Mise hors de combat

Si un personnage réussit un coup visé sur un bras ou une jambe, il réduit de moitié les dégâts effectifs de son attaque, mais les compte en totalité pour déterminer le Niveau de Critique.

Le membre est considéré comme étant un point vulnérable pour le calcul des dégâts nécessaires à la réalisation d'un Critique.

Ne fonctionne pas contre les créatures à Encaissement.

Attaque visée

Cou	-80
Tête	-60
Coude	-60
Cœur	-60
Aine	-60
Pied	-50
Main	-40
Genou	-40
Abdomen	-20
Bras	-20
Cuisse	-20
Tibia	-10
Torse	-10
Œil	-100
Poignet	-40
Épaule	-30

Renversement

Attaque à -60 (ou -30 à Mains Nues) contre IPO, aucun dégâts.

Si le personnage obtient une Marge de 10% ou plus, il peut tenter de Renverser son adversaire.

L'attaquant fait un test de FOR ou DEX opposé à un test de FOR ou AGI du défenseur. Si l'attaquant l'emporte, le défenseur tombe au sol.

Si la Marge est de moins de 100%, l'attaquant a un -3 à son test de carac. Si la Marge est de 200% ou plus, l'attaquant a un +3 à son test de carac.

Les quadrupèdes ont un bonus naturel de +3 au test de carac.

Si l'attaquant le désire, la manœuvre peut se faire contre l'IP normal de la cible et infliger des dégâts réduits de moitié

Défense totale

Se déclare lors du tour du joueur.
Confère un bonus de +30 en Parade et Esquive.
Interdit toute autre action active.

Perdure les rounds suivants, sauf si le joueur l'interrompt.

Résister aux coups

Quand cette manœuvre est déclarée, le joueur réduit de moitié sa Base de Défense. En contrepartie, il peut agir normalement à son Initiative, même s'il a été touché.

Mouvement offensif

Se déclare lors du jet d'Initiative.

Confère un +10 en Attaque, mais impose un -30 en Défense.

Peut se combiner avec le Séraphite, pour un bonus de +30 et un malus de -60.

Perdure chaque round, jusqu'à annulation.

Mouvement défensif

Se déclare lors du jet d'Initiative.

Confère un +10 en Défense, mais impose un -30 en Attaque.

Ne peut pas se combiner avec la Défense totale.

Perdure chaque round, jusqu'à annulation.

Désarmement

Attaque à -40 contre IPO, aucun dégâts.

Si le personnage obtient une Marge de 10% ou plus, il peut tenter de Renverser son adversaire.

L'attaquant fait un test de FOR ou DEX opposé à un test de FOR ou DEX du défenseur. Si l'attaquant l'emporte, