

# COMBAT A MAINS NUES

Règles d'arts martiaux pour Shadowrun d'après celles de Craig Sanchez, Dave Hoops, Walt Schellin, John Jacobson et Linda Naughton.

## COMBAT A MAINS NUES

Chaque type de combat est une concentration de la compétence Combat à Mains Nues et chaque technique de cet art une spécialisation. Il est possible d'avoir plusieurs concentrations et spécialisations, comme pour les autres compétences.

Certains arts martiaux sont de nature défensive, c'est au MJ de décider les situations où ils sont utilisables.

## TECHNIQUES

### Balayage

Balayage standard au niveau des pieds de l'adversaire. Si l'attaquant a plus de succès, l'adversaire tombe à terre.

### Blocage/Esquive

Cette technique ne peut être utilisée qu'en contre-attaque. Si le personnage obtient plus de succès que l'attaquant, alors l'attaque est bloquée ou esquivée sans blesser l'attaquant. Le personnage utilisant cette technique ne bénéficie pas des bonus d'allonge (sauf s'il est Troll, il a alors droit à son -1 naturel). Ceci est une alternative à l'Esquive Totale des règles de bases de Shadowrun.

### Clef

L'attaquant doit spécifier sur quelle partie du corps de l'adversaire il compte effectuer une clef (poignet, bras, jambe, tête). Si l'attaquant a plus de succès, la cible ne peut plus effectuer d'action avec cette partie de son corps. L'effet dure jusqu'à ce que la cible ait plus de succès que l'attaquant (jet de Combat à Mains Nues, Force ou Rapidité, on utilise le score le plus élevé) ou que l'attaquant arrête. La cible ne peut rien faire d'autre qu'essayer de se libérer. L'attaquant peut continuer à frapper et possède le bonus de Position supérieure.

### Coup de boule

Cette attaque consiste à frapper le crâne de l'adversaire avec son front. Elle ne peut être utilisée que si la taille de l'adversaire permet d'atteindre sa tête. L'attaquant subit des dommages [F+1] L étourdissants.

### Coup de coude

Cette attaque est plus efficace que le coup de poing mais plus difficile à placer.

### Coup de genou

Attaque vicieuse du genou dans le ventre.

### Coup de pied

Inclus les coups de pieds frontaux, tournants et retournés.

### Coup de pied sauté

Le personnage décolle du sol pour donner un coup de pied. C'est un mouvement difficile mais efficace.

### Coup de pied sauté tournant (Tae Kwon Do)

Forme avancée du coup de pied utilisable seulement par les pratiquant du Tae Kwon Do.

### Coup de poing

Simple attaque utilisant les mains.

### Coup vicieux

Cette attaque vise des parties sensibles du corps : sexe, tibia, yeux, ... Elle est généralement utilisée par les faibles, les vicieux ou les sans honneurs.

### Désarmement

Si le personnage obtient plus de succès que son adversaire, celui-ci est désarmé (s'il avait 2 armes, il lui en reste une). Si le personnage obtient au moins 4 succès de plus, il peut prendre l'arme. Chaque 2 succès augmente les dommages normalement.

### Distraction (Kappo)

Cette technique du Kappo permet de distraire l'adversaire et ainsi l'empêcher de se concentrer. Utiliser cette technique demande une action simple ; l'attaquant et le défenseur font un jet de Kappo avec une difficulté égale au plus haut score de l'adversaire dans une concentration de Combat à Mains Nues. La cible peut utiliser Combat à Mains Nues à +2 ou Volonté à +4. Chaque 2 succès nets pour l'attaquant donne +1 au SR de l'adversaire pour sa prochaine attaque ou contre-attaque. Cette technique peut être utilisée avec le coup de poing Kappo en une action complexe. On fait d'abord le jet de Distraction puis on résout l'attaque au poing.

