

Attaques multiples / Combat à deux armes / Attaques supplémentaires

traduction de :

<http://www.darkreign40k.com/house-rules/multiple-attacks-talents-and-pistols-in-melee.html>

Note : le document Anglais est une clarification du système, postée à l'origine dans la rubrique FAQ de BI

- avec **Combats à deux armes (corps à corps)**, en faisant une action d'**Attaques Multiples**, on peut porter 2 attaques (une attaque avec chacune des armes.)

- avec **Combats à deux armes (corps à corps)** et **Attaque Rapide**, en faisant une action d'**Attaques Multiples**, on peut porter 3 attaques (au moins une attaque avec chacune des armes, plus une avec l'arme de son choix.)

- avec **Combats à deux armes (corps à corps)** et **Attaque Éclair**, en faisant une action d'**Attaques Multiples**, on peut porter 4 attaques (au moins une attaque avec chacune des armes, plus deux avec l'arme de son choix pour chaque.)

Utiliser en combinaison **Attaque Rapide/Éclair** et **Combats à deux armes (corps à corps)** impose un malus de -20 à chaque attaque. Ce malus est réduit à -10 si on est **Ambidextre**.

Un pistolet ne peut être utilisé au corps à corps qu'en tirant au coup par coup.

Utiliser deux pistolets en corps à corps requière **Combats à deux armes (tir)** et **Combats à deux armes (corps à corps)**.

Si on utilise deux pistolets en corps à corps et que l'on a aussi **Attaque Rapide/Éclair**, les attaques additionnelles peuvent être effectuées avec les pistolets, mais uniquement en mode coup par coup.

Coup Double peut être utilisé avec les attaques supplémentaires de **Attaque Rapide/Éclair**. Les attaques sont groupées par deux, et un jet d'attaque est effectué par paire. Les attaques excédentaires sont effectuées normalement.

Par exemple, **Combats à deux armes (corps à corps)** + **Attaque Rapide** + **Coup Double** (3 attaques) donne un jet pour frapper simultanément avec les deux armes, plus un jet avec l'une des deux armes.