

# Combat au contact

Arts martiaux	Avantages	Inconvénients	Manœuvres
<b>Aïkido</b> (Jiu-Jitsu, Sambo)	Projection +1 dé Maîtrise d'un adversaire : sr +1 au lieu de +2	Attaque : -1 dé	Balayage, cadrage, combat au sol, combat rapproché, dérobage, désorientation, focalisation de l'esprit, projection, virevolte
<b>Arnis de mano</b> (Escrime, Kali)	Peut choisir comme nouvelle manœuvre Armes Tranchantes ou Massues	Charge : -1 dé Traqué par Japon / Yakusa	Balayage, combat au sol, combat rapproché, coup de pied, focalisation de la force, frappe multiple, placement, projection, rétablissement
<b>Capoeira</b> (Carrameleg)	Coup de pied et combat au sol : +1 dé	Lieux confinés : -1 dé	Balayage, cadrage, combat au sol, coup de pied, dérobage, désorientation, frappe multiple, rétablissement, virevolte
<b>Corps à corps</b> (Boxe, combat de rue)	Aucune manœuvre n'est nécessaire pour progresser de niveau	-	Attaque totale, cadrage, combat au sol, combat rapproché, coup de pied, dérobage, désorientation, placement
<b>Karaté</b> (Kenpo)	Défense et attaque totales : +1 dé	Maîtriser l'adversaire : -2 dés	Attaque totale, balayage, combat en aveugle, coup de pied, coup en traître, focalisation de la force, focalisation l'esprit, projection, virevolte
<b>Kung-fu</b> (Hwarang-do, Wushu)	Peut choisir comme nouvelle manœuvre Armes Tranchantes ou Armes d'Hast. Test de Constitution pour éviter la projection au sol : +1	Maîtriser l'adversaire ou défense totale : -1 dé	Attaque totale, combat au sol, combat en aveugle, coup de pied, coup en traître, focalisation de la force, frappe multiple, rétablissement, virevolte
<b>Muay thai</b> (Kickboxing, Boxe française)	Coup de pied : +2 dés	Lieux confinés : -1 dé	Attaque totale, balayage, cadrage, combat au sol, combat au sol, combat rapproché, coup de pied, focalisation de la force, placement, rétablissement
<b>Ninjutsu</b>	Peut choisir comme nouvelle manœuvre Armes Tranchantes, Armes d'Hast., Massues, Armes Cyber-Implantées, Bâtons ou Fouet	Membre d'un clan de ninjas (boulot à 2 sans ¥) ou renégat (chassé à 2)	Balayage, cadrage, combat au sol, combat en aveugle, combat rapproché, coup de pied, dérobage, désorientation, placement
<b>Pentjak-silat</b>	Peut choisir comme nouvelle manœuvre Armes Tranchantes ou Armes Cyber-Implantées Viser : +1 dé	Maîtriser l'adversaire : -3 dés	Balayage, combat au sol, combat en aveugle, combat rapproché, coup en traître, dérobage, focalisation de l'esprit, frappe multiple, virevolte
<b>Tae-kwon-do</b> (Hapkido)	Coup de pied utilisable pour viser, charger, désarmer ou projeter	Techniques n'utilisant pas les pieds : -1 dé pour viser	Attaque totale, balayage, cadrage, coup de pied, focalisation de la force, frappe multiple, projection, rétablissement, virevolte
<b>Tai-chi chuan</b> (Tai-chi wu, Tai-chi chen)	Focalisation de l'esprit / force : seulement une Action Simple	Charge : -2 dés	Balayage, cadrage, combat en aveugle, dérobage, focalisation de l'esprit, focalisation de la force, projection, rétablissement, virevolte
<b>Wildcat</b>	Viser : seulement sr +2	Maîtriser l'adversaire : -3 dés	Attaque totale, balayage, combat au sol, combat en aveugle, combat rapproché, coup de pied, coup en traître, frappe multiple, placement

