

Manœuvres pour la mêlée

(Persona v2.1)

Dommages :

Si le combattant désire causer le moindre dommage à sa cible avec son attaque, alors il doit investir au moins un succès dans cette manœuvre. **Les dommages causés correspondent au nombre de succès investit dans Dommages** (plus l'éventuel bonus dû à la Caractéristique).

Défense :

Une manœuvre défensive permet au combattant de consacrer un ou plusieurs de ses succès pour améliorer sa défense. **Chaque succès investit dans cette manœuvre ajoute un Dé de Défense dans sa réserve.** Notez qu'un combattant utilisant un bouclier doit obligatoirement investir au moins un succès dans cette manœuvre pour bénéficier du bonus de bouclier (voir Arsenal).



Attaque précise

Cette manœuvre permet au combattant de viser un point précis. Elle ne cause aucun dommage supplémentaire, mais permet de faire l'une de trois choses :

- o Toucher une zone non protégée d'un adversaire et ignorer sa valeur d'armure.
- o Toucher un objet précis et possiblement le détruire ou le déplacer.
- o Endommager une partie spécifique du corps et potentiellement la détruire (voir Causer des dommages), tuant ou handicapant la cible.
 - 1 Succès : Bras, zone de 50 cm²
 - 2 Succès : Torse, jambe, zone de 30 cm²
 - 3 Succès : Tête, gorge, zone de 15 cm²
 - 4 Succès : Doigt, œil, zone de moins de 5 cm².

Distraction :

Cette manœuvre permet au combattant d'utiliser son environnement pour ralentir ou distraire son adversaire : sable dans les yeux, reflet du soleil sur une lame, faire tomber une pile de caisse sur lui, le forcer à se couvrir, etc.. Pour chaque succès investit dans cette manœuvre, la valeur d'Initiative de toutes les actions de l'adversaire sont

réduites de 1. Toute action qui voit sa valeur d'Initiative réduite à zéro est perdue. Cette manœuvre n'affecte que les actions du Round où elle est effectuée : s'il l'adversaire ne dispose plus d'actions, alors elle ne sert à rien.

Contre-manœuvre :

Ce type de manœuvre permet de forcer un adversaire à se déplacer dans la direction désirée par le combattant. **Chaque succès investi dans cette manœuvre permet de déplacer son adversaire de 50cm dans la direction voulue.**

Immobilisation :

Cette manœuvre permet à un combattant de se saisir de son adversaire pour tenter de l'immobiliser. **Chaque succès investi restreint un peu plus l'adversaire**, et plusieurs combattants utilisant cette manœuvre sur un même adversaire verront leurs succès s'additionner. **À son action, avant de faire quoi que ce soit (incluant un déplacement), l'adversaire devra faire un Test de Vigueur sans ajustement contre un SR égal à la Vigueur de l'adversaire** (ou, si plusieurs combattant utilisent cette manœuvre sur lui, contre l'Attribut Vigueur le plus élevé) **et utiliser les succès générés pour éliminer les succès de Restreinte accumulés contre lui.** S'il n'arrive pas à éliminer ces

succès, il est immobilisé et ne pourra ni se déplacer ni agir à cette action. Les succès non éliminés sont reconduits sur la prochaine action, à moins qu'il soit libéré par ses agresseurs. Si tous les succès sont éliminés, alors il pourra agir normalement.

Dégâts assommants

Nécessite: trait Assommant

Pour chaque succès investi dans cette manœuvre, la cible perdra conscience pour une période de 1 Tour. Pour résister, la cible devra éliminer tous les succès investis dans cette manœuvre à l'aide d'un Test de Vigueur contre un SR dicté par le niveau de puissance du Trait : Faible (SR4), Moyenne (SR6) et Puissante (SR8). Si les succès ne sont pas tous éliminés, ceux qui restent serviront à déterminer le temps d'inconscience de la cible.

Dommages destructeurs :

Nécessite: trait Destructrice

Cette manœuvre remplace la manœuvre Dommages. **Chaque succès investi dans cette manœuvre compte pour deux succès.**

Perce-armure

Nécessite : trait perce-armure

Pour chaque succès investi dans cette manœuvre, 3 points d'armure de la cible sont ignorés.