

Angel RPG
Table des Manœuvres de Combat

Nom	Jet de Base	Dégâts	Notes
Viser (Aiming)	<i>Perception + Armes à Feu</i> ou <i>Perception + Armes Médiévales</i> ou <i>Score Mental</i>	Aucun	Ajoute les Succès au Jet de Tir ; p. 120
Tir à l'Arc (Bow Shot)	<i>Dextérité + Armes Médiévales - 2</i> ou <i>Score Combat - 2</i>	(4 x Force) Tranchant/Perforant	Appliquer les Modificateurs de distance (p. 128) ; p. 120 (max.20)
Cibler la Tête (Brain Shot)	<i>Manœuvre de Combat - 4</i> ou <i>Score Combat - 4</i>	Variables selon l'attaque	Dégâts Contondant doublés ; Dégâts Tranchant/Perforant triplés ; Dégâts par Balles quadruplés ; p.121
Briser la Nuque (Break Neck)	<i>Force + Kung Fu</i> ou <i>Score Muscle</i>	(4 x Force) Contondant	Seulement quand la cible est Agripper ; Si le défenseur est à -10 PV, Faire un <i>Test de Survie</i> ou <i>Nuque Brisée (mort)</i> ; p.121
Récupérer une Arme (Catch Weapon)	<i>Dextérité + Kung Fu - 5</i> ou <i>Score Combat - 5</i>	Aucun	Très classe mais à ne pas rater ; p.121
Etrangler (Choke)	<i>Force + Kung Fu</i> ou <i>Score Muscle</i>	(Force - 1) Contondant	Seulement quand la cible est Agripper ; Asphyxie possible (p.134) ; le défenseur à -2 à toutes ses actions ; p.121
Tir à l'Arbalète (Crossbow Shot)	<i>Dextérité + Armes Médiévales</i> ou <i>Score Combat</i>	16/10 Tranchant/Perforant	Appliquer les Modificateurs de distance (p. 128) ; p. 121
Décapiter (Decapitation)	<i>Dextérité + Armes Médiévales - 5</i> ou <i>Score Combat - 5</i>	Variables selon les armes	Dégâts Totaux multipliés par 5 ; Si le défenseur est à -10 PV, Faire un <i>Test de Survie</i> ou <i>Décapité (mort)</i> ; p.121
Désarmer (Disarm)	<i>Dextérité + Armes Médiévales - 2</i> ou <i>Dextérité + Kung Fu - 3</i> ou <i>Score Combat - 2</i>	Aucun	Annulé par Parer ou <i>Score Combat</i> ; p.121
Esquiver (Dodge)	<i>Dextérité + Acrobatie</i> ou <i>Dextérité + Armes Médiévales</i> ou <i>Dextérité + Kung Fu</i> ou <i>Score Combat</i>	Aucun	Eviter d'être touché ; p.121
Coup de Pied Double (Double Jump Kick)	<i>Dextérité + Kung Fu - 4</i> ou <i>Score Combat - 4</i>	3 x (Force + 1) Contondant	Si Jet <i>Acrobaties + Dextérité</i> réussi ; Ajoute les Succès aux dégâts ; Deux cibles ; <i>Dextérité 4+</i> ; p.121
Feinter (Feint)	<i>Intelligence + Kung Fu</i> ou <i>Intelligence + Armes Médiévales</i> ou <i>Score Mental</i>	Aucun	Ajoute les Succès à l'action suivante ; Annulé par <i>Perception + Kung Fu</i> ou <i>Perception + Armes Médiévales</i> ou <i>Score Mental</i> ; p.122
Agripper (Grapple)	<i>Dextérité + Kung Fu + 2</i> ou <i>Score Combat + 2</i>	Aucun	Annulé par Esquiver ; Réductions Diverse ; p.122
Coup Bas (Groin Shot)	<i>Manœuvre de Combat - 3</i>	Variables selon l'attaque	Oups, ça fait mal ; p.122
Tir d'Armes à Feu (Gunshot)	<i>Dextérité + Armes à Feu</i> ou <i>Score Combat</i>	Variables selon l'arme	Appliquer les Modificateurs de distance (p. 128) ; p. 122
Coup de Tête (Head Butt)	<i>Dextérité + Kung Fu - 2</i> ou <i>Score Combat - 2</i>	(2 x Force) Contondant	Si la cible est Agripper , impossibilité de défense ; Si l'attaque est ratée, l'attaquant prend les dégâts ; p.122
Coup de Pied Volant (Jump Kick)	<i>Dextérité + Kung Fu - 3</i> ou <i>Score Combat - 3</i>	3 x (Force + 1) Contondant	Si Jet <i>Acrobaties + Dextérité</i> réussi ; Ajoute les Succès aux dégâts ; p.122
Coup de Pied (Kick)	<i>Dextérité + Kung Fu - 1</i> ou <i>Score Combat - 1</i>	2 x (Force + 1) Contondant	<i>Sports</i> ou <i>Art</i> peut être utilisée ; L'attaquant peut être Agripper ; p.122
Assomer (Knockout)	<i>Dextérité + Kung Fu - 2</i> ou <i>Dextérité + Armes Médiévales - 2</i> ou <i>Score Combat - 2</i>	Variables selon l'attaque	Moitié des dégâts habituels de l'attaque ; Possibilité de tomber dans l'inconscience ; p.123