**Techniques du TSS17 (<http://tss.dumpshock.com>)**

<b>Arts martiaux</b>	<b>Avantages</b>	<b>Inconvénients</b>	<b>Manœuvres</b>
<b>Choy-Li-Fut Kung Fu</b>	Frappe multiple, Virevolte : Puissance +2	Maîtriser et viser : -2 dés	Combat aveugle, focalisation de la force, attaque totale, combat au sol, coup de pied, frappe multiple, coup en traître, virevolte
<b>Fan Tzi Pai Kung Fu</b> (boxe de l'Aigle)	Attaque totale : allonge +1	Viser : Puissance -3	Focalisation de la force, attaque totale, cadrage, coup de pied, rétablissement, frappe multiple, coup en traître, virevolte
<b>Feng Ying Kuen Kung Fu</b> (Style du Phoenix)	Annuler un point d'allonge adverse	Charger et Renverser : -1 dé	Combat aveugle, focalisation de l'esprit, attaque totale, combat au sol, coup de pied, frappe multiple, virevolte
<b>Fu Ying Kuen Kung Fu</b> (Style du Tigre)	Puissance +1 pour toutes les attaques	Maîtriser : -3 dés	Focalisation de la force, attaque totale, combat au sol, coup de pied, rétablissement, frappe multiple, virevolte, placement
<b>Hao Pai Kung Fu</b> (Style du Héron)	Viser : seuil de réussite -2	Maîtriser : Puissance -2	Combat rapproché, focalisation de la force, attaque totale, combat au sol, cadrage, coup de pied, rétablissement, frappe multiple, virevolte
<b>Hou Ying Kuen Kung Fu</b> (Style du Singe)	Désorientation : +2 dés	Viser : sr +2	Combat aveugle, combat rapproché, désorientation, attaque totale, combat au sol, coup de pied, frappe multiple, virevolte
<b>Judo</b> (Shao-Lin Kung Fu)	Judo/2 = armure contre Projection et chute	Charger et Viser : -1 dé	Combat rapproché, évasion, combat au sol, projection, rétablissement, balayage, placement
<b>Li-Chi</b> (Short-Hand Kung Fu)	Combat rapproché : attaques à +1 dé	Charger : -3 dés	Combat aveugle, combat rapproché, focalisation de la force, attaque totale, combat au sol, coup de pied, frappe multiple
<b>Loong Ying Kuen Kung Fu</b> (Style du Dragon)	Focalisation de la force et de l'esprit : +1 dé	Maîtriser et Retenir ses coups : sr +2	Focalisation de la force, focalisation de l'esprit, attaque totale, combat au sol, coup de pied, rétablissement, frappe multiple, coup en traître, virevolte
<b>Shyun Style Praying Mantis Kung Fu</b>	Viser : +2 dés Ce style ne peut être appris après la création du PJ.	Contact Niv.2 à coût x2	Combat aveugle, focalisation de l'esprit, attaque totale, combat au sol, cadrage, coup de pied, rétablissement, frappe multiple, balayage
<b>Tsui Pa Hsien Kung Fu</b> (Style Homme Saoul)	L'adversaire ne bénéficie jamais d'une position favorable	Alcoolique (L), Si comp.≥5 (M)	Evasion, focalisation de la force, attaque totale, combat au sol, cadrage, coup de pied, rétablissement, frappe multiple, balayage, virevolte
<b>Wing Chum</b>	Contre-attaque : allonge +1	Charger et Viser : -2 dés	Combat rapproché, désorientation, évasion, focalisation de l'esprit, cadrage, rétablissement, balayage, projection, placement
<b>Lutte</b>	Maîtriser : +2 dés	Viser : -3 dés	Combat rapproché, focalisation de la force, attaque totale, combat au sol, cadrage, placement

## Options de combat

Elles sont utilisables par tout le monde.

<b>Charger</b>	Min 2m. P+1. Echech : Rap(5) ou à terre, tentative de projection malus de +2 au test	<b>Maîtriser</b>	sr +2 Nb succès $\geq$ Rap ; tentatives suivantes sans le malus de +2. +4 à toutes les autres actions
<b>Cibles multiples</b>	sr +2 / cible supplémentaire	<b>Renverser</b>	Attaque normale, Résister avec Con (For+4). Si nb succès $\geq$ nb de cases : debout, sinon recule de 1 ou 2 m. Si dégâts auraient dû être F : à terre
<b>Défense totale</b>	Compétence sans réserve de combat. Dmg=0. Si + de succès que l'attaquant : attaque bloquée. Esquive possible	<b>Retenir ses coups</b>	Avant : annoncer nb succès max sr +1
<b>Désarmer</b>	Attaque normale sans dommage. Arme projetée à Succès x 50 cm. Si arme à 2 mains, min For/2 succès	<b>Viser</b>	Dmg +1 niveau, sr+4 Ou localisation, sr+4
<b>Esquiver</b>	Réserve de combat seulement		
<b>Manœuvres</b>			
<b>Attaque totale</b>	Dégâts : +1 niveau, adv : sr -2 pour toucher	<b>Désorientation</b>	Adv : sr +2 jusqu'à le prochaine phase d'init / tour de combat
<b>Balayage</b>	Renverse l'adversaire, dégâts / 2	<b>Focalisation de la force</b>	Concentration : 1 action complexe, prochains dégâts P+1
<b>Cadrage</b>	Adv recule de 1 m / succès avec malus de +2 si position défavorable	<b>Focalisation de l'esprit</b>	Concentration : 1 action complexe, Vol +2 prochaine ac° vs Esprit
<b>Combat au sol</b>	Pas de malus si adv au dessus	<b>Frappe multiple</b>	seuil de réussite +1 / cuble suppl., dégâts : P-1
<b>Combat en aveugle</b>	Malus réduits de 2	<b>Placement</b>	Prochaine attaque : sr -1
<b>Combat rapproché</b>	Toutes allonges = 0. Dégâts : P -1	<b>Projection</b>	sr +2, si réussi : test For (Con - nb succès) → adv à terre à nb succès m. Dégâts : P / 2
<b>Coup de pied</b>	Allonge +1, adv bonus de -1 au sr jusqu'à la prochaine action de l'att.	<b>Rétablissement</b>	Rap (6) → sur pied et prêt à se battre dans la même action
<b>Coup en traître</b>	sr +1, dégâts arme : physiques, 4 succès augmenter niv (au lieu de 2)	<b>Virevolte</b>	Bonus « amis luttant à côté » annulé, toutes attaques : sr +1
<b>Dérobade</b>	Cf défense totale mais bonus -1 au test. Action suivante non offensive		