

# LES MANŒUVRES DE COMBAT

(Version 1.03)



Aide de jeu proposé par Ben  
Ben.rebecq@bouygtel.fr

## CREATION DE PERSONNAGE

Le joueur choisit un art martial pour son personnage. Celui ci donne une liste de manœuvres qu'il peut acheter suivant son niveau de bagarre. Le maître du jeu peut même autoriser un joueur à apprendre des manœuvres appartenant à un autre art si cela est en accord avec l'historique du personnage.

●  
3 manœuvres de niveau 1

●●  
3 manœuvres de niveau 1  
1 manœuvre de niveau 2

●●●  
4 manœuvres de niveau 1  
1 manœuvre de niveau 2  
1 manœuvre de niveau 3

●●●●  
4 manœuvres de niveau 1  
2 manœuvres de niveau 2  
1 manœuvre de niveau 3  
1 manœuvre de niveau 4

●●●●●  
4 manœuvres de niveau 1  
2 manœuvres de niveau 2  
2 manœuvres de niveau 3  
1 manœuvre de niveau 4  
1 manœuvre de niveau 5

●●●●●●  
5 manœuvres de niveau 1  
2 manœuvres de niveau 2  
2 manœuvres de niveau 3  
2 manœuvres de niveau 4  
2 manœuvres de niveau 5

Cette opération est à recommencer avec les arts guerriers. Ce sont alors les niveaux de mêlée et d'arme à distances qui déterminent le nombre de manœuvres.

Mais, quel que soit son niveau martial, un personnage aura toujours accès au manœuvre basique qui ne demande aucun enseignement ni compétences particulières.

## MANŒUVRES

Voici la description des composantes des manœuvres.

**Prés – requis :** compétence ou capacité que doit préalablement posséder le personnage afin de pouvoir apprendre cette manœuvre.

**Niveau :** coût d'apprentissage. Les manœuvres portant une astérisque peuvent aussi être achetée avec la compétence esquivé (au même titre que bagarre ou mêlée)

**Coût :** certaines manœuvres ne peuvent se faire qu'à condition que le joueur dépense un point de volonté, de sang ou autre. Si le joueur ne veut ou ne peut pas le faire alors l'action est annulée.

**Initiative :** ce modificateur est à apporter à l'initiative de l'action.

**Attaque :** ce modificateur correspond à la difficulté du geste et donc augmente ou diminue les compétences de celui qui l'utilise.



**Domage :** représente la puissance de l'attaque et donc le modificateur au groupement de domage. La lettre située après ce modificateur signale le type de domage.

TYPE	CODE
Contondant	-
Létaux	L
Aggravé	A

**Localisation :** certaines manœuvres sont portées soit très haute, soit très basse.

Les manœuvres aériennes se font lors d'un saut et touchent du tronc à la tête alors que les attaques au sol touchent des jambes au tronc et se pratique au ras du sol.

Si les deux combattants ont deux localisations différentes alors les deux attaques sont annulées car aucun des deux adversaires ne peut se toucher.

**Utilisable avec :** certaines manœuvres nécessitent une arme particulière pour être pratiqué.

## EFFETS PARTICULIER

### Action multiple :

Les différentes actions sont noté par le sigle /. Les modificateurs donnés tiennent déjà compte de ceux des actions multiples.

### Action soutenue :

Cf. les règles des actions élargies de vampire p190.

### Associer :

Ces manœuvres ne s'utilisent pas seules. Les modificateurs sont à ajouter à ceux de la manœuvre qui lui est associé lors de ce même tour.

### Combinaison :

Une combinaison est un groupe de manœuvres mis à la suite lors de différents tours, afin d'en décupler les effets. Les différents tour sont noté par le sigle □.

### Manœuvre avortée :

Elles peuvent remplacer n'importe quelle action déjà annoncée lors de l'étape de l'initiative. Pour cela le personnage doit réussir un jet de volonté de difficulté 7 ou payer 1 point de volonté. Le personnage peut entreprendre cette action à n'importe quel moment tant qu'il lui reste une action à accomplir.

## ACHAT DE NOUVELLE MANOEUVRE

Avec l'expérience un joueur peut acheter d'autres manœuvres a condition qu'il ait l'expérience nécessaire et qu'il trouve un maître lui enseignant cette nouvelle technique. Le coût est d'un point d'expérience par niveau de manœuvre.

Le maître peut autoriser ou non un joueur à apprendre des manœuvres d'un autre art. Mais la recherche d'un maître peut faire l'objet d'une aventure.

Le joueur peut aussi créer ses propres combinaisons ; le coût est d'un point d'expérience pour chaque manœuvre appartenant à la combinaison. Dès la deuxième action, l'initiative est majorée de 2 point.

## Manœuvres basiques

### ATTAQUE MORTELLE

Prés - requis : -

Niveau : -

Description : Attaque touchant les points sensibles adverses.

Système : doit être associé avec une attaque basique

Coût : 1 point de volonté, de sang ou de rage

Initiative : +0

Attaque : +0

Dommmage : +0 L



### BLOQUER

Prés - requis : -

Niveau : -

Description : action défensive dans lequel le personnage arrête ou dévie l'attaque adverse avant qu'elle ne le blesse (souvent avec la main ou l'avant bras).

Système : Manœuvre avorté.

Chaque succès sur un jet de dextérité + bagarre de difficulté 6 permet de diminuer les succès de l'attaque adverse au corps à corps.

De plus, cela empêche de tomber a terre et procure un bonus de +2 à l'initiative le tour.

Malheureusement, cela ne marche pas si l'adversaire a une arme ou s'il tente d'agripper ou de projeter.

La difficulté augmente en plus de +1 par opposant après le premier. (Max +4)

Initiative : +4

Attaque : -

Dommmage : -

### COUP'GRIFFE

Prés - requis : -

Niveau : -

Utilisable avec : griffes

Description : l'attaquant se sert de ses griffes comme d'une arme et s'en sert pour blesser son adversaire

Système : -

Initiative : +2

Attaque : +0

Dommmage : variable

TYPE	Dom
Griffe de garou	+2 A
Griffe vampirique (métamorphose)	+1 A
Griffe vampirique (vicissitude)	+1 L
Griffes animales	+1 L

## COUP DE PIED CIRCULAIRE

Prés - requis : -

Niveau : -

Description : l'attaquant pivote pour augmenter la force de son coup. Cette attaque est souvent portée à la tête. La frappe se fait avec le dessus du pied et non avec la pointe des orteils.

Système : -

Initiative : -1

Attaque : -1

Dommmage : +2

## COUP DE PIED LATERAL

Prés - requis : -

Niveau : -

Description : La jambe est d'abord fléchit avant de frapper l'adversaire par le coté. Le coup est porté avec le tranchant du pied.

Système : -

Initiative : +0

Attaque : +0

Dommmage : +1



## COURSE

Prés - requis : -

Niveau : -

Description : mouvement rapide permettant de se déplacer afin d'échapper ou d'atteindre l'adversaire

Système : le personnage de déplace de (dextérité +3)\*1.5 mètres en un round. Provoque un malus de 1dé contre les attaques d'armes a distances

Initiative : +3

Attaque : -

Dommmage : -

## CROCHET

Prés - requis : -

Niveau : -

Description : coup de poing rapide donné suivant une trajectoire circulaire, délivré à mi-distance ou en corps à corps

Système : -

Initiative : +2

Attaque : +0

Dommmage : +0

## DIVERSION

Prés - requis : -

Niveau : -

Description : Cette action destinée à détourner l'attention de l'opposant dans le but de le perturber.

Système : ignore les parade

Initiative : +0

Attaque : +1

Dommmage : +0



## DROITE

Prés - requis : -

Niveau : -

Description : coup de poing puissant fait pour blesser l'adversaire

Système : -

Initiative : +0

Attaque : +0

Dommmage : +1

## AGGRIPPER

Prés - requis : -

Niveau : -

Description : l'attaquant saisi son adversaire et le serre. Ceci dans un but d'intimidation ou de le mordre

Système : action soutenu qui ignore les blocages. La victime a un +1 à sa force après chaque tour (cumulatif) pour se dégager

Initiative : +0

Attaque : +0

Dommmage : +0



## ESQUIVER

Prés - requis : -

Niveau : -

Description : le personnage déplace tout ou une partie de son corps pour éviter d'être touché

Système : Manœuvre avorté

Chaque succès sur un jet de dextérité + esquivé permet de diminuer les succès de l'attaque adverse.

La difficulté augmente en plus de +1 par opposant après le premier. (max. +4)

Cette action permet de s'éloigner du combat, après ce tour la distance de combat peut être augmenté d'un point

Initiative : +6

Attaque : -

Domage : -

TERRAIN	DIF
Plat, sans relief ni abri	8
Abri partiel à 3m en courant	7
Abri total à 3m en courant	6
Abri total en plongeant à 1m	4
En reculant d'un pas, vous êtes à l'abri	2



## LANCER

Prés - requis : -

Niveau : -

Utilisable avec : armes de lancer

Description : action de projeter rapidement une arme de jet (souvent pointue) dans l'intention de blesser son adversaire

Système : utilise les règles de combat à distance.

Initiative : +2

Attaque : +0

Domage : +0 L

## MORDRE

Prés - requis : avoir déjà agrippé

Niveau : -

Utilisable avec : dents

Description : il s'agit d'une morsure, destiné à blesser ou à boire du sang de la victime (3 point de sang par tour au maximum).

Système : les humains ayant une volonté supérieure à 8 peuvent continuer à agir car il ne succombe pas à l'extase du baiser. Les vampires eux doivent réussir un jet de maîtrise de soi de difficulté 8.

Initiative : +0

Attaque : +2

Domage : variable

TYPE	Dom
Dents de garou	+1 A
Dents de vampire	+1 A
Crocs d'animaux	+1 L

## POURFENDRE

Prés - requis : -

Niveau : -

Utilisable avec : toutes les armes de mêlée

Description : un coup puissant de taille donné dans le but de déstabiliser l'adversaire et de lui faire un maximum de dégât.

Système : -

Initiative : +0

Attaque : +0

Domage : +1 L

## TIRER

Prés - requis : -

Niveau : -

Utilisable avec : armes à feu, arcs et arbalètes

Description : tir instinctif avec une arme à distance que l'on a épaulé si cela est possible.

Système : utilise les règles de combat à distance.

Initiative : +3

Attaque : +0

Domage : +0 L

POSITION	Dom
Debout	+0
A genou	+1
Appuyer sur une surface	+1

## Manœuvres de sport

### COMBAT AU SOL

Prés - requis : sport 2, bagarre 2

Niveau : ●●

Localisation : manœuvre au sol

Description : le personnage à l'habitude de se battre au sol et n'en subit pas les effets néfastes.

Système : cette manœuvre automatique permet d'ignorer les malus de combat au sol. Si le personnage se relève il subira quand même le malus de -2 à l'initiative.

Initiative : -

Attaque : -

Dommmage : -

### CHARGE

Prés - requis : sport 1, bagarre 1, saut

Niveau : ●

Localisation : manœuvre aérienne

Description : l'attaquant saute sur son adversaire aussi fort que possible, le bousculant avec ses épaules.

Système : Cette action permet de se rapprocher du combat, après ce tour la distance de combat est diminué d'un point.

Initiative : -1

Attaque : -1

Dommmage : +1



### CHUTE

Prés - requis : sport 1, esquive 1

Niveau : ● \*

Description : le personnage roule sur ses épaules ou sur son bras en protégeant sa tête afin d'amortir la chute

Système : cette action automatique permet pour chaque succès sur un jet de dextérité + sport de difficulté de 7 de diminuer de un les dommages dut à une projection.

Initiative : -

Attaque : -

Dommmage : -

### DEPLACEMENT

Prés - requis : esquive 2 ; bagarre 1 ; sport 1

Niveau : ●● \*

Description : pas chassé suivie d'une attaque rapide

Système : action multiple entre une esquive et un coup rapide.

Cette action permet de s'éloigner du combat, après ce tour la distance de combat peut être augmenté d'un point

Initiative : +4 / +0

Attaque : - / -3

Dommmage : - / +0

### FLIPS

Prés - requis : sport 2, esquive 3

Niveau : ●●● \*

Localisation : manœuvre aérienne

Description : manœuvre de retrait défensive consistant en un saut en arrière se terminant par l'arrivée simultanée des deux pieds au sol.

Système : les succès du jet de dextérité + sport de difficulté de 7 sont a traité comme des succès d'esquive contre les attaque au corps à corps.

Cette action permet de s'éloigner du combat, après ce tour la distance de combat peut être augmenté d'un point

Initiative : +3

Attaque : -

Dommmage : -

### FLIP-FLAP

Prés - requis : sport 1, esquive 1

Niveau : ● \*

Description : Le personnage au sol saute et se retrouve sur ses pieds.

Système : suite à une projection le personnage se relève automatiquement.

Initiative : -

Attaque : -

Dommmage : -

### EVASION

Prés - requis : esquive 3 ; sport 1

Niveau : ●●● \*

Description : l'attaquant s'écarte des différentes l'attaques adverses

Système : la règle normale d'action multiple ne s'applique pas dans ce cas la.

La première esquive se fait avec dextérité + esquive et chaque esquive se fait avec un dé de moins. Cette action permet de s'éloigner du combat, après ce tour la distance de combat peut être augmenté d'un point .

Cette action ne peut pas se faire lors d'action multiple.

Initiative : +6

Attaque : -

Dommmage : -

NOMBRE D'ADVERSAIRE	DIF
Un adversaire	7
Deux adversaires	8
Trois adversaires	9
Quatre adversaires et plus	10



### GLISSADE

Prés - requis : sport 2

Niveau : ●●

Description : glissade en direction de la cible sur un support adéquat (rampe d'escalier, sol huilée, roulette).

Système : doit être associé à une attaque basique. Cette action permet de se rapprocher du combat, après ce tour la distance de combat est diminué d'un point. L'échec de l'action signifie toujours que le personnage se retrouve au sol.

Initiative : -1

Attaque : -1

Dommmage : +1

### MOUVEMENT ANARCHIQUE

Prés - requis : sport 2, esquive 2

Niveau : ●●● \*

Description : série de danse évasive et anarchique mettant mal à l'aise votre adversaire.

Système : les succès du jet de astuce + esquive de difficulté de 8 sont a traité comme des succès d'esquive.

Initiative : +4

Attaque : -

Dommmage : -

## PLAQUAGE

Prés - requis : bagarre 1; sport 1; saut

Niveau : ●

Description : l'attaquant plonge et plaque son adversaire au sol

Système : les deux combattants se retrouvent au sol après cette attaque. Cette attaque ne peut pas être contré par un blocage et augmente la distance de combat d'un point

Initiative : +1

Attaque : +1

Dommmage : +0

## SAUT

Prés - requis : sport 1, bagarre 1

Niveau : ●

Localisation : manœuvre aérienne

Description : ensemble de mouvement par lequel un homme (ou un animal) cesse de prendre appui sur le sol pour s'élever dans les air et pour porter une attaque. Cette manœuvre simple permet de se mettre hors de portée et de dépasser des obstacles.

Système : doit être associé à une attaque basique la transformant en une manœuvre de combat aérienne.

Cette action permet de se rapprocher du combat, après ce tour la distance de combat est diminué d'un point.

Initiative : +0

Attaque : -1

Dommmage : +0



## SAUT PERRILLEUX

Prés - requis : sport 1, esquive 1, saut

Niveau : ● \*

Localisation : manœuvre aérienne

Description : le corps de sauteur effectue dans les air un tour complet et esquive l'attaque adverse.

Système : Action Avortée

Les succès du jet de force + sport de difficulté de 8 sont à traiter comme des succès d'esquive.

Si l'adversaire tire en dispersion cela n'entraîne pas une augmentation de la difficulté de ce jet.

Initiative : +3

Attaque : -

Dommmage : -

## Manœuvres de poing

### ATEMI

Prés - requis : bagarre 4 ; œil du phœnix

Niveau : ●●●●

Description : le combattant frappe un point vital de son adversaire.

Système : La victime à un malus de 2 à sa vigueur pour absorber ce coup (avec un minimum de 1) mais elle ne doit pas porter d'armure.

Initiative : -1

Attaque : -1

Dommmage : +2

### AVEUGLEMENT

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Description : manœuvre désespérée consistant à mettre ses doigts comme des griffes et les envoyer dans les yeux de son adversaire

Système : étourdit l'adversaire et l'aveugle pour 1 tour

Initiative : +2

Attaque : +0

Dommmage : -1

### CONTRE

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Description : le combattant écarte d'une main le bras qui aller l'arrêter et attaque avec l'autre membre.

Système : ignore les blocages

Initiative : +0

Attaque : +0

Dommmage : +1



### COUP BAS

Prés - requis : bagarre 2 ; uppercut

Niveau : ●●

Description : coup de poing vicieux placé en dessous de la ceinture

Système : attaque qui étourdit l'adversaire

Initiative : +1

Attaque : -1

Dommmage : +1

### COUP'BOULE

Prés - requis : bagarre 1

Niveau : ●

Description : l'attaquant se sert de sa tête comme arme ; il doit être aguerrit s'il ne veut pas se blesser lui même.

Système : -

Initiative : +0

Attaque : +0

Dommmage : +1



### COUP'COUDE

Prés - requis : bagarre 1

Niveau : ●

Description : coup dévastateur qui en a étourdi plus d'un.

Système : étourdit l'adversaire

Initiative : +0

Attaque : -1

Domage : +1

### COUP DE POING RETOURNE

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Description : l'attaquant pivote sur lui même afin d'augmenter la force de son coup.

Système : l'adversaire tombe a terre. Cette attaque ne peut pas toucher un combattant qui fait une attaque au sol.

Initiative : -2

Attaque : +0

Domage : +2

### CREVER LES TYMPAN

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Description : coup dans les oreilles provoquant une augmentation de la pression interne amenant une perte d'audition temporaire. C'est une manœuvre considéré comme vicieuse par beaucoup de combattant.

Système La victime a un malus de 2 a sa vigueur pour absorber et devient sourd pendant 3 round.

Initiative : +1

Attaque : -1

Domage : -1







### DIRECT

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Description : coup de poing court donné avec le devant des poings suivant une trajectoire rectiligne

Système : -

Initiative : +0

Attaque : +1

Dommmage : +1

### MANCHETTE

Prés - requis : bagarre 4

Niveau : ●●●●

Description : le combattant utilise le tranchant de sa main dans le but de faire des dommages sérieux.

Système : Ignore l'armure adverse.

Initiative : -1

Attaque : -1

Dommmage : +2 L

### MOULINET

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Description : le combattant prend le temps d'amorcer le coup en faisant tourner son bras.

Système : l'adversaire doit faire un jet de force de difficulté de 6 ou reculer d'un mètre.

Si l'adversaire faisait une attaque haute alors celui-ci est projetée a terre.

Initiative : -1

Attaque : -1

Dommmage : +2

### ŒIL DU PHOENIX

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Description : afin de diminuer la surface d'attaque, le combattant sort un doigt de son poing et s'en sert comme d'un poinçon.

Système : l'adversaire doit faire un jet de force de difficulté de 6 ou reculer d'un mètre.

Si l'adversaire faisait une attaque haute alors celui-ci est projetée a terre.

Initiative : +1

Attaque : -1

Dommmage : +1

### POING MASSUE

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Description : le combattant joint ses mains entre elle comme pour former une massue. Généralement il fait tourner ses bras au dessus de sa tête.

Système : -

Initiative : -2

Attaque : -1

Dommmage : +3

### POING MULTIPLE

Prés - requis : bagarre 4 ; une deux

Niveau : ●●●●

Description : série de coup de poing qui assaille l'opposant de coup.

Système : attaque multiple

Initiative : -1 / -2 / -3

Attaque : -1 / -2 / -3

Dommmage : +0

### FUREUR DU DRAGON

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Description : Le combattant se met sur la défensive et dès que l'attaque adverse est terminée il réattaque aussitôt profitant de l'effet de surprise.

Système : combinaison entre un blocage et un coup de poing très rapide.

Initiative : +4 □ +6

Attaque : - □ +0

Dommmage : - □ +0

### TSUPPARI

Prés - requis : bagarre 4 ; une deux

Niveau : ●●●●

Description : coup répété du plat de la main sur le buste adverse

Système : combinaison de deux attaques multiples qui nécessite l'usage des deux mains

Initiative : -2 / -3 □ +0 / -1

Attaque : -2 / -3 □ -2 / -3

Dommmage : +2

### UNE DEUX

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Description : enchaînement de deux coup de poing rapide (un droit suivit d'un gauche)

Système : action multiple mais qui nécessite les deux mains de libre

Initiative : +1 / +0

Attaque : -1 / -2

Dommmage : +0

### UPPERCUT

Prés - requis : bagarre 1

Niveau : ●

Description : coup de poing donné suivant une trajectoire verticale/oblique délivré à mi distance ou en corps à corps

Système : Si l'adversaire faisait une attaque haute alors celui-ci est projetée a terre.

Initiative : -1

Attaque : +1

Dommmage : +1

## Manœuvres de pied

### BALAYAGE

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Localisation : manœuvre au sol

Description : En attaquant les jambes de son adversaire, le personnage crée un balayage puissant afin de déstabiliser l'adversaire, mais pas spécifiquement pour lui causer des dommages (bien que le choc et la chute ne soit pas des plus agréables).

Système : en plus des dommages subit, l'adversaire tombe a terre.

Initiative : -2

Attaque : +1

Dommage : +1

### COUP D'GENOU

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Description : le combattant s'approche de son adversaire et lance son genoux dans son estomac.

Système : en plus des dommages subit, l'adversaire tombe a terre.

Initiative : +0

Attaque : +0

Dommage : +1



### COUP DE PIED VOLANT

Prés - requis : bagarre 3 ; sport 3 ; saut

Niveau : ●●●●

Localisation : manœuvre aérienne

Description : l'attaquant saute en l'air a hauteur de la tête adverse. Il se sert de sa vitesse lors de la descente pour augmenter la force de son coup

Système : cette action permet de pénétrer dans un combat. Après ce tour la distance de combat sera diminué d'un point

Initiative : -1

Attaque : -2

Dommage : +3



### COUP DE PIED HACHE

Prés - requis : bagarre 2 ; saut

Niveau : ●●

Localisation : manœuvre aérienne

Description : l'attaquant saute dans les airs et lève le pied plus haut que la tête de son adversaire puis l'abat brusquement sur ses épaules et retombant.

Système : -

Initiative : -1

Attaque : +0

Dommage : +2

### DOUBLE COUP

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Description : enchaînement rapide d'un coup de pied rapide haut et d'un coup de pied lent bas afin de surprendre l'adversaire

Système : attaque multiple

Si l'adversaire faisait une attaque aérienne ou au sol ne prendra qu'une des deux attaques.

Initiative : +0 / -1

Attaque : +0 / -1

Dommage : +0

### FEINTE

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Description : l'attaquant fait une première feinte de frappe haute et se sert de l'élan de son pied pour porter la véritable attaque d'un mouvement circulaire avec l'autre pied.

Système : Cette attaque ignore les blocages

Initiative : -1

Attaque : +1

Dommage : +1

### LOW KICK

Prés - requis : bagarre 2 ; balayage

Niveau : ●●

Description : l'attaquant attaque les jambes de son adversaire dans le but de lui briser la jambe.

Système : si l'adversaire prend au moins 4 niveau de dommages de cette attaque, alors sa jambe est brisée. Il peut alors au mieux bouger a un quart de sa vitesse initiale (si c'est un quadrupède c'est a la moitié) et fait tout ses jet concernant sa jambe avec 2 dés de moins..

Initiative : +1

Attaque : -1

Dommage : +1



### PISON

Prés - requis : bagarre 2 ; sport 2

Niveau : ●●

Description : de dos à l'adversaire, on vient frapper son visage avec le talon en posant les mains au sol pour servir d'appui.

Système : Si l'adversaire faisait une attaque haute alors celui-ci est projetée a terre.

Initiative : +0

Attaque : -1

Dommmage : +2

### QUEUE DE DRAGON

Prés - requis : bagarre 4 ; sport 1 ; balayage

Niveau : ●●●●

Localisation : manœuvre au sol

Description : attaque les jambes de ses adversaire pour les faire tomber

Système : attaque multiple

En plus des dommages subit, les adversaires tombent a terre.

Initiative : -2 / -3 / -4

Attaque : -2 / -3 / -4

Dommmage : +0

### RETOURNE

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●●

Description : Le combattant tourne sur lui-même puis frappe latéralement son adversaire, utilisant la rotation de son buste pour augmenter la puissance de sa frappe. Celle-ci peut se faire avec la jambe tendue ou le talon.

Système : -

Initiative : -1

Attaque : -1

Dommmage : +3

### TALONADE

Prés - requis : bagarre 1

Niveau : ●

Description : cette attaque n'est pas faite pour faire beaucoup de dommage, mais pour écarter l'adversaire de soi d'un coup de talon dans l'abdomen.

Système : en plus des dommages subit, l'adversaire recule de Force+ sport de l'attaquant- sa force en mètre.

Initiative : +2

Attaque : +1

Dommmage : -2

## Manœuvres d'agrippé

NB: elles ne peuvent pas être contrée par un blocage

### ATTAQUE SOUTENU

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Description : le combattant agrippe sa victime et la frappe de son bras libre (ou du genou)

Système : action soutenu

Chaque tour après le premier la victime à un bonus cumulatif de +1 a sa force pour s'échapper.

Initiative : -1

Attaque : +0

Dommmage : +1

### BRISER LA NUQUE

Prés - requis : bagarre 5 ; fracturer

Niveau : ●●●●●

Description : agrippe et brise la nuque de l'adversaire par une rotation rapide et sèche.

Coût : 1 point de Volonté

Système : -

Initiative : -3

Attaque : -2

Dommmage : +4 L



### BRISE REIN

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Description : le combattant soulève son adversaire et le jette au sol ou sur son genou afin d'augmenter les dommages

Système : l'adversaire tombe a terre.

Initiative : -2

Attaque : -1

Dommmage : +2

### CLEF

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Description : après avoir agripper un membre, l'attaquant lui fait faire un mouvement non naturel provoquant une vive douleur incapacitante.

Système : action soutenu

La victime peut dépenser un point de volonté pour surpasser la douleur et attaquer avec l'autre membre. Cette attaque ne peut pas provoquer de dommages létaux et les armures ne peuvent pas l'absorber. Chaque tour après le premier la victime à un bonus cumulatif de +1 a sa force pour s'échapper.

Initiative : +0

Attaque : +0

Dommmage : +1

## ECRASEMENT

Prés - requis : bagarre 4 ; attaque soutenu

Niveau : ●●●●

Description : agrippe la tête de son adversaire et la fracasse contre son genoux.

Système : action soutenu.

Chaque tour après le premier la victime à un bonus cumulatif de +1 a sa force pour s'échapper. Si elle y arrive, elle sera considérée comme au sol.

Initiative : -1

Attaque : -2

Dommage : +2



## ETRANGLEMENT

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Description : l'attaquant agrippe la nuque de son adversaire et sert pour empêcher le sang et l'air de passer.

Système : Action soutenu provoquant un niveau de santé par tour (ne pouvant pas être absorbé)

Cette attaque ne marche pas contre les vampires

Chaque tour après le premier la victime à un bonus cumulatif de +1 a sa force pour s'échapper.

Initiative : -1

Attaque : +0

Dommage : spécial



## FRACTURER

Prés - requis : bagarre 4 ; clé

Niveau : ●●●●

Description : après avoir agripper un membre, l'attaquant lui fait faire un mouvement non naturel provoquant la fracture...

Coût : 1 point de Volonté

Système : Si des dommages sont faits, le membre est cassé empêchant l'adversaire de s'en servir. S'il n'est pas ambidextre il a un malus de 1 dé pour l'utilisation de sa mauvaise main.

Initiative : +0

Attaque : -1

Dommage : +2 L

## LUXER

Prés - requis : bagarre 4 ; médecine 1

Niveau : ●●●●

Description : le combattant agrippe le membre de son adversaire et disloque l'articulation en faisant faire à l'os un déplacement anormal.

Système : Le personnage ne peut plus se servir du membre touché sans subir un malus de 2 à ses actions. Pour se remettre le membre cela coûte un point de volonté et provoque un malus de 3 à l'initiative de se tour. S'il n'est pas ambidextre il a un malus de 1 dé pour l'utilisation de sa mauvaise main

Initiative : -1

Attaque : +0

Dommage : +1

## PLANCHETTE JAPONAISE

Prés - requis : bagarre 2 ; sport 1 ; projection

Niveau : ●●

Description : l'attaquant agrippe la veste de son adversaire puis roule a terre en arriere en plantant sa jambe dans l'estomac de sa victime pour mieux la soulever.

Système : projette à Force mètres et si l'attaquant obtient plus de 3 succès sur sont jets d'attaque il peut projeter sa cible sur une tierce personne engendrant a cette personne des dommages équivalent a la vigueur de la personne projeté.

Cette attaque emmène l'adversaire a terre et augmente la distance de combat d'un point

Initiative : -1

Attaque : -2

Dommage : +2

## PRISE DE L'OURS

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Description : l'attaquant serre très fortement la nuque de son adversaire.

Système : action soutenu

Chaque tour après le premier la victime à un bonus cumulatif de +1 a sa force pour s'échapper.

Initiative : -1

Attaque : +0

Dommage : +1



### PRISE DU CHAMEAU

Prés - requis : bagarre 2 ; adversaire a terre ou étourdit

Niveau : ●●

Description : attaque sur une personne a terre en lui rompant les reins.

Coût : 1 point de Volonté

Système : action soutenu.

Pour garder sa prise l'attaquant a un bonus de +3 en force (pas pour les dommages).

Chaque tour après le premier la victime à un bonus cumulatif de +1 a sa force pour s'échapper.

Initiative : -1

Attaque : +0

Dommage : +1



### PROJECTION

Prés - requis : bagarre 1; avoir agrippé auparavant

Niveau : ●

Description : l'attaquant agrippe son adversaire et d'un coup de rein, l'envoie au loin. Typiquement, les épaules, les hanches et/ou les bras sont utilisées pour déséquilibrer l'adversaire et le projeter au sol

Système : projette à Force mètres et si l'attaquant obtient plus de 3 succès sur sont jets d'attaque il peut projeter sa cible sur une tierce personne engendrant a cette personne des dommages équivalent a la vigueur de la personne projeté. Cette attaque emmène l'adversaire a terre et augmente la distance de combat d'un point.

Initiative : -1

Attaque : -1

Dommage : +1

### PROJECTION AERIENNE

Prés - requis : bagarre 3; sport 2, projection, saut

Niveau : ●●●●

Localisation : manœuvre aérienne

Description : l'attaquant saute et intercepte sa victime à mi-saut puis la projette contre le sol.

Système : Manœuvre avorté

Si l'initiative de cette action est supérieure a celle de l'adversaire (sautant) alors il est projeté à Force mètres et son action est annulé. Cette attaque emmène l'adversaire a terre et augmente la distance de combat d'un point.

Initiative : -1

Attaque : -1

ommage : +2

## Manœuvres de défense

### ARM LOCK

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●\*

Description : technique permettant de se protéger des empoignades diverses.

Système : Manœuvre avorté

Chaque succès sur un jet de dextérité + bagarre de difficulté 6 permet de diminuer les succès de l'attaque adverse.

De plus, cela donne un bonus de +2 à la force pour s'échapper

Initiative : +4

Attaque : -

Domage : -

Domage : -

### DEFLECTION DE PROJECTILE

Prés - requis : esquive 2 ; bagarre 4 ; dextérité 3

Niveau : ●●●●

Description : les maîtres qui ont étudié l'esquive en détail ont aussi appris l'art de dévier les projectile leur corps ou une partie métallique situer sur leur avant bras.

Système : chaque succès du jet de dextérité de difficulté 7 permet d'annuler un succès d'attaque d'arme lancé. Les flèches s'annule avec 2 succès pour un et les balles avec 3 a condition de disposer d'un bracelet métallique.

Initiative : +3

Attaque : -

Domage : -

### DEGAGEMENT

Prés - requis : bagarre 1 ; sport 2 ; arm lock

Niveau : ●●\*

Description : le combattant se sert de sa flexibilité pour se dégager d'une empoignade.

Système : permet de faire un deuxième jet pour se dégager. Il se fait en opposant la dextérité de l'emprisonné contre la force de l'attaquant.

Initiative : +1

Attaque : -

Domage : -

### GARDE DE POING

Prés - requis : esquive 1 ; bagarre 1

Niveau : ●

Description : garde haute permettant de mieux conter les attaques adverses.

Système :

Chaque succès sur un jet de dextérité + bagarre +2 de difficulté 6 permet de diminuer les succès de l'attaque adverse si l'adversaire porte un coup de poing. Sinon le jet se fait avec dextérité+ bagarre -2.

De plus, cela empêche de tomber a terre et procure un bonus de +2 à

l'initiative le tour (capacité accrue de contre attaque).

Malheureusement, cela ne marche pas si l'adversaire a une arme ou s'il tente d'agripper ou de projeter.

La difficulté augmente en plus de +1 par opposant après le premier. (max. +4)

Initiative : +4

Attaque : -

Domage : -

### GARDE DE PIED

Prés - requis : esquive 1 ; bagarre 2

Niveau : ●●

Description : garde haute permettant de mieux conter les attaques adverses

Système :

Chaque succès sur un jet de dextérité + bagarre +2 de difficulté 6 permet de diminuer les succès de l'attaque adverse si l'adversaire porte un coup de pied. Sinon le jet se fait avec dextérité+ bagarre -2.

De plus, cela empêche de tomber a terre et procure un bonus de +2 à

l'initiative le tour (capacité accrue de contre attaque).

Malheureusement, cela ne marche pas si l'adversaire a une arme ou s'il tente d'agripper ou de projeter.

La difficulté augmente en plus de +1 par opposant après le premier. (max. +4)

Initiative : +4

Attaque : -

Domage : -

## MAKA WARU

Prés - requis : esquive 1 ; bagarre 4

Niveau : ●●●●

Description : a force de frapper contre des surfaces dures, les bras et les jambes du pratiquant deviennent dure comme de l'acier.

Système : Si un personnage attaque au main nu une personne ayant mis cette technique en place, il subira des dommages égaux a vigueur du boxeur +1. Le défenseur subira quand a lui les dégâts normaux.

Initiative : automatique

Attaque : -

Domage : -



### PARADE DESARME

Prés - requis : bagarre 4, esquive 1

Niveau : ●●●●

Description : permet de parer une attaque de contact sans être touché par l'arme

Coût : 1 point de volonté

Système : permet de bloquer une attaque provoquant des dommages létaux comme s'il s'agissait une attaque au corps au corps

Initiative : +4

Attaque : -

Domage : -

### POING DEFLECTEUR

Prés - requis : esquive 1 ; bagarre 3 ; garde de poing

Niveau : ●●●

Description : le défenseur bloque les attaques de son adversaire en le frappant aux bras ou aux jambes avant qu'il n'ait le temps de porter ses coups.

Système : action multiple entre un coup de poing et une garde de poing

Initiative : +1

Attaque : -2 / -

Domage : +0 / -

## Manœuvres spéciales



### DESARMER

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Description : le combattant attaque l'arme de son adversaire afin de lui enlever des mains.

Système : Chaque succès du jet de force + bagarre contre force + capacité de difficulté de 6 envoie l'arme à un mètre. En cas d'échec les dommages subit sont égaux à ceux de l'arme (si elle en provoque naturellement).

Initiative : +1

Attaque : -

Domage : -

Type d'arme	Difficulté.
Une main	+0
Deux mains	+2
Avec une garde	+1
Arme à feu	+2

## Manœuvres de griffes et de dents

TYPE	Dom
Dents de garou	+1 A
Dents de vampire	+1 A
Crocs d'animaux	+1
Griffe de garou	+2 A
Griffe vampirique (métamorphose)	+1 A
Griffe vampirique (vicissitude)	+1 L
Griffes animales	+1 L

### ARRACHER

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Utilisable avec : dents

Description : le personnage mord sauvagement dans un membre pour l'affaiblir et arracher les muscles et les tendons.

Système : le personnage indique le membre attaqué. Le succès du jet indique que les dommages sont causés et que la victime subit une pénalité de 1 dé sur ces jets de force et de dextérité jusqu'à la fin du combat. Cette manœuvre peut être répétée plusieurs fois. Si un membre arrive à -3, il est considéré comme totalement inutile et la victime doit dépenser un point de volonté (de rage ou de sang) pour s'en servir.

Initiative : -1

Attaque : +0

Domage : +1



## BONDIR

Prés - requis : bagarre 2 ; sport 1 ; saut

Niveau : ●●

Utilisable avec : griffes

Localisation : manœuvre aérienne

Description : le combattant bondit par dessus (ou par devant) son adversaire et le griffe à la volée.

Système : -

Initiative : +1

Attaque : +1

Domage : +0



## COUPE JARRET

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Utilisable avec : dents

Localisation : manœuvre au sol

Description : le combattant se jette a terre (ou s'accroupit) et mord les tendons de la jambe de son adversaire pour les arracher.

Système : si lors de cette attaque, l'adversaire prend des dommages de cette attaque, alors sa jambe devient inutile. Il tombe alors au sol et peut alors au mieux bouger a un quart de sa vitesse initiale ( si c'est un quadrupède c'est a la moitié). Si ne reçoit pas des moyen de guérison magique, sa jambe sera endommagé a vie.

Initiative : -1

Attaque : -2

Domage : +1



## DEFIGURER

Prés - requis : bagarre 4

Niveau : ●●●●

Utilisable avec : griffes

Description : attaque portée a la tête de l'adversaire dans le but de le défigurer en lui crevant l'œil

Système : ignore les armures (sauf les casques). Si plus de quatre niveaux de santé sont fait, l'œil est crevé et la personne devient borgne. Sinon la personne est aveuglée pour un tour.

Initiative : +0

Attaque : -1

Domage : +1

## EVENTRER

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Utilisable avec : griffes

Description : le combattant plante ses griffes dans l'abdomen de son adversaire afin de permettre aux viscères de sortir

Système : -

Initiative : +0

Attaque : -1

Domage : +2

## IMMOBILISER

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Utilisable avec : dents

Description : l'attaquant se sert de sa puissante mâchoire plus pour immobiliser que pour faire des dommages.

Système : C'est une action soutenue.

Cette attaque ne peut se faire que si le personnage attaque de dos ou de coté, pour pouvoir utiliser au mieux sa masse. C'est une attaque typique des formes crinos, hispo et lupus, que les vampires comme considère grossière et banale. Elle ne fait pas de domage mais les succès sont enlevé a la force de l'adversaire ; la cible est alors lentement immobilisé.

S'échapper nécessite un jet de force + sport de difficulté intimidation +4. Les succès doivent dépasser les succès du jet de force de l'adversaire. S'il y a égalité, ces succès sont à prendre comme dommages létaux et la cible s'est libérée. Si le jet est rater la victime prend force +1 de domage létaux (et elle ne s'est pas échappé). Après chaque tour d'immobilisation, la difficulté pour s'échapper augmente de un.

Initiative : +0

Attaque : +0

Domage : -

## MORDRE LA NUQUE

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Utilisable avec : dents

Description : le personnage bondit sur son adversaire, l'agrippe et le mord violemment à la nuque.

Système : ceci est une manœuvre soutenue.

Initiative : +1

Attaque : +1

Domage : +0

## REVERS

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Utilisable avec : griffes

Description : le combattant fait semblant d'attaquer d'une main puis donne un coup de revers de l'autre.

Système : ignore les blocages

Initiative : +1

Attaque : -1

Domage : +1

## TAILLADAGE

Prés - requis : bagarre 2

Niveau : ●●

Utilisable avec : griffes

Description : une attaque rapide, fait par des combattants aguerries. Elle fait moins de domage que l'attaque habituelle, mais elle est plus rapide.

Système : -

Initiative : +4

Attaque : +0

Domage : -1



## Manœuvres animales

### RESTRICTION

Sous formes animale ou hypo les manœuvres autorisées sont limité a :

Saut  
Esquive  
Course  
Evasion  
Déplacement  
Arracher  
Coupe jarret  
Immobiliser  
Mordre la nuque  
Coup dans l'eau  
Transformation  
Ruée

Sous formes de chauve souris les manœuvres autorisées sont limité a :

Esquive  
Course  
Evasion

Mais celle ci ce font avec un bonus de +3.

### S'ABATTRE

Prés - requis : sport 3 ; bagarre 3; saut ; être sous forme loup ou hispo

Niveau : ●●●●

Localisation : manœuvre aérienne

Description : le combattant se jette au pied de son adversaire, rebondit sur le sol et lui saute dessus. La férocité de l'attaque prend l'adversaire par surprise. Cette manœuvre n'est utilisée que par les garous et les gangrel les plus féroce.

Système : cette action multiple entre un saut et une attaque provoque des dégâts contondants et fait tomber l'adversaire a terre.

Cette action permet de pénétrer dans un combat. Après ce tour la distance de combat sera diminué d'un point

Initiative : +1 / +0

Attaque : - / -2

Domage : - / -1



## Manœuvres des changeur de forme

### COUP DANS L'EAU

Prés - requis : bagarre 3, esquive 1

Niveau : ●●●●

Description : l'attaquant se laisse frapper et change de forme (souvent sous forme crinos) juste au moment du coup pour s'en protéger puis contre attaque en prenant l'adversaire par surprise

Système : l'adversaire aura toujours l'initiative

Coût : celui d'une transformation normale

Initiative : spécial

Attaque : +2

Domage : +2



### TRANSFORMATION

Prés - requis : bagarre 1

Niveau : ● \*

Description : le combattant change de forme pour se libérer de l'étreinte adverse.

Système : Les succès du jet de dextérité + esquive s'additionne au succès du jet de force pour se libérer.

Coût : celui d'une transformation normale

Initiative : +0

Attaque : -

Domage : -

Forme	Dom
Crinos	7
Lupus	6
Hispos	7
Glabro	8

### RUEE

Prés - requis : bagarre 3

Niveau : ●●●

Description : le personnage charge sous forme de loup et change de forme au dernier moment pour attaquer son adversaire et le prendre par surprise.

Système : a associer a une attaque basique et fait tomber l'adversaire à terre.

Coût : celui d'une transformation normale

Initiative : +0

Attaque : +0

Domage : +1

## Manœuvres aériennes

### BOND

Prés - requis : vol, sport 1, bagarre 2

Niveau : ●●

Localisation : manœuvre aérienne

Description : L'attaquant est au sol et bondit sur son adversaire en utilisant ses ailes afin de pouvoir sauter plus haut et donc de retomber plus lourdement sur sa cible. Cette attaque ressemble à une charge, mais en plus puissant.

Système : l'adversaire tombe a terre. Cette action permet de se rapprocher du combat, après ce tour la distance de combat est diminué d'un point

Initiative : -2

Attaque : -1

Dommages : +2

### CHARGE AERIEENNE

Prés - requis : mêlée 2, vol

Niveau : ●●

Utilisable avec : lance

Localisation : manœuvre aérienne

Description : Le but de l'attaque est d'empaler la cible avec l'arme et de laisser cette dernière dans la blessure, ce qui réduit de beaucoup les capacités martiales de la créature blessée.

Système : Durant ce tour, l'allonge de l'arme est augmentée d'un point.

Initiative : +0

Attaque : +1

Dommages : +1 L

### RASE MOTTES

Prés - requis : vol, bagarre ou mêlée 2

Niveau : ●●●

Localisation : manœuvre aérienne

Description : L'attaquant plonge vers le sol et redresse sa trajectoire afin de passer à côté de son adversaire pour pouvoir le frapper de son arme, ou même de son poing. Le but de cette attaque est de décupler la force du coup grâce à la vitesse prise par l'attaque en piqué, puis de remonter pour attaquer de nouveau.

Système : doit être associé à une attaque basique.

Initiative : +0

Attaque : -1

Dommages : +1

## Manœuvres armées (commune)

### ARRETER L'ACIER

Prés - requis : mêlée 3

Niveau : ●●●

Description : les armes s'emmêlent pendant un court laps de temps permettant d'instaurer un échange verbal, un temps de repos...

Système : Tant que l'attaquant obtient plus de succès au jet d'opposition Dextérité + Mêlée que son adversaire il peut continuer cette manœuvre. S'il y a cinq succès de différence le combattant peut rompre cette manœuvre en plaçant un coup de pied basique.