Angel RPG
Table des Manœuvres de Combat

Arme de Mêlée (Melee Weapon)	<i>Dextérité + Armes Médiévales</i> ou <i>Score Combat</i>	Variables selon l'arme	Hacher, Poignarder ou Broyer – Dans tous les cas, ce n'est pas joli à voir ; p.123
Parer (Parry)	<i>Dextérité + Kung Fu</i> ou <i>Dextérité + Armes Médiévales</i> ou <i>Score Combat</i>	Aucun	- 2 contre les armes de jet ; - 6 contre les flèches et les carreaux ; p.123
Coup de Poing (Punch)	<i>Dextérité + Kung Fu</i> ou <i>Score Combat</i>	2 x Force Contondant	Droit dans la Figure ; p.123
Plaquer (Slam-Tackle)	<i>Force + Sports</i> ou <i>Score Muscle</i>	2 x Force Contondant	Parade impossible ; Cible couchée à terre (p.125) sauf si jet de <i>Force (non doublée)</i> ou <i>Score Muscle</i> divisé par 2 réussi ; Aggriper possible sans jet ; seule action possible du Tour ; p.123
Coup de Pied Tournant (Spin Kick)	<i>Dextérité + Kung Fu - 2</i> ou <i>Score Combat - 2</i>	2 x (Force + 2) Contondant	Très classe mais risque d' Aggriper ; p.123
Coup de Pied Balayant (Sweep Kick)	<i>Dextérité + Kung Fu - 1</i> ou <i>Score Combat - 1</i>	Force Contondant	Cible couchée à terre (p.125) sauf si jet <i>Dextérité + Acrobaties</i> ou <i>Score Combat</i> réussi ; p.123
Faire Chuter (Takedown)	<i>Force + Kung Fu</i> ou <i>Score Muscle</i>	Force Contondant	Cible couchée à terre (p.125) ; p.123
Cibler un Membre (Target Limb)	<i>Manœuvre de Combat - 2</i>	Variables selon l'arme	Possibilité de sévères dégâts ; p.123
Dans le Cœur (Trough the Heart)	<i>Manœuvre de Combat - 3</i>	Variables selon l'arme	x 5 contre les vampires (peut-être, p.190) ; x 4 contre les autres cibles ; p.124
Arme de Jet	<i>Dextérité + Armes Médiévales - 1</i> ou <i>Score Combat - 1</i>	Variables selon l'arme	La distance maximum est 2 mètres plus 2 mètres par point de Force ; p.124
Projeter (Toss)	<i>Force (doublée) - 4</i> ou <i>Score Muscle - 4</i>	Force Contondant	Seulement quand la cible est Aggriper ; <i>Force + 4</i> ; La cible vole un mètre par Succès et est couchée à terre sauf jet de <i>Force (non doublée)</i> ou <i>Score Muscle</i> divisé par 2 réussi ; p.124
Prendre Appui (Wall Flip)	<i>Dextérité + Acrobaties - 3</i> ou <i>Dextérité + Kung Fu - 3</i> ou <i>Score Combat - 3</i>	Aucun	Si Jet réussi, un + 3 s'applique à la défense contre toutes les attaques du Tour ; L'attaquant finissant le Tour dans le dos de l'adversaire possède l'Initiative au suivant ; Si échec, Dégâts Contondants (<i>Force</i>) et est étourdi (p.125) ; p.124
Fracasser contre un Mur (Wall Smash)	<i>Force + Acrobaties</i> ou <i>Score Muscle</i>	3 x Force Contondant	Seulement quand la cible est Aggriper ; <i>Force</i> minimum ; Annulé par <i>Force + Acrobaties</i> ou <i>Score Muscle</i> ; Dégâts possible avec la surface touchée (p.134) ; p.124
Epée Tournoyante (Whirling Sword)	<i>Dextérité + Armes Médiévales - 4</i> ou <i>Score Combat - 4</i>	Attaque tout à portée	Pare toutes les attaques ; Pas d'efficacité contre les attaques à distance ; Unique action possible du Tour ; Pénalité de - 2 cumulative à chaque Tour après le premier ; p.124
Prise de Lutte (Wrestling Hold)	<i>Force + Kung Fu - 2</i> ou <i>Score Combat - 2</i>	Aucun	Seulement quand la cible est Aggriper ; Annulé par <i>Force + Kung Fu</i> ou <i>Dextérité + Kung Fu</i> ou <i>Score Muscle</i> ou <i>Score Combat</i> ; Le défenseur a - 1 par Succès ; p.124