

# BLESSURES

CHUTE*				FEU			
Hauteur (m)	Niveau de Blessures	Hauteur (m)	Niveau de Blessures	Difficultés (Absorber)	Intensité du feu	Taille du feu	Blessures par Tour
1,5	1	9	6	3	bougie	torche	1
3	2	10,5	7	5	torche	feu de camp	2
4,5	3	12	8	7	chalumeau	grand brasier	3
6	4	13,5	9	9	chimique		
7,5	5	15	10	10	métal en fusion		

# DURÉE DE GUÉRISON NATURELLE

(Dégâts Mortels Uniquement)

Type	Durée	Type	Durée
Contusion	1 jour	Handicap	3 mois
Blessure Légère	3 jours	Invalidité	3 mois
Blessure Moyenne	1 semaine	Incapacité	3 mois
Blessure Grave	1 mois		

**Ki** : Un point de Ki permet de regagner un niveau de santé [E] ou [M]. les [A] sont soignées uniquement avec les Disciplines.  
**Coma** : Perte de 1 niv [M] par mn. Soins d'hospitalisation pour stabiliser.  
**Dégâts Aggravés** : Feu, griffes et crocs des Chen, attaques augmentées par le Ki, acide, radio-activité, lumière du jour.

# GUÉRISON NATURELLE

(Vigueur, pas de Pénalités)

Types de Dégâts	Difficulté (Absorber)	Notes	Guérison (1 niv)
Étourdissants	6	[E]	1pt/1 heure
Mortels	8 <sup>1</sup>	[M]	*
Aggravés	spécial <sup>2</sup>	[A]	**

1 : Difficulté 6 pour les êtres surnaturels.  
 2 : Uniquement avec Disciplines. Impossible pour les mortels.  
 \* : Voir Durée de Guérison.  
 \*\* : Uniquement par des soins.

# ACTIONS DE COMBAT

**Initiative** : Astuce+Vigilance, Difficulté 4, pas de Critique.  
**Bagarre** : Dextérité+Bagarre/Arts martiaux, Difficulté : Vigueur+3.  
**Arme Blanche** : Dextérité+Mêlée/Arts martiaux, Difficulté : selon la Technique.  
**Tir** : Dextérité+Arme à Feu, Difficulté : selon la Technique.  
**Esquive Corps à corps** : Dextérité+Esquive, Diff 6 +1/adversaire supplémentaire.  
**Esquive de tir** : Dextérité+Esquive, Difficulté : selon l'abri.  
**Blocage (absorber)** : Vigueur, Difficulté 6, pas de Pénalités.  
**Dégâts\*** : Difficulté 6, pas de Critique.

## COUVERTS & DEPLACEMENTS

Type	Modificateur	Exemples
À peine couvert	+1	accroupi derrière une chaise de bureau, à plat ventre
Partiellement couvert	+2	debout derrière une voiture/un poteau
Substantiellement couvert	+3	accroupi derrière une voiture, debout derrière un mur/coin d'immeuble
Quasi couvert	+5	Tête seul exposée
Cible Immobile	Difficulté/2	
Cible Mouvante	+1 pour 3Mv	

## TABLE DE LOCALISATION

Dé	Localisation	Difficulté	Dégâts*
1	Tête/Cou	+3	+4
2-3	Bras/Mains	+3	-1
4-7	Poitrine/Torse	+1	+0
8	Ventre	+2	+3
9-10	Jambes/Pieds	+2	+0

**Localisations Précises**

Cœur	+4	+3
Ceil	+5	+3

## ESQUIVER DES TIRS

Difficulté	Terrains et Conditions
2	En reculant d'un pas, entièrement à couvert
4	Abri complet à portée de plongeon (1m)
6	Abri complet accessible en courant (3m)
7	Abri partiel accessible en courant (3m)
8	Terrain plat, sans obstacles, pas d'abri, au sol uniquement
+2	Rafales

## ARMURES

Classe	Protection	Pénalité
1 Tissu renforcé	1	0
2 Cuir renforcé	2	0
3 Gilet pare-balles	3	1
4 Veste en Kevlar	4	1
5 Armure complète	6	2

# MODIFICATEURS DIVERS DE COMBAT

- **Changer d'action** : Difficulté +1
- **Pénalité** : Les Pénalités peuvent modifier l'Initiative, l'Action, les Dégâts, le Mouvement. Jamais les tests de Vigueur.
- **Manœuvres** : Les Manœuvres peuvent modifier l'Initiative, l'Action, les Dégâts, le Mouvement.
- **La Forme du Démon** : Bagarre et Mêlée peuvent être remplacés par Arts Martiaux mais pas sous la forme de Démon. Toutes les Manœuvres de base et les Manœuvres de Mêlée peuvent être modifiées par la Forme du Démon. Toutes les Manœuvres Avancées ne peuvent pas être utilisées sous la forme de Démon.
- **Esquive** :
 

Bagarre	Chaque succès annule un succès de l'adversaire.
Mêlée	Difficulté 6 +1 par adversaire supplémentaire.
Tir	voir tableau.
- **Absorber\*** : Le groupement de dés d'absorption est égal à sa Vigueur majoré de la force d'âme/Shintai de la Flamme Fantôme/Shintai des Os/Shintai du Démon/Montagne de Fer. Seul les attaques magiques, le feu, la magie et la lumière du jour ne sont absorbés que par les Disciplines.
- **Combat en Aveugle** : Perception remplace Dextérité (sauf si Atout).
- **Ambidextre** : pas de malus (-2) pour l'utilisation de son autre main.
- **K.O. (Inconscient)** : si Dégâts > Vigueur de la cible, en un coup.
- **Rafale une cible** : 3 balles, A+3, D+1 4-9 balles, A+5, D+3 10 balles, A+10, D+5

- **Rafale plusieurs cibles** : Minimum 10 balles. A+10, D5 +1 par m d'arc.  
Diviser ses succès entre toutes cibles et lance les Dés de dégâts pour chacune ; - S'il n'y a qu'une cible dans la zone de tir, elle ne reçoit que la moitié des succès. - Si il y a moins de succès que de cibles, chaque cible prend un succès jusqu'à ce qu'ils soient tous utilisés. Par exemple et tirant de gauche à droite.
- **Viser** : Une cible. Possible durant 3 Tours maximum. Bonus +1/Tour.
- **Recharger/Dégainer** : Prend 1 Tour, sauf avec Spécialité. Possibilité de recharger/dégainer deux armes en dépensant 1 pt de Volonté.
- **Portée de Tirs** :
 

Bout portant	au contact, Difficulté = 4
Courte	moins de 10m, Difficulté = Technique-2
Moyenne	de 10m à la portée indiquée par l'arme, Difficulté = Technique+0
Longue	de la portée de l'arme à son double, Difficulté = Technique+2
- **Jouer la Comédie** : Permet de gagner des bonus en Action.
- **Déplacement** : Possibilité de :
  - gagner +3 en Mouvement pour perdre -1 en Action.
  - perdre -3 en Mouvement pour gagner +1 en Action.
- **Exploit de Force et Coup Fatal** : possibilité de transformer des Dégâts Étourdissants en Dégâts Mortels en dépensent des pts de Volonté ou de Ki.
- **Se soigner avec du Ki** : 1 Niveau de Santé E ou M regagné instantanément avec 1 pt de Ki. 1 Niveau de Santé A regagné instantanément avec 5 pt de Ki.

# LA CHASSE

- **Chasse** : Chaque heure est testée avec un dé, la Difficulté est déterminée par le tableau «Type de Zone».
- **Furtivité** : Il est possible de faire un test de Dextérité+Furtivité, avec une Difficulté de 6. Chaque succès réduit la Difficulté du type de Zone concerné.
- **Troupeau** : Chaque heure est testée avec un dé par niveau d'Historique, la Difficulté est toujours de 6.
- **Succès** : Puis, avec un jet de Manipulation+Vertu Yin/Yang, Difficulté : 6, les réussites donne le nb de Ki concerné. Le Ki dérobé de cette manière revient dès que la victime récupère du sang (soit naturellement, soit par des soins). Pour mordre, le personnage doit faire **appel au P'o** pour faire sortir les crocs (il y a d'autres moyens). La blessure occasionnée à la victime peut être soignée avec un coup de langue.

- **Échec** : Indique que le personnage est "bredouille".
- **Échec critique** : Un incident perturbe la Chasse (pas avec Troupeau).

Type de Zone	Difficulté	Modificateur en cas de Critique	1D10 modifié	Rencontre
Taudis	4	-3	-2 à 0	Bakemono
Quartier pauvre	5	-1	1	Chen «concurrent»
Banlieue	7	+0	2 à 4	Loubards/Trafiquant
Entrepôts	6	+1	5 à 7	Civil(s) affolé(s)
Centre ville	6	+2	8 à 10	Police/Sécurité/Vigiles
Patrouilles fréquentes	8	+3	11 à 13	Militaires

①\* : Les Dégâts Étourdissants sont toujours divisés par deux pour les Vampires. (Avant Absorption)