Initiative : +1

Attaque : -

Dommages : -

### ATTAQUE FURIEUSE

Prés - requis : mêlée 1

Niveau : ●

Description : le combattant met toutes la force qu'il a dans ce coup, s'exposant à une riposte féroce s'il ne parvient pas à blesser assez son adversaire.

Système : donne un bonus de +2 à l'initiative de l'adversaire le tour prochain.

Initiative : -2

Attaque : -1

Dommages : +3 L



### BAISE MAIN

Prés - requis : mêlée 3

Niveau : ●●●

Description : L'attaque est portée sur la main adverse en espérant lui faire lâcher son arme de douleur.

Système : Ignore les parades. De plus, l'adversaire fait un jet de vigueur de difficulté 7 pour éviter de lâcher ce qu'il avait dans la main.

Initiative : +2

Attaque : -1

Dommages : -1

### BATTRE LE FER

Prés - requis : mêlée 2

Niveau : ●●

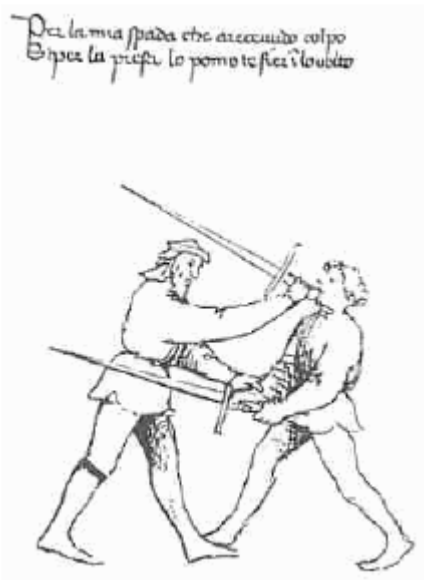
Description : l'attaquant porte un coup sur la lame adverse pour dévier sa garde et pénétrer celle-ci. Le coup est alors asséné avec précision. Mais cette technique a un revers : en effet le combattant se découvre lui-même et si son adversaire est plus rapide que lui, il n'aura aucun mal à profiter de cet avantage.

Système : ignore les blocages

Initiative : +0

Attaque : +0

Dommages : +1



### COUP ASSOMMANT

Prés - requis : mêlée 3

Niveau : ●●●

Description : si un personnage sait comment utiliser bien une arme, il peut simplement assommer son adversaire. Avec une arme contondante, il frappe moins fort et avec une arme tranchante, il utilise le plat de la lame ou la garde.

Système : étourdit l'adversaire.

Initiative : +1  
Attaque : +0  
Domage : +0

### DESARMER

Prés - requis : mêlée 3

Niveau : ●●●

Description : le combattant aguerri attaque l'arme ou le bras de son adversaire non pas pour lui faire des dégâts, mais pour lui enlever son arme des mains. Un personnage peut aussi utiliser une arme comme une chaîne ou un fouet pour s'enrouler autour de l'arme de son adversaire et la lui enlever.  
Système : les deux combattants jouent force + mêlée de difficulté le groupement adverse. Pour chaque succès, l'arme part à 1.5 mètre dans une direction choisie par l'attaquant. S'il fait un échec critique, il propulse sa propre arme et il lui faut un tour pour la récupérer.

Initiative : +1  
Attaque : -  
Domage : -

### DOUBLE MAIN

Prés - requis : mêlée 3

Niveau : ●●●

Description : utilisation simultanée de deux armes, une dans chaque main.  
Système : si la personne n'est ambidextre les malus à l'attaque sont majorés de -1 pour sa bonne main et de -3 pour la mauvaise

Initiative : +0 / -1  
Attaque : +0 / -1  
Domage : +0 L

### ESTOCADÉ

Prés - requis : mêlée 1

Niveau : ●

Description : c'est une attaque rapide avec une pointe (ou le bout) de l'arme. Utilisé plutôt pour tester les compétences de son adversaire que pour lui faire des dommages.

Système : -  
Initiative : +3  
Attaque : +1  
Domage : -2 L

### EPERONNER

Prés - requis : mêlée 2

Niveau : ●●

Description : cette manœuvre est entre une estocade et un coup de taille. Elle combine rapidité et puissance.

Système : -  
Initiative : +1  
Attaque : +0  
Domage : +1 L

### FEINTE

Prés - requis : mêlée 3

Niveau : ●●●

Description : Fausse action offensive destinée à provoquer une réaction précise de l'adversaire pour en tirer partie.

Système : Cette attaque ignore les parades

Initiative : +0  
Attaque : +0  
Domage : +1 L

### FLECHE

Prés - requis : mêlée 2

Niveau : ●●

Description : le combattant avance rapidement un pied, utilisant ce mouvement pour s'approcher de son adversaire sans avancer complètement le corps.

Système : Durant ce tour, l'allonge de l'arme est augmentée d'un point.

Initiative : +0  
Attaque : +1  
Domage : +1 L

### MUR D'ACIER

Prés - requis : mêlée 4

Niveau : ●●●●

Description : le personnage agite son arme en un schéma complexe et tisse un mur d'acier tout autour de lui, permettant de parer différents adversaires.

Système : la règle normale d'action multiple ne s'applique pas dans ce cas là.

La première parade se fait avec dextérité+ mêlée à difficulté 6 et chaque action suivante se fait avec un dé de moins.

Cette action ne peut pas se faire lors d'action multiple.

La difficulté du jet augmente en plus de +1 par opposant après le premier. (max. +4)

Si elle est utilisée pour parer une attaque à main nue alors, l'adversaire risque d'être blessé. Si la différence entre les succès du défenseur et ceux de l'attaquant sont positifs alors, ceux-ci s'additionnent au dommage de l'arme.

Initiative : +4  
Attaque : -  
Domage : -

### PARADE

Prés - requis : mêlée 2

Niveau : ●●

Description : le combattant utilise son arme pour arrêter l'attaque de son adversaire en détournant la lame ou en l'amenant dans une ligne d'attaque opposée à celle de l'offensive à l'aide d'un mouvement circulaire.

Système : Manœuvre avortée.

Chaque succès sur un jet de dextérité + mêlée de difficulté 6 permet de diminuer les succès de l'attaque adverse. La difficulté augmente en plus de +1 par opposant après le premier. (max. +4)

Si elle est utilisée pour parer une attaque à main nue alors, l'adversaire risque d'être blessé. Si la différence entre les succès du défenseur et ceux de l'attaquant sont positifs alors, ceux-ci s'additionnent au dommage de l'arme.

Cette action permet de pénétrer dans un combat. Après ce tour la distance de combat sera diminuée d'un point

Initiative : +4  
Attaque : -  
Domage : -

## Manœuvres armées (épée)

### BALAFRE DEXTRE

Prés - requis : mêlée 4

Niveau : ●●●●

Description : fait une balafre des plus seyantes sur la joue adverse en tentant de lui crever l'œil.

Système : Ignore l'armure de l'adversaire.

Si plus de quatre niveaux de dommage sont fait l'œil est crevé [cf. voir borgne]. Sinon la personne est juste aveuglée pour un tour.

Seule une personne connaissant cette botte peut la parer. Il existe aussi une autre version : la balafre senestre...

Initiative : +3

Attaque : -2

Dommage : -1 L

### BOTTE FLORENTINE

Prés - requis : mêlée 3 ; riposte ; flèche

Niveau : ●●●

Description : cette attaque du style italien permet de rompre puis de faire une double riposte sur l'adversaire.

Système : combinaison entre une parade, une riposte et une flèche qui ne peuvent être parer que par une personne connaissant cette botte.

Initiative : +4 □ +4 / -1

Attaque : - □ -2 / -3

Dommage : - □ +0 L / +1L

### BOTTE DE NEVERS

Prés - requis : mêlée 5; parade

Niveau : ●●●●●

Description : Après une parade, le combattant touche son adversaire entre les deux yeux.

Coût : 1 Point de Volonté

Système : Combinaison entre une parade et une riposte mortelle.

Seul une personne connaissant cette botte peut la parer.

Initiative : +4 □ +2

Attaque : - □ -3

Dommage : - □ +4 L

### DECAPITER

Prés - requis : mêlée 4

Niveau : ●●●●

Description : Faire tourner sans arrêt son arme de gauche à droite et inversement, puis au quatrième ou au cinquième moulinet, porter une attaque circulaire au cou de l'adversaire en espérant séparer la tête du corps.

Coût : 1 Point de Volonté

Système : -

Initiative : -2

Attaque : -3

Dommage : +5 L

### RIPOSTE

Prés - requis : mêlée 2 ; parade

Niveau : ●●

Description : cette manœuvre, souvent utilisé avec une épée, est une attaque rapide suivant une parade. C'est la meilleure attaque à faire après avoir parer.

Système : le combattant ne peut utiliser une riposte que s'il a utilisé une parade au tour précédent.

Initiative : +4

Attaque : +1

Dommage : +0 L

## Manœuvres armées (couteau)

### COUP DE JARNAC

Prés - requis : mêlée 4

Niveau : ●●●●

Description : botte perfide et déloyale. L'attaquant plonge au niveau des jambes de son adversaire afin de lui couper le tendon d'Achille.

Système : si l'adversaire prend des dommages de cette attaque, alors sa jambe devient inutile et il tombe a terre. Il peut alors au mieux bouger a un quart de sa vitesse initiale ( si c'est un quadrupède c'est a la moitié). Si ne reçoit pas des moyen de guérison magique, sa jambe sera endommagé a vie.

Seul une personne connaissant cette botte peut la parer. L'attaquant se retrouvera a terre après cette manœuvre.

Initiative : -2

Attaque : -3

Dommage : +1 L

### DOUBLE COUP

Prés - requis : mêlée 2

Niveau : ●●

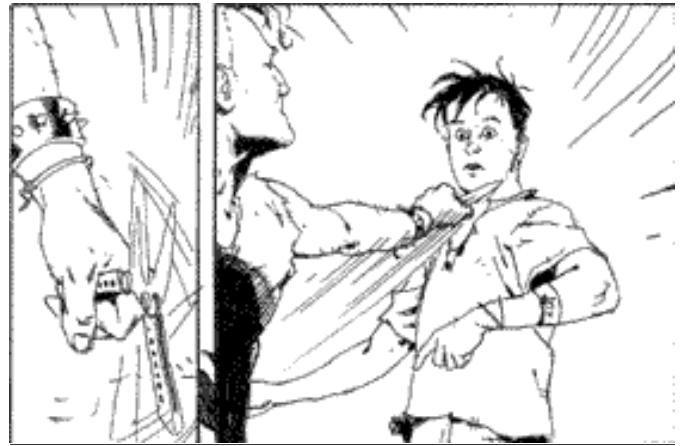
Description : c'est une attaque rapide avec une la pointe de l'arme. Utilisé plutôt pour tester les compétences de son adversaire que pour lui faire des dommages.

Système : attaque multiple

Initiative : +1 / +0

Attaque : -1 / -2

Dommage : -1 L



### FEINTE DU GAUCHER

Prés - requis : mêlée 4; feinte; dextérité 3

Niveau : ●●●●●

Description : on attaque en faisant de grand geste et juste avant de porter son attaque l'attaquant fait changer sa lame de main en plein assaut et peut ainsi frapper l'adversaire par surprise.

Système : Cette attaque ignore les parades

Initiative : +2

Attaque : -1

Dommage : +1 L

### MASQUER LES ETOILES

Prés - requis : mêlée 2

Niveau : ●●

Description : Cette attaque consiste à viser le front de l'adversaire pour l'aveugler de son propre sang. Il ne s'agit pas tant de viser une zone sensible qu'une région du crâne fortement irriguée.

Système : étourdit l'adversaire et l'aveugle pour 1 tour

Initiative : +2

Attaque : +0

Dommage : -1

## Manœuvres armées (haches)

### ATTAQUE BRUTALE

Prés - requis : mêlée 1

Niveau : ●

Description : une manœuvre rapide, puissante généralement portée de flanc.

Système : -

Initiative : +1

Attaque : -1

Domage : +1 L

### BALADEUSE

Prés - requis : mêlée 3

Niveau : ●●●

Description : lors d'un combat contre plusieurs adversaire, l'attaquant se débrouille pour se placer face à deux adversaires et donne un grand coup en "balayage".

Système : attaque multiple

Initiative : +0 / -1

Attaque : -1 / -2

Domage : +0 L

## Manœuvres armées (masses)

### FRACASSER

Prés - requis : mêlée 1

Niveau : ●

Description : une forte et puissante manœuvre, généralement utilisé en attaquant vers le bas.

Système : en plus des dommages subit, l'adversaire tombe a terre.

Initiative : -1

Attaque : -2

Domage : +2 L

### MORSURE DE LA MANTE

Prés - requis : mêlée 3

Niveau : ●●●

Description : le personnage frappe dans les cotes de son adversaire en espérant en casser un maximum. L'adversaire se tordra alors de douleur.

Système : Si la cible prend plus de trois niveaux de dommage, elle a les cotes cassé et doit faire un jet de Volonté de difficulté 8 chaque tour pour agir sans voir le double de malus dut au blessures.

Initiative : -1

Attaque : -2

Domage : +2 L

## Manœuvres armées (lances)

### COUP D'ARRET

Prés - requis : mêlée 2

Niveau : ●●

Description : Cette attaque rapide est destinée à toucher l'adversaire avant qu'il n'ait pu porter son attaque.

Système : -

Initiative : +3

Attaque : -2

Domage : +1 L

### TRANSPERCER

Prés - requis : mêlée 2

Niveau : ●●

Description : attaque en force cherchant à faire un maximum de dommages. Ce coup est porté pour embrocher l'adversaire

Système : -

Initiative : -1

Attaque : +0

Domage : +2 L

## Manœuvres armées (spécifiques)

### FAUCHER

Prés - requis : mêlée 2

Niveau : ●●

Utilisable avec : bâton

Description : le personnage utilise son bâton pour s'attaquer aux jambes de son adversaire.

Système : en plus des dommages subit, l'adversaire tombe à terre.

Initiative : +2

Attaque : +0

Domage : +0

### EMPALER

Prés - requis : mêlée 1

Niveau : ●

Utilisable avec : pieu

Description : c'est une attaque rapide avec une pointe de l'arme destinée à transpercer le cœur du vampire pour le paralyser.

Système : -

Initiative : +2

Attaque : -2

Domage : +1 L

### GARROTTER

Prés - requis : mêlée 1

Niveau : ●

Utilisable avec : garrot

Description : l'attaquant agrippe la nuque de son adversaire à l'aide du garrot et sert fort pour empêcher le sang et l'air de passer.

Système : Action soutenue provoquant un niveau de santé par tour (ne pouvant pas être absorbé)

Cette attaque ne marche pas contre les vampires

Chaque tour après le premier la victime à un bonus cumulatif de +1 à sa force pour s'échapper.

Initiative : -1

Attaque : +0

Domage : spécial

## Manœuvres de combat pour les armes à feu

NB : toutes ces actions utilisent les règles de combat à distance.

### DEGAINER RAPIDE

Prés - requis : arme à feu 1

Niveau : ●

Utilisable avec : toutes les armes à feu

Description : action de sortir son arme du holster où elle est caché puis de tirer

Système : Manœuvre avorté.

Cette manœuvre est à associer avec un tir. Chaque succès sur un jet de dextérité+ dégainage rapide diminue de 1 le malus à l'initiative.

Initiative : spécial

Attaque : +0

Dommmage : -

LOCALISATION	MODIF
Etui de ceinture	-1
Etui d'épaule	-3
Etui de cheville	-8
Arme longue (type fusil)	-6

### DESENRAYER

Prés - requis : arme à feu 1

Niveau : ●

Utilisable avec : toutes les armes à feu

Description : action de désenrayer une arme

Système : Manœuvre avortée

Le personnage doit faire un jet d'astuce + d'arme à feu de difficulté de 5.

Prend un tour complet et nécessite l'usage des deux mains.

Initiative : +0

Attaque : -

Dommmage : -

### DISPERSER

Prés - requis : arme à feu 2 et minimum 10 balles restantes dans le chargeur

Niveau : ●●

Utilisable avec : armes à feu ayant un mode de tir en automatique

Description : remplir une zone de plomb de 3 mètre afin de toucher différent adversaire. Attaque très peu souvent utilisée car très consommatrice de munitions sans avoir un réel effet dévastateur.

Système : le jet se fait avec une difficulté augmenté de 2 mais les succès peuvent être divisés entre les ennemis.

Les adversaire ont +1 a la difficulté pour esquiver.

Initiative : +1

Attaque : +10

Dommmage : +0 L



### FLINGUER

Prés - requis : arme à feu 4

Niveau : ●●●●

Utilisable avec : toutes les armes à feu

Description : tirer avec deux armes en même temps ce qui permet de limiter de recul du a des tir multiple.

Système : peut être associé avec des rafales, une dispersion ou un tir automatique. Si la personne n'est ambidextre les malus à l'attaque sont majorés de -1 pour sa bonne main et de -3 pour la mauvaise.

De plus durant ce temps on ne peut ni recharger, ni changer de mode de tir, ni viser, ni utiliser le compensateur de recul.

Initiative : +1 / +0

Attaque : -1 / -2

Dommmage : +0 L

ARME	MALUS	FORCE Min
Pistolet, revolver	0	3
Pistolet lourd	0	4
Pistolet mitrailleur	-1	4
Mitrailleuse, fusil	-2	5



### MODE DE TIR

Prés - requis : arme à feu 1

Niveau : -

Utilisable avec : armes à feu ayant un mode rafale ou tir en automatique

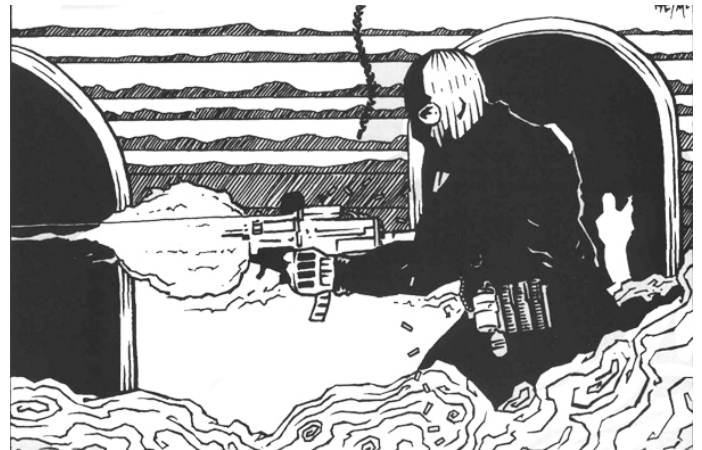
Description : a l'aide d'un petit bouton sur l'arme, le tireur change la cadence de celle-ci.

Système : Cette manœuvre est à associer avec un tir. Elle permet de passer (pour une arme le permettant) d'un tir au coup par coup, en rafale ou en automatique

Initiative : -2

Attaque : -

Dommmage : -



### RAFALE

Prés - requis : arme à feu 1

Niveau : ●

Utilisable avec : armes à feu ayant un mode rafale

Description : courtes rafale de trois balles pour cribler de balle une seule personne.

Système : la difficulté du jet est augmenté de +1

Initiative : +2

Attaque : +2

Dommmage : +0 L



## RECHARCHER

Prés - requis : arme à feu 1

Niveau : ●

Utilisable avec : toutes les armes à feu

Description : action permettant de mettre un chargeur ou une balle dans une arme très rapidement afin de reprendre le combat

Système : Manœuvre avortée

Si un point de volonté est dépensé une arme est entièrement rechargée

Prend un tour complet et nécessite l'usage des deux mains.

Initiative : spécial

Attaque : -

Domage : -

Type	1 tour	+ 1 point de volonté
Chargeur	1	2
Balles	2	1 arme

## TIR AUTOMATIQUE

Prés - requis : arme à feu 1 et minimum 10 balles restantes dans le chargeur

Niveau : ●

Utilisable avec : armes à feu ayant un mode de tir en automatique

Description : le chargeur de l'arme est vidé en une même attaque sur une seule cible. Attaque très peu souvent utilisée car très consommatrice de munitions sans avoir un réel effet dévastateur.

Système : la difficulté du jet est augmenté de +2

Initiative : +1

Attaque : +10

Domage : +0

## TIR A LA HANCHE

Prés - requis : arme à feu 2

Niveau : ●●

Utilisable avec : toutes les armes à feu

Description : cette position à l'avantage de la vitesse mais elle diminue la précision du tir

Système : n'utilise pas le compensateur de recul

Initiative : +4

Attaque : -1

Domage : +0 L

## TIR DE BARRAGE

Prés - requis : arme à feu 2

Niveau : ●●

Utilisable avec : toutes les armes à feu

Description : ce tir, très intimidant, est fait non pas pour blesser l'adversaire mais pour l'empêcher de sortir de son abris

Système : Cette attaque doit s'associer avec une action de tir. Si l'adversaire sort de son abris, faite le tir normal mais avec un groupement divisé par deux.

Initiative : +4

Attaque : spécial

Domage : spécial

## VISER

Prés - requis : arme à feu 1

Niveau : ●

Utilisable avec : toutes les armes à feu sauf fusils à pompe et pistolet mitrailleur.

Description : l'attaquant prend son temps pour ajuster son tir. Il peut soit améliorer la qualité de son tir, soit tirer dans un endroit précis. Pour cela il se sert des organes de visée de l'arme. C'est la seule façon d'effectuer des tirs à une distance supérieure de 50 m.

Système : l'attaquant ajoute un dé à son groupement pour un tir unique pour chaque tour passé à visé sur une cible se déplaçant au maximum au pas. Le nombre maximum de dé ajouté ne peut pas dépasser la perception du tireur. Peut être associé à une rafale.

Initiative : spécial

Attaque : spécial

Domage : +0 L

POSITION	Dom
Debout	+0
A genou	+1
Allongé	+2
Appuyer sur une surface	+1

## Manœuvres de combat pour les armes à projectile

NB : toutes ces actions utilisent les règles de combat à distance.

## AGGRAFAGE

Prés - requis : arme à projectile 2

Niveau : ●●

Utilisable avec : arme avec une pointe

Description : Cette manœuvre permet d'embrocher directement la chair ou la tenue de l'adversaire contre une surface située derrière lui.

Système : Ignore l'armure. Si l'attaquant inflige au moins deux niveaux de santé la cible est agrafée contre la surface. Une victime agrafée peut se libérer en réussissant un jet de force. Jet de force de l'arme

Initiative : +2

Attaque : -1

Domage : +0

## RECHARCHER

Prés - requis : arme à projectile 1

Niveau : -

Utilisable avec :

Description : action permettant de mettre un carreau

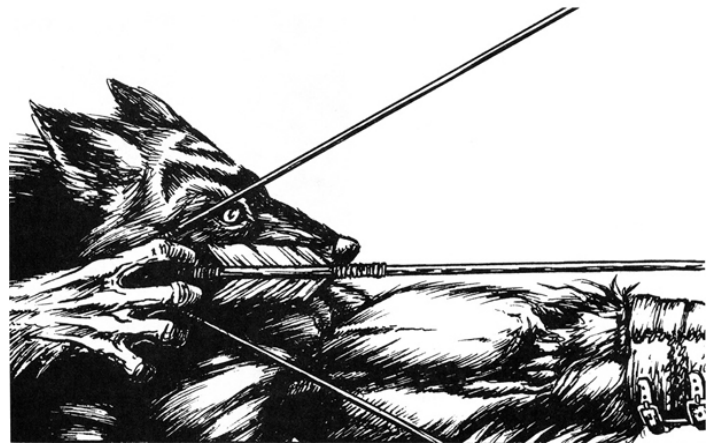
Système : Manœuvre avortée

Si un point de volonté est dépensé l'arbalète est rechargé en un tour. Sinon cela demande 3 tour.

Initiative : +0

Attaque : -

Domage : -



## VISER

Prés - requis : arme à projectile 1

Niveau : ●

Utilisable avec :

Description : l'attaquant prend son temps pour ajuster son tir. Il peut soit améliorer la qualité de son tir, soit tirer dans un endroit précis. Pour cela il se sert des organes de visée de l'arme. Système : l'attaquant ajoute un dé à son groupement pour un tir unique pour chaque tour passé à visé sur une cible se déplaçant au maximum au pas. Le nombre maximum de dé ajouté ne peut pas dépasser la perception du tireur.

Initiative : spécial

Attaque : spécial

Domage : +0 L

## Manœuvres de combat pour armes de lancer

NB : toutes ces actions utilisent les règles de combat à distance.

### AGGRAFAGE

Prés - requis : arme de lancer 2

Niveau : ●●

Utilisable avec : arme avec une pointe

Description : Cette manœuvre permet d'embrocher directement la chair ou la tenue de l'adversaire contre une surface située derrière lui.

Système : Ignore l'armure. Si l'attaquant inflige au moins deux niveaux de santé la cible est agrafée contre la surface. Une victime agrafée peut se libérer en réussissant un jet de force.

Jet de force de l'attaquant

Initiative : +2

Attaque : -1

Dommmage : -

### ATTAQUE EN FORCE

Prés - requis : arme de lancer 2

Niveau : ●●

Utilisable avec :

Description : l'attaquant met toute sa force dans cette attaque au mépris de la précision.

Système : -

Initiative : -2

Attaque : -2

Dommmage : +3

### LANCER UNE ARME

Prés - requis : mêlée 1; sport 1

Niveau : ●

Utilisable avec :

Description : tenant votre arme en l'air, vous la lancez sur votre adversaire dans une tentative de dernière chance.

Système : la portée est de deux fois la force en mètre.

Initiative : -2

Attaque : -2

Dommmage : -2

### VISER

Prés - requis : arme de lancer 1

Niveau : ●

Utilisable avec :

Description : l'attaquant prend son temps pour ajuster son tir. Il peut soit améliorer la qualité de son tir, soit tirer dans un endroit précis. Système : l'attaquant ajoute un dé à son groupement pour un tir unique pour chaque tour passé à visé sur une cible se déplaçant au maximum au pas. Le nombre maximum de dé ajouté ne peut pas dépasser la perception du tireur.

Initiative : spécial

Attaque : spécial

Dommmage : +0 L

TAILLE	ATTAQUE
Moyenne (ordinateur)	-2
Petite (mallette)	-4
Précise (serrure)	-6

LOCALISATION	ATTAQUE	DOMMAGE	SPECIAL
Tête	-4	+1	Absorbe avec vigueur -2
Mains	-3	+0	L'adversaire fait un jet de vigueur de difficulté 7 pour éviter de lâcher ce qu'il avait dans la main.
Jambe	-2	+0	Il tombe alors au sol et peut alors au mieux se déplacer au quart de sa vitesse
Cœur	-4	+2	-
Oeil	-5	+0	Absorbe avec vigueur -2 Ignore l'armure Si plus de quatre niveaux de dommage sont fait l'œil est crevé [cf. voir borgne]. Sinon la personne est juste aveuglée pour un tour.

