

CYBERPUNK RED



**Les arts Martiaux
Règles Maison**

Entrez dans le Dojo est un contenu non officiel fourni dans le cadre de la politique de contenu Homebrew de R. Talsorian Games
Transposé et traduit par Alexis.D

Sommaire :

Entrez dans le Dojo _____	page 3
<i>Le mot de l'auteur original _____</i>	<i>page 3</i>
<i>Directive de base _____</i>	<i>page 4</i>
Nouveaux Styles _____	page 5
<i>Mouvement commun _____</i>	<i>page 5</i>
Kali/Escrime _____	page 6
<i>Mouvements spéciaux _____</i>	<i>page 6</i>
Muay Thai _____	page 9
<i>Mouvements spéciaux _____</i>	<i>page 8</i>
Silat Cekak _____	page 9
<i>Mouvements spéciaux _____</i>	<i>page 9</i>
Kung Fu des Cinq Animaux _____	page 10
<i>Mouvements spéciaux _____</i>	<i>page 10</i>
Wing Chun _____	page 11
<i>Mouvements spéciaux _____</i>	<i>page 11</i>
Shaolin du Nord _____	page 12
<i>Mouvements spéciaux _____</i>	<i>page 12</i>
Krav Maga _____	page 13
<i>Mouvements spéciaux _____</i>	<i>page 13</i>
Analyse des avantages/bilans des mouvements existant _____	page 14

Note :

Pour des questions ou amélioration n'hésitez pas à contacter sur le discord du groupe : **Elian "legba" Dumas**

Ce document est partagé sur le site de : <http://cyberpunk-jdr.fr> . Il s'agit d'une création Fan-made pour pouvoir jouer à Cyberpunk RED. Ce document n'a pas pour objectif d'être partagé ailleurs que sur le site ou il est stocké. Le document original dans la langue de Shakespeare est disponible à l'adresse suivante :

<https://cyberpunkrednightcity.obsidianportal.com>

Entez dans le Dojo est un contenu non officiel fourni dans le cadre de la politique de contenu Homebrew de R. Talsorian Games et n'est ni approuvé ni cautionné par RTG. Ce contenu fait référence à des documents qui sont la propriété de R. Talsorian Games et de ses licences.

Entrez dans le Dojo



Une collection d'arts martiaux à utiliser avec Cyberpunk RED

Le mot de l'auteur original

Remerciements de l'auteur

Un grand merci à Michael Erhard, Joseph Fell, Harneys Melo et Daniel Huk du groupe Facebook " Cyberpunk RED RPG ".

Les commentaires de Michael ont été déterminants pour décomposer les mécanismes de base de manière logique et m'ont aidé à maîtriser mes premières conceptions sauvages. Joseph et Harneys m'ont beaucoup aidé pour le Krav Maga en particulier et pour l'analyse de l'"esprit" des styles en général. Les propres contributions de Daniel à la cause m'ont aidé à faire mes propres interprétations.

Merci beaucoup, chooms !

Déclaration d'intention et clauses de non-responsabilité

Le document suivant a pour but d'offrir une variété étendue de styles d'arts martiaux et de mouvements spéciaux maison à utiliser avec Cyberpunk RED, disponibles tels quels ou à modifier à volonté par l'ensemble de la communauté. Bien que je sois l'auteur de ces règles, je n'en revendique aucunement la propriété, ni celle d'aucun autre concept de Cyberpunk RED.

Il convient également de noter que :

1. Je ne suis pas un pratiquant d'arts martiaux, mais seulement un admirateur,
2. A ce jour, très peu de choses ont été testées par le jeu.

Bien que je pense que les concepts sont équilibrés sur le papier, je ne peux pas promettre qu'ils le seront, ou que j'ai capturé l'essence du style, bien que j'aie travaillé dur pour le faire. Je suis absolument ouvert à la critique dans les deux cas, car l'élaboration de ces règles avec les pensées de la communauté en tête a toujours été l'intention.

Directive de base

Tout d'abord, j'ai suivi deux règles principales lors de l'élaboration de ces règles. Ces règles sont les suivantes :

Si un Mouvement Spécial inflige des dégâts, il est formulé comme suit : "Utiliser la compétence **Arts Martial** contre une seule cible" ou une compétence, essentiellement un jet d'attaque d'Arts Martiaux normal auquel l'adversaire a une chance d'esquiver.

Si un Mouvement Spécial n'inflige pas de dégâts, alors il est possible d'utiliser un SD (Seuil de Difficulté) à la place, ce qui signifie qu'aucune esquive n'est possible.

Sinon, j'ai essayé de considérer chaque coup spécial comme une série d'avantages et de facteurs d'équilibre. Après chaque coup, j'ai inclus un petit détail de ces deux facteurs pour aider à voir mon intention sans avoir à fournir une justification écrite complète.

Les mouvements communs sont différents, car il n'y a pas encore de directives claires. Celles que je me suis fixées sont "elles ne font pas de dégâts" et "elles ressemblent plus à des actions qu'à des coups spéciaux", mais l'avis de chacun est aussi bon que le mien.

Nouveaux Styles

Mouvement commun

Balayage

Aucune exigence : Toutes les formes d'arts martiaux peuvent utiliser ce mouvement.

Au lieu de faire 2 attaques avec votre action d'attaque d'arts martiaux, vous pouvez choisir de faire une attaque de balayage. Utilisez votre action pour utiliser la compétence **Arts Martiaux** contre une seule cible à portée de mêlée. Si vous touchez votre cible, elle est clouée au sol. Cette attaque n'inflige aucun dégât, ne peut pas causer de blessure critique et ne détériore pas les armures.

Feinte

Aucune exigence : Toutes les formes d'arts martiaux peuvent utiliser ce mouvement.

Vous pouvez utiliser une Feinte à la place d'une de vos attaques de mêlée avec un ROF de 2. Utilisez feinte contre une cible unique à portée de mêlée. Si vous touchez, l'attaque n'inflige aucuns dégâts, mais elle compte comme une réussite pour les mouvements spéciaux (vous choisissez le type de réussite, qu'il s'agisse de **Bagarre**, d'**Arts martiaux** ou d'**Arme de mêlée**, mais vous devez bien sûr avoir une arme de mêlée à portée de main dans ce cas). Au lieu d'infliger des dégâts à l'adversaire, vous recevez un +2 à votre prochaine attaque de mêlée contre lui ou un +1 au prochain jet d'**Arts martiaux** que vous effectuez contre lui, selon ce qui arrive en premier, pour ce tour seulement. Si vous ratez, votre attaque se termine même s'il vous reste des coups de ROF.

Kali/Escrime

Forme de combat philippine qui se concentre sur les techniques d'armes, en particulier les deux armes, ainsi que sur les techniques de "main ouverte" qui utilisent les mêmes mécanismes que l'entraînement aux armes.

Passif : Les mouvements de cet art martial ne nécessitent plus qu'une arme soit équipée et une attaque d'art martial peut être substituée à toute attaque d'arme de mêlée requise. Grêle de coups inflige 2d6 points de dégâts multipliés indépendamment des dégâts réels de votre art martial si vous l'utilisez de cette façon.

Mouvement spéciaux

Grêle de coups

Exigence : Pour déclencher Grêle de coup, vous devez :

- Avoir une DEX de 6+
- Avoir au moins une arme de mêlée légère ou moyenne équipée.

Au lieu de faire 2 attaques avec votre action d'attaque d'arts martiaux, vous pouvez choisir de tenter une grêle de coups. Utilisez votre action pour utiliser la compétence d'arts martiaux contre une seule cible à portée de mêlée. Si vous touchez, vous infligez les dégâts de votre arme de mêlée multipliés par le nombre de points que vous avez obtenus en battant le jet de l'adversaire, jusqu'à un maximum de 3 (comme une attaque de tir automatique avec une ROF de 3). De plus, pour chaque touche réussie, vous ablatez l'armure de l'adversaire de 1 (à la place de l'ablation normale, et non en plus). Notez que ces touches ne sont pas prises en compte pour l'obtention d'autres coups spéciaux.

- Avantages : attaque automatique (x2), effet supplémentaire (ablation).
- Équilibre : Condition de Dexterite, condition d'arme, action complète

Déchirement du serpent

Condition requise: Pour déclencher Déchirement du serpent, vous devez

- Vous touchez la même cible avec une attaque d'arme de Mêlée et une attaque d'Arts Martiaux ce Tour-ci.

Une fois par Tour, lorsque vous remplissez cette condition, vous pouvez utiliser la compétence **Arts Martiaux** contre la cible que vous avez touchée deux fois si elle est au corps à corps. Si vous réussissez, la cible subit la Blessure Critique des Doigts Ecrasés, vous choisissez quelle main. De plus, si un objet était tenu dans cette main, il est soit tenu par vous (si vous avez une main libre), soit lâché sur le sol.

- Avantages : action libre, autocritique, désarmement.
- Equilibre : attaques réussies obligatoires (x2), pas de dégâts sauf dégâts crit uniquement.

Dompter le tigre

Note : Ce mouvement est un mouvement personnalisé que j'ai fait pour un joueur. Ce n'est pas une partie typique du jeu de mouvements de Kali/Escrima. Mais il peut le devenir !

Condition requise : Pour déclencher Déchirement du serpent, vous devez

- Avoir esquivé toutes les attaques de mêlée qui vous visaient depuis votre dernier tour
- Avoir une main libre à moins d'avoir un DEX 8+.

Une fois par tour, lorsque vous remplissez cette condition, vous pouvez, en tant qu'action, utiliser compétence **Arts Martiaux** pour tenter de battre un SD de 15. Si vous réussissez, une cible à portée de Mêlée dont vous avez esquivé les attaques est agrippée et équipée comme un bouclier humain. Vous pouvez tenter cette action en brandissant deux armes de mêlée légères/moyennes de type

contondant si vous avez un DEX de 8+, mais vous ne pouvez pas effectuer d'attaque de mêlée pendant le blocage. Vous pouvez cependant vous étrangler et infliger +4 points de dégâts.

- Avantage : pas d'esquive, de saisie automatique, de bouclier automatique, de règle spéciale.
- Équilibre : esquive complète requise (x2), action complète, règle spéciale exigence élevée.

Muay Thai

Forme de combat thaïlandaise connue sous le nom d'"art des huit membres", elle utilise pleinement les coudes, les genoux et les tibias en plus des poings et des pieds, tant pour l'attaque que pour la défense.

Passif : Lorsque vous n'êtes pas équipé d'une armure (y compris une armure subdermale), vous êtes considéré comme ayant une armure corporelle avec une protection de 2 contre les attaques de mêlée. Cela passe à 3 lorsque la compétence d'Art Martiaux est au niveau 8 et 4 lorsque la compétence d'Art Martiaux est au niveau 10. Cette armure n'est pas réduite de moitié par les attaques de mêlée et ne s'ablate pas.

Mouvement spéciaux

Coude arrière tournant

Condition : Pour déclencher Coude arrière tournant, vous devez :

- Avoir touché la même cible avec une attaque de bagarre et une attaque d'arts martiaux ce tour-ci.

Une fois par Tour, lorsque vous remplissez cette condition, vous pouvez utiliser la compétence **Arts Martiaux** contre la cible que vous avez touchée deux fois si elle est au contact. Si vous touchez, la cible subit la blessure critique œil endommagé en plus de vos dégâts liés aux arts martiaux. Elle peut subir cette blessure critique deux fois, avec des pénalités cumulées ; si elle a déjà subi cette blessure critique deux fois, elle ne la subit pas à nouveau. Si une blessure critique est comptabilisée sur les dés de dégâts, la cible subit également la blessure critique du coup du lapin, si elle ne l'a pas déjà subie.

- Bénéfices : action libre, autocritique de la tête (x2), cumul des critiques.
- Équilibre : attaques réussies requises (x2), critiques spécifiques et limités (x2).

Genou volant

Condition : Pour déclencher Genou volant, vous devez :

- Avoir 4+ points en Arts Martiaux (muay thai),
- Avoir touché une cible que vous avez attaquée avec 2 attaques d'**Arts Martiaux** ce Tour-ci.

Une fois par Tour, lorsque vous remplissez cette condition, vous pouvez utiliser la compétence **Arts Martiaux** contre la cible que vous avez touchée deux fois si elle est à portée de Mêlée. Si vous touchez, la cible subit la blessure critique œil endommagé en plus de vos dégâts liés aux arts martiaux. Elle peut subir cette blessure critique deux fois, avec des pénalités cumulées ; si elle a déjà subi cette blessure critique deux fois, elle ne la subit pas à nouveau. Si une blessure critique est comptabilisée sur les dés de dégâts, la cible subit également la blessure critique du coup du lapin, si elle ne l'a pas déjà subie.

- Bénéfices : action libre, autocritique de la tête (x2), cumul des critiques.
- Équilibre : attaques réussies requises (x2), critiques spécifiques et limités (x2).

Silat Cekak

Cette forme mixte de combat malaisien se concentre sur la défense des coups par des blocages, des déviations et des blocages d'articulation plutôt que par des esquives, puis sur la contre-attaque pour désarmer et neutraliser.

Passif : vous recevez un bonus de +1 aux jets d'esquive contre les attaques de mêlée. Ce bonus passe à +2 lorsque la compétence d'Art Martiaux est au niveau 8 et à +3 lorsque la compétence d'Art Martiaux est au niveau 10.

Mouvement spéciaux

Piège et blocage

Condition : Pour déclencher piège et blocage, vous devez :

- Avoir esquivé toutes les attaques de mêlée qui vous visaient depuis votre dernier Tour (minimum 1).

Une fois par Tour, lorsque vous remplissez cette condition, vous pouvez faire un jet d'**Arts Martiaux** contre une seule cible à portée de mêlée. Si vous touchez, en plus de vos dégâts d'Arts Martiaux, un objet tenu dans les mains d'une cible que vous avez esquivée est soit tenu par vous, soit se retrouve au sol.

- Avantage : désarmement, attaque libre
- Équilibre : esquive complète requise (x2)

La griffe du combattant.

Exigence : Aucune.

Au lieu de faire 2 attaques avec votre action d'attaque d'arts martiaux, vous pouvez tenter la Griffe du combattant, qui est une action spéciale de défense. Utilisez une action et tout votre mouvement restant pour établir votre défense, qui sera déclenchée par la prochaine attaque de mêlée vous visant. Si un événement déclencheur se produit, utilisez la compétence d'**Arts Martiaux** contre l'adversaire qui vous cible. Si vous réussissez, la cible subit vos dégâts d'arts martiaux et est agrippée par vous.

- Avantage : prise automatique
- Balance : action maintenue

Kung Fu des Cinq Animaux

Ce style de combat chinois consiste en une variété de techniques (dont les techniques de base sont le léopard, le tigre, le serpent, la grue et le dragon) qui imitent les mouvements des animaux, en incorporant des attaques et des contre-attaques rapides ainsi qu'une force précise mais brutale, ce qui le rend très difficile à prévoir.

Passif : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'arts martiaux contre des adversaires n'ayant aucune compétence en arts martiaux ou une compétence en arts martiaux inférieure à votre niveau de compétence Arts martiaux (cinq animaux). Ce bonus passe à +2 lorsque la compétence d'Art Martiaux est au niveau 10.

Mouvement spéciaux

Poing de la grue

Condition : Pour déclencher le Poing de la grue, vous devez :

- Avoir une volonté de 6+,
- Avoir esquivé toutes les attaques de Mêlée qui vous visaient depuis votre dernier Tour.

Une fois par tour, lorsque vous remplissez cette condition, vous pouvez, en tant qu'action, utiliser compétence **Arts Martiaux** contre une seule cible dont vous avez esquivé les attaques et qui se trouve à portée de Mêlée. Si vous touchez, votre cible subit la Blessure critique du muscle déchiré en plus des dégâts de votre Attaque d'Arts Martiaux. Si elle a déjà subi cette blessure critique, elle n'en subit pas d'autre. Si vous subissez -8 à votre test, vous pouvez utiliser ce mouvement spécial pour viser la tête de votre adversaire comme pour un tir ciblé, en déclarant que vous le faites au moment du jet. Si vous touchez, votre cible subit à la place la blessure critique de l'œil endommagé après le calcul des dégâts. Si elle a déjà subi cette blessure critique une fois, elle s'accumule une fois pour une pénalité totale de -4. Si elle a déjà subi cette blessure critique deux fois, elle ne subit pas d'autre blessure critique.

- Avantages : autocritique (x2), tir ciblé, cumul d'hématomes.
- Équilibre : Exigences de VOL, esquive complète (x2), action complète.

Rafale de poings du Léopard

Condition requise : Pour déclencher Rafale de poings du Léopard, vous devez :

- Avoir un corps 6+,
- Avoir touché la même cible avec deux attaques d'Arts Martiaux ce Tour-ci.

Une fois par tour, lorsque vous remplissez cette condition, vous pouvez utiliser compétence **Arts Martiaux** contre la cible que vous avez précédemment touchée si elle est à portée de mêlée. Si vous touchez, la cible subit vos dégâts normaux d'Arts Martiaux plus 1d6 dégâts supplémentaires. Vous pouvez également prendre un -8 lors de votre jet d'**Art Martiaux** comme un Tir Visé, en déclarant que vous le faites au moment du jet.

- Avantages : action libre, tir ciblé, augmentation des dégâts.
- Équilibre : Condition de Corps, condition d'attaque réussie (x2)

Wing Chun

Cette forme de combat chinoise utilise des contre-attaques en combat à mains nues de type "piégeage" ainsi que des coups de poing rapides et des coups de pied bas. Sa théorie de la ligne centrale met l'accent sur la création de la plus grande force sur la plus courte distance afin que chaque coup soit appliqué pour un effet maximal.

Passif : Si la cible de votre dernière attaque d'arts martiaux bouge (que vous ayez touché ou non et en comptant les mouvements spéciaux), vous pouvez la suivre immédiatement jusqu'à 2 m/yds (1 carré) gratuitement.

Mouvement spéciaux

Interception et prise de contrôle

Condition : Pour déclencher Interception et prise de contrôle, vous devez :

- Avoir esquivé toutes les attaques de Mêlée qui vous visaient depuis votre dernier Tour.

Une fois par Tour, lorsque vous remplissez cette condition, vous pouvez utiliser la compétence d'**Arts Martiaux** contre une seule cible dont vous avez esquivé l'attaque ou les attaques et qui se trouve au contact. Si vous touchez, la cible subit vos dégâts normaux d'Arts Martiaux et se retrouve Prisonnière à vos pieds.

- Bénéfice : action gratuite, saisie automatique.
- Équilibre : esquive complète (x2)

Coup percutant

Condition : Pour déclencher un coup percutant vous devez :

- Avoir un Volonté de 6+.

Au lieu de faire 2 attaques avec votre action d'attaque d'arts martiaux, vous pouvez choisir de tenter un coup percutant. Utilisez votre action pour utiliser la compétence d'**Arts martiaux** contre une seule cible à portée de mêlée. Si vous touchez, vous infligez 2d6 points de dégâts indépendamment de vos dégâts d'Arts Martiaux, multipliés par le nombre de points que vous avez obtenus en battant le jet de l'adversaire, jusqu'à un maximum de 3 (comme une attaque de tir automatique avec ROF 3). De plus, pour chaque coup réussi, vous pouvez pousser la cible en arrière de 2 m/yds (1 carré), à moins qu'un obstacle solide ne se trouve sur son chemin. Si vous choisissez de la pousser, vous devez suivre, ce qui est un mouvement gratuit pour vous, mais l'adversaire perd 2 m/yds (1 carré) de MOUVEMENT à son tour suivant pour chaque poussée. Ce mouvement ne peut pas causer de blessures critiques mais ablate les armures normalement.

