

RÈGLES OPTIONNELLES

- **Coup de bouclier**

Un personnage peut développer une compétence « coup de bouclier » pour chaque grand type de bouclier. (petits et grands boucliers)

Un malus de -5 s'applique pour l'utilisation de la main gauche, à moins que le personnage ne soit ambidextre.

Dans un même tour le bouclier ne peut servir qu'à attaquer ou à parer.

On ne peut viser en donnant un coup de bouclier, cette table aléatoire est à utiliser.

Résultat	Localisation
1	Tête
2-8	Torse
9-12	Abdomen
13-16	Bras gauche
17-20	Bras droit

Sur la table des dégâts, remplacer le résultat de « membre tranché » par « fractures multiples ».

- **Parades et feintes multiples**

Un personnage peut parer plusieurs attaques à la seule condition d'utiliser un bouclier ou une arme prévue pour la parade (main gauche...), et ce seulement sur des adversaires lui faisant face et dont il est conscient qu'ils vont l'attaquer.

Un malus de -4 s'applique pour chaque parade supplémentaire à partir de la deuxième.

Pour les feintes, le personnage doit être conscient des attaques et subir un malus de -4 pour chaque feinte à partir de la deuxième.

- **Utilisation de deux armes**

Un personnage peut utiliser 2 armes au combat, sous réserve qu'il ait la force nécessaire pour manier les armes à une seule main.

Il doit développer une compétence pour l'utilisation de chaque type d'arme avec sa main gauche (pour les droitiers), avec néanmoins un malus de -5. Les personnes ambidextres sont dispensées de ce malus.