### Frappe du genou sauté (Thaï Boxing)

Cette version plus puissante du coup de genou ne peut être utilisée que par ceux possédant une concentration en Thaï Boxing.

### Immobilisation

Si l'attaquant a plus de succès, la cible reçoit +1 au SR pour toutes ses attaques jusqu'à ce que l'attaquant ait droit à une nouvelle action. Cette technique est utilisable par les arts martiaux défensifs. Une créature qui est immobilisée ne peut donner aucun coup de pieds ni de coup de genou sauté. L'attaquant peut continuer à frapper et possède le bonus de Position supérieure.

### Incapacité

Cette attaque nerveuse fait que seulement l'un des membres de la cible (l'attaquant doit préciser lequel) est touché. La puissance de l'attaque est égale au score de la compétence utilisée et non à sa Force. L'attaque affecte un membre particulier et non la cible dans sa totalité ; ainsi, le modificateur s'applique seulement quand la cible utilise le membre concerné. Donc, cette technique ne peut pas tuer ou rendre inconscient. Des dommages fatals rendent le membre inutilisable.

### Incapacité totale (Hapkido)

Cette attaque nerveuse permet d'incapaciter totalement la cible. Fonctionne comme la technique Incapacité.

### Morsure

Cette attaque fait plus de dommages quand elle est effectuée par des créatures ayant des crocs cybernétiques ou naturels (Orks et Trolls). Ces derniers

font des dommages For/2+2 L au lieu de For/2+1 L. Si les crocs sont équipés d'un système d'injection, il faut ajouter les dommages du produit.

### Projection

Comme le Takedown sauf que l'attaquant peut diviser ses succès entre les dommages et la distance de projection. Pour chaque 2 succès assignés aux dommages, ceux-ci augmentent normalement. Pour chaque 2 succès assignés à la distance, la cible atterri 1 mètre plus loin dans la direction choisi par l'attaquant.

### Rapprochement

Cette action est une action automatique. Elle permet de pénétrer la garde de l'adversaire et ainsi de se rapprocher de lui. Chaque 2 succès réduit l'allonge de l'adversaire de 1. Cette technique est particulièrement efficace qu'avec les techniques ayant une allonge de 0, pour les autres, le seuil de réussite est augmenté du double de l'allonge.

### Rétablissement

Cette technique permet de se remettre debout rapidement. C'est une action automatique. Si test échoue, le personnage réussit à se relever mais perd l'action suivante. S'il n'obtient un nombre de 1 égal à sa compétence, il parvient pas à se relever et ne peut plus agir à ce tour.

### Takedown

L'attaquant saisi la cible et la décolle du sol pour l'immobiliser à terre. Si l'attaquant a plus de succès que la cible, celle-ci est à terre tenue par une clef faite par l'attaquant.

## • STYLES D'ARTS MARTIAUX

### Aïkido

En défense seulement

Mouvements : Incapacité, Clef, Takedown, Projection, Rapprochement, Rétablissement

Capacité spéciale : les personnages maîtrisant l'Aïkido peuvent faire face à un nombre d'opposants égal à leur score en Aïkido sans recevoir le modificateur de +1 pour chaque opposant supplémentaire.

### Boxe

Mouvements : Blocage/Esquive, Coup de poing, Uppercut, Rapprochement

Capacité spéciale : le coup de poing de la Boxe fait For+1 M Etou de dommages. Le personnage peut utiliser la compétence de Boxe à la place de la Constitution pour encaisser les dommages provenant d'attaques à mains nues.

### Combat à mains nues (sans concentration)

Mouvements : Morsure, Coup vicieux, Coup de pied, Coup de poing, Rapprochement

### Combat de rue

Mouvements : Blocage, Coup de boule, Morsure, Coup vicieux, Coup de pied, Coup de poing, Rapprochement, Coup de coude, Coup de genou

### Hapkido

Mouvements : Blocage/Esquive, Incapacité, Coup de pied, Clef, Coup de poing, Takedown, Incapacité totale

### Judo

En défense seulement

Mouvements : Immobilisation, Clef, Balayage, Takedown, Projection, Rapprochement

Capacité spéciale : la Projection du Judo fait des dommages supérieur (For+1 M Etou).