- Avantages : tir automatique (x2), effet spécial (perte de MOUVEMENT), mouvement libre.
- Équilibre : Condition de VOL, action complète, pas de critiques, déplacement forcé.

Shaolin du Nord

Cette forme de combat chinoise utilise des mouvements acrobatiques, des coups de pied et des positions profondes et changeantes pour lancer des attaques à distance, présenter une défense tourbillonnante et s'abaisser pour battre en retraite ou attaquer l'équilibre de l'adversaire. Efficace mais nécessite un grand degré d'athlétisme.

Passif : Vous gagnez 4 m/vague (2 carrés) de mouvement supplémentaire à chacun de vos tours, augmentant à 6 m/vague (3 carrés) lorsque la compétence d'Art Martiaux est au niveau 8 et 8 m/vague (4 carrés) lorsque la compétence d'Art Martiaux est au niveau 10. Cela n'affecte pas votre statut de mouvement réel.

Mouvement spéciaux

Esquive acrobatique

Condition : Pour déclencher Esquive acrobatique, vous devez :

- Avoir un mouvement de 6+.

Au lieu de faire 2 attaques avec votre action d'attaque d'arts martiaux, vous pouvez déclarer que vous tentez une esquive acrobatique, qui est une action de maintien. Utilisez une action et tout votre mouvement restant pour obtenir un +2 à votre Esquive pour votre prochain jet d'esquive, mais si vous êtes touché, vous perdez le bonus en Esquive et le Mouvement Spécial échoue automatiquement. Si l'esquive réussit, utilisez la compétence **Arts Martiaux** pour tenter de battre un SD de 15. Si vous battez le SD, vous pouvez immédiatement vous déplacer jusqu'à 6 m/yds (3 carrés) en ligne droite dans n'importe quelle direction, à condition qu'il n'y ait pas d'obstacle solide dans l'espace où vous vous arrêtez. Si vous ne réussissez pas à battre le SD, vous ne vous déplacez que de 2 m/yds (1 case).

Cette action maintenue dure jusqu'à votre prochain tour, et si elle n'est jamais déclenchée, elle est perdue.

- Avantage : bonus de compétence (Esquive), déplacement libre.
- Équilibre : Exigence de MOUVEMENT, action retenue

Coup de pied tournoyant

Condition : Pour déclencher Coup de pied tournoyant, vous devez :

- Avoir un mouvement de 6+,
- Vous être déjà déplacé d'au moins 4m/yds ce tour.

Au lieu de faire 2 attaques avec votre action d'attaque d'arts martiaux, vous pouvez choisir de faire une attaque de coup de pied tournoyant. Utilisez la compétence d'**Arts Martiaux** contre une cible à portée de mêlée. Si vous touchez, vous infligez des dégâts à l'emplacement du corps de votre cible comme si vous l'aviez frappée avec une attaque d'arts martiaux, plus 1d6 dégâts supplémentaires. Si une blessure critique est infligée aux dés de dégâts, la cible est clouée au sol en plus de la blessure critique.

Si vous subissez -8 à votre test, vous pouvez utiliser ce mouvement spécial pour viser l'emplacement de la tête de votre adversaire, comme pour un tir ciblé, en déclarant que vous le faites au moment du jet.

- Bénéfices : augmentation des dégâts, saisie automatique, tir ciblé.
- Équilibre : Exigence de MOUVEMENT exigence de mouvement, action complète

Krav Maga

Cette forme de combat israélienne s'inspire beaucoup des autres styles pour créer un ensemble d'outils basés sur des scénarios et axés sur la défense suivie d'une riposte écrasante pour éliminer la volonté et la capacité de l'adversaire à se battre.

