

COMBAT

VAMPIRE, DARK AGE

<i>Manoeuvre</i>	<i>Compétences</i>	<i>Effet</i>	<i>Difficulté</i>	<i>Précision</i>	<i>Dégâts</i>
<i>Attaque</i>	Toutes	Aucun	+0	+0	+0
<i>Défense totale</i>	Toutes sauf Esquive.	Pas d'attaque -1D cumulatif à chaque parade après la première	Nombre de succès de l'attaque	+0	-
<i>Agrippement</i>	Bagarre	Immobilisation	+0	+0	+0C
<i>Balayage</i>	Bagarre/Mêlée	Placage	+1	+0	<i>Bagarre</i> : For+1 C <i>Mêlée</i> : Dégâts de l'arme
<i>Coup de Pied</i>	Bagarre	-	+1	+0	For+1 C
<i>Coup de Poing</i>	Bagarre	-	+0 +1 si gant de combat	+0	+0 +1 si gant de combat
<i>Étreinte</i>	Bagarre	Écrasement Nécessite <i>Agrippement</i>	+0	+0	For C
<i>Griffure</i>	Bagarre	-	+0	+1	For+1 L/A
<i>Morsure</i>	Bagarre	Nécessite soit <i>Agrippement</i> , soit <i>Balayage</i> , soit <i>Tacle</i>	+0	+1	Au Choix : - Soit drain de Dégâts PdS - Soit For+1 A
<i>Tacle</i>	Bagarre	Placage	+1	+0	For+1 C
<i>Coup à l'arme</i>	Mêlée	+Succès à la difficulté pour être touché au prochain tour (max 10)	+2	+0	Voir <i>Effet</i>
<i>Coup de bouclier</i>	Mêlée	-2 à l'init au prochain tour	+2	-1	For C
<i>Coups multiples (couteau)</i>	Mêlée	+1 pour les attaques multiples	+1	+0	Dégâts de l'arme +1
<i>Coup à deux armes (autres)</i>	Mêlée	Nécessite min 5D en Dex+Mêlée	+1 ou Règles normales d'actions multiples	+0	Dégâts de l'arme +1 ou Règles normales d'actions multiples

<i>Manoeuvre</i>	<i>Compétences</i>	<i>Effet</i>	<i>Difficulté</i>	<i>Précision</i>	<i>Dégâts</i>
<i>Désarmement</i>	Mêlée	Si dégâts > For de l'adversaire : Désarmement	+1	+0	-
<i>Pieu dans le Coeur</i>	Mêlée	Torpeur si au minimum 3 dégâts	+3	Normale	-
<i>Charge à la lance</i>	Mêlée (Équitation)	Plaquage	+1	-2	+4
<i>Charge montée</i>	Mêlée (Équitation)	-	+0	+0	+2
<i>Coup de lance</i>	Mêlée (Équitation)	-	+0	+0	+0
<i>Piétinement</i>	Équitation	Pas de parade	+0	+0	+3C
<i>Lancer de coté</i>	Athlétisme	-	+2	-1	+1
<i>Planter un projectile dans le coeur</i>	Tir à l'arc	5 succès nécessaire et 3 dégâts nécessaire	+3	+0	<i>Pieu dans le coeur</i>
<i>Recharge rapide</i>	Tir à l'arc	2 succès diff. 7 nécessaire.	-	-	-
<i>Viser</i>	Tir à l'arc	+2D par tour à viser (max Perception D)	-	-	-

Détail page 249-254

Table des modificateurs

<i>Situation</i>	<i>Modificateur de difficulté</i>
Attaquant Multiples	+1 par Attaquant supplémentaire
Attaquant non armée	-1
Mobilité limité	+1
Abri total (distance)	+4
Abri réduit (distance)	+2
Surprise totale	-4

Table des armes

Le nombre d'action décrit ne tiens pas compte de l'utilisation de la Célérité qui peut n'as pas de limite d'action.

Armes à actions multiples (+ de 4 actions et peut utiliser les doubles attaques)

Arme	Difficulté	Dégâts	Force min.	Dissimulation	DP
Cimeterre court * §§ (1M)	+0	F+2 L	1	C	0
Couteau § (1M)	+0	F L	1	S	-1
Coutelas § (1M)	+0	F L	1	S	-1
Dague § (1M)	+0	F L	1	T	-1
Épée courte §§(1M)	+0	F+2 L	1	C	0
Glaive §§ (1M)	+0	F+2 L	1	C	0
Sabre §§ (1M)	+0	F+3 L	1	C	0

Armes à quadruples actions (4 actions et peut utiliser les doubles attaques)

Arme	Difficulté	Dégâts	Force min.	Dissimulation	DP
Bâton en bois (2M)	-1	F+1C	1	N	+2
Bâton ferré (2M)	-1	F+2 C	2	N	+2
Bâton métallique (2M)	-1	F+3 C	3	N	+2

Armes à doubles actions (2 actions)

Arme	Difficulté	Dégâts	Force min.	Dissimulation	DP
Bâton court /Gourdin (1M)	+0	F+1 C	1	C	-1
Cimeterre* (1M)	+0	F+4 L	2	C	0
Épée large §§ (1M)	+0	F+4 L	2	C	+1
Épieu à une main (1M)	+1	F+1 L	2	N	0
Épieu à deux mains (2M)	+1	F+3 L	1	N	0
Hachette §§ (1M)	+0	F+3 L	1	T	-1
Hache à une main (1M)	+1	F+5 L	3	C	0
Lance a 1 main (peut être lancé) (1M)	+1	F+4 L	2	N	+2
Masse / Marteau (1M)	+0	F+4 C	2	C	0

Armes à simple action (1 action)

Arme	Difficulté	Dégâts	Force min	Dissimulation	DP
Épée bâtarde (1M ou 2M)	+1/+1	F+5 L	3/4	C	+2
Épée à deux mains (2M)	+1	F+6 L	4	N	+2
Fléau (2M)	+1	F+4 L	1	N	+1
Fléau d'arme (1M)	+1	F+6 L	1	C	+1
Lance (4) (2M)	+1	F+5+Dex du cheval L	2	N	+1
Hache d'arme / Hallebarde (2M)	+1	F+6 L	3	N	+3
Hache de bataille (2M)	+2	F+6 L	3	N	+1
Marteau de guerre (1M ou 2M)	+1	F+5 L	3	C	0

Armes de jet

Arme	Difficulté	Dégâts	Force min.	Dissimulation	Porté
Arc court	+0	5 L	2	C	60
Arc long	+1	7 L	4	N	120
Arbalète	+2	9 L	2	N	90
Couteau de lancé	+0	F L	2	S	10

Armures :

<i>Armure</i>	<i>Malus de Dextérité</i>	<i>Malus de perception</i>	<i>Force min.</i>	<i>Protection</i>	<i>DP</i>
Armure légère	-	-	1	1	+0
Armure composite	-1	-	1	2	+1
Armure lourde	-1	-1	2	3	+1
Armure de chevalier	-2	-2	3	4	+2

Boucliers :

<i>Boucliers</i>	<i>Bonus de parade active</i>	<i>Malus de Dextérité</i>	<i>Force min.</i>	<i>DP</i>
Rondache	+1	-1	2	+1
Bouclier de fantassin/targe	+2	-2	3	+2
Bouclier de cavalerie/Ecu	+3	-3	4	+3