### Jujitsu

Mouvements : Incapacité, Immobilisation, Takedown, Projection, Coup de poing, Rapprochement, Rétablissement

### Kappo

Mouvements : Distraction, Coup de poing, Rapprochement

Capacité spéciale : possibilité de faire des dommages physique avec le coup de poing, ceci sans modificateur au SR.

### Karaté

Mouvements :

Blocage/Esquive, Coup de pied, Coup de poing, Projection, Balayage, Rapprochement  
Capacité spéciale : le coup de poing du Karaté fait For+1 M Etou de dommages.

### Kung Fu (Hard)

Mouvements : Blocage/Esquive, Coup de pied sauté, Coup de pied, Coup de poing, Rapprochement, Rétablissement  
Capacité spéciale : toutes les attaques du Kung Fu Hard reçoivent +1 à leur puissance.

### Kung Fu (Soft)

Mouvements : Incapacité, Coup de pied, Clef, Coup de poing, Balayage, Rapprochement, Rétablissement, Rétablissement

### Lutte

Mouvements : Immobilisation, Clef, Takedown, Projection, Rapprochement  
Capacité spéciale : tous les lutteurs reçoivent un modificateur de -1 au SR pour toute tentative d'immobilisation (SR 4, donc). Ils ne peuvent pas augmenter la distance de leur projection.

### Tae Kwon Do

Mouvements : Blocage/Esquive, Coup de pied sauté, Coup de genou sauté, Coup de pied, Coup de poing

### Thaï Boxing

Mouvements : Coup de pied, Coup de genou, Coup de pied sauté tournant, Coup de poing, Rapprochement,

## Tai Chi

Mouvements  
: Coup de pied, Coup  
de poing,  
Blocage/Esquive,  
Balayage

Capacité  
spéciale : le score de  
cette technique peut  
être utilisée à la place  
de celui de  
Constitution pour  
résister aux dégâts.

Utiliser le Karaté et un  
katana est un combat à  
deux armes.

Technique	Seuil de Réussite	Dommages	Allonge
Balayage	5	For L(Etou)	+1
Blocage/Esquive	3	aucun	aucune
Clef	5	For L (Etou)	+0
Coup de boule	6	For M (Etou)	+0
Coup de coude	5	For+1 M (Etou)	+0
Coup de genou	5	For+1 M(Etou)	+0
Coup de genou sauté *	6	For+2 M (Etou)	+1
Coup de pied	5	For+1 M (Etou)	+1
Coup de pied sauté	7	For+2 M (Etou)	+2
Coup de pied sauté tournant *	8	For+3 M(Etou)	+1
Coup de poing	4	For M(Etou)	+0
Coup vicieux	5	For+4 L (Etou)	+0
Désarmement	5	For L (Etou)	+0
Distraction *	4	spécial	+0
Immobilisation	5	For L (Etou)	+0
Incapacité	6	Compétence G (Etou)	+0
Incapacité totale *	8	Compétence F (Etou)	+0
Morsure	6	(For/2+1 L) / (For/2+2 L)	+0
Projection	5	For L(Etou)	+0
Rapprochement	5	-	-
Rétablissement	6	-	-
Takedown	6	aucun	+0
Uppercut *	6	For+3 M (Etou)	

\* : technique spéciale utilisable seulement par un seul art martial et inutilisable pour un personnage ne le possédant pas.

## REGLES DIVERSES

### Mains mortelles

Le pouvoir  
Mains Mortelles des  
adeptes physiques  
n'est utilisable  
qu'avec le Coup de

poing.

### Combat à 2 armes

Un style de  
combat est considéré  
comme une arme.