

Combat au contact

Arts martiaux	Avantages	Inconvénients	Manœuvres
Aïkido (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
Arnis de mano (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
Capoeira (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
Corps à corps (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
Karaté (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
Kung-fu (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
Muay thai (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
Ninjutsu	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
Pentjak-silat	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
Tae-kwon-do (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
Tai-chi chuan (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
Wildcat	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>)

Arts martiaux	Avantages	Inconvénients	Manœuvres
Choy-Li-Fut Kung Fu	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
Fan Tzi Pai Kung Fu (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
Feng Ying Kuen Kung Fu (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
Fu Ying Kuen Kung Fu (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
Hao Pai Kung Fu (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
Hou Ying Kuen Kung Fu (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
Judo (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
Li-Chi (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
Loong Ying Kuen Kung Fu (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
Shyun Style Praying Mantis Kung Fu	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
Tsui Pa Hsien Kung Fu (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
Wing Chum	Contre-attaque : allonge +1	Charger et Viser : -2 dés	Combat rapproché, désorientation, évasion, focalisation de l'esprit, cadrage, rétablissement, balayage, projection, placement
Lutte	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.

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