Passif : Vous disposez d'une connaissance limitée du combat, dont la fonction est identique à celle de la capacité de rôle de Solo. Vous bénéficiez de 2 points et avez accès aux capacités Réaction à l'initiative et Détection des menaces. Lorsque la compétence d'Art Martiaux est au niveau 8, vous gagnez 1 point supplémentaire et un de plus lorsque la compétence d'Art Martiaux est au niveau 10, vous avez accès à la capacité de déviation des dégâts. Ces effets s'ajoutent à ceux de la Conscience du combat, mais les points constituent un pool séparé et ne peuvent être appliqués qu'aux capacités accordées par le passif.

Mouvement spéciaux

Posture de combat

Condition : Pour déclencher Posture de Combat, vous devez :

- Avoir les deux mains libre

Au lieu de faire 2 attaques avec votre action d'attaque d'arts martiaux, vous pouvez déclarer que vous tentez une contre-attaque, soit une action de maintien. Utilisez une action et tout votre mouvement restant pour établir votre défense, déclenchée par la prochaine attaque vous visant d'un adversaire à portée de mêlée (pas nécessairement une attaque de mêlée) ou la prochaine action d'agrippement vous visant. Si un déclencheur se produit, utilisez la compétence d'**Arts Martiaux** contre l'adversaire qui vous cible. Si vous réussissez, la cible subit vos dégâts d'Arts Martiaux et est soit :

- Couchée à vos pieds OU
- Tout objet tenu dans les mains de la cible est maintenant dans vos mains ou sur le sol.

Cette action maintenue dure jusqu'à votre prochain tour, et si elle n'est jamais déclenchée, elle est perdue.

- Avantage : saisie automatique /désarmement
- Balance : action retenue

Inversion du combat

Condition require: Pour déclencher inversion du Combat, vous devez :

- Avoir été saisi avec succès par un adversaire et vous êtes le Défenseur dans le combat.

Une fois par tour, lorsque vous remplissez cette condition, vous pouvez utiliser la compétence d'**Arts Martiaux** pour tenter de battre un SD de 15. Si vous réussissez, vous avez pris le contrôle du combat et votre adversaire est maintenant le Défenseur du combat.

- Avantage : inversion du combat
- Équilibre : Combat spécifique

Analyse des avantages/bilans des mouvements existant

Une simple analyse des coups spéciaux existants pour s'assurer que mon système d'avantages/équilibre a un sens. Le seul qui ne s'équilibre pas en utilisant ces facteurs est le Coup de pied volant. Faites-en ce que vous voulez, mais je l'ai inclus à des fins de comparaison.

Combinaison de brise armure

- Avantage : action libre, effet supplémentaire (ablation).
- Équilibre : exigence d'une attaque réussie (x2)

Frappe brise os

- Bénéfices : critique automatique (x2), tir ciblé
- Équilibre : exigence de STAT élevée (x2), action complète.

Frappe au point de pression

- Avantage : critique automatique (x2), tir ciblé
- Équilibre : besoin élevé en VOL (x2), action complète

Coup de pied volant

- Avantage : longue portée, saisie automatique, démontage
- Équilibre : exigence de MOUVEMENT élevée (x2), action complète, exigence de déplacement

Contre-lancer

- Avantage : saisie automatique, projection automatique
- Équilibre : esquive complète requise (x2)

Échapper au grappin

- Bénéfices : action libre, fuite du combat, autocritique.
- Équilibre : attaques réussies requises (x2), spécifique au combat.

Combinaison de désarmement

- Bénéfice : action libre, désarmer
- Équilibre : attaques réussies requises (x2)

Poignée de fer

- Bénéfice : pénalité appliquée (combat), actions restreintes (pas à distance)
- Équilibre : combat requis, action complète



CYBERPUNK RED