

# COMBAT D'AARDVARK

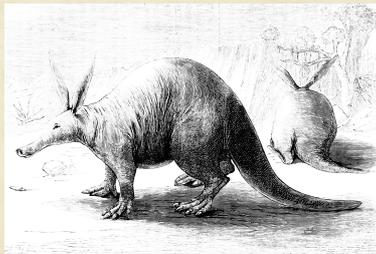
## LES RÈGLES DU COMBAT AARDVARK

Voici les règles affichées sur le mur de la première fosse de combat d'Aardvark dans la ville de Claremont à Ebbing. D'autres stands de combat peuvent avoir leurs propres règles, mais celles-ci sont généralement reconnues comme la norme pour ce sport.

1. Deux aardvarks sont placés dans un carré de 2 × 2 mètres marqué à la craie. **Jet d'initiative**
2. L'aardvark se bat jusqu'à ce qu'il soit incapable de continuer, qu'il perd le match, ou que son propriétaire déclare forfait.
3. Tout aardvark qui quitte la zone de combat perd la partie.
4. Un aardvark soumis à la condition **Saignement** perd automatiquement la partie. La poudre de coagulation et un arbitre qualifié en Premiers Soins sont toujours présents lors d'un combat officiel.
5. Pas de trou dans l'arène. Cela crée du désordre.

## OBTENIR VOTRE AARDVARK

Maintenant que vous connaissez les règles, vous avez besoin d'un aardvark. Ils coûtent généralement 200 couronnes.



## AMÉLIORER VOTRE AARDVARK

Un aardvark qui gagne un match contre un digne adversaire gagne un P.P. Gardez une trace des P.P. totaux gagnés par votre aardvark. Les propriétaires de puissants aardvarks doivent se chercher pour perfectionner davantage leurs compétences. Les vendeurs d'Aardvark peuvent également rechercher le propriétaire d'un aardvark à P.P. total élevée pour payer les services d'élevage.

Un aardvark ne gagne pas de P.P. en remportant un combat contre un autre aardvark de P.P. total inférieur.

Les Aardvarks ne peuvent dépenser leur P.P. que pour augmenter l'une des cinq compétences spécifiques:

- Athlétisme
- Courage
- Esquive / évasion
- Intimidation
- Mêlée

Lorsqu'un aardvark atteint une valeur de P.P. total de 5, il est considéré comme un champion et gagne l'un des trois avantages permanents suivants:

- **Fanfaron:** l'Aardvark peut désormais utiliser sa posture d'intimidation deux fois par combat.
- **Combattant habile:** les griffes de l'Aardvark gagnent +1 aux dégâts et sa queue gagne +2 aux dégâts.
- **Peau épaisse:** l'Aardvark gagne un +1 permanent à l'armure et est désormais immunisé contre les saignements.

## AARDVARK

**Intelligence** Sauvage  
**Sens** Nyctalopie, Traque olfactive  
**Armure** 4.  
**Vulnérabilité** Huile contre les bêtes

## Caractéristiques

INT	REX	DEX	COR	VIT	EMP	TEC	VOL
1	3	5	3	5	4	1	5
ETOU	COU	SAUT	END	ENC	REC	PS	
4	15	3	20	30	4	20	

## Compétences

Athlétisme	Bagarre	Courage	Esquive Évasion	Furtivité
3		8	6	3
Mêlée	Intimidation	Physique	Survie	Vigilance
7	3	10	14	9

## ATTAQUES

Nom	DEG	Effet	Att/tour
Griffe	1d6	Saignement(10%)	2
Queue	2d6-1		1

## CAPACITES

**Position d'intimidation:** en se soulevant sur ses pattes arrière et en passant son tour complet, un aardvark peut effectuer un test d'intimidation opposé au courage de son adversaire.

Si le test est réussi, l'adversaire doit dépenser tout son mouvement pour fuir l'Aardvark lors de son prochain tour. Un aardvark ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par combat.

*Le test d'intimidation réussit automatiquement lorsqu'il est utilisé contre une cible que l'aardvark a déjà vaincue en combat.*

**Volonté de combattre:** quand un aardvark commence son tour avec 10 PS ou moins, il doit faire un jet de courage SD:20 pour continuer à se battre.

Si l'Aardvark échoue au test, il doit passer le tour à ne rien faire d'autre que fuir son adversaire. S'il réussit, il peut continuer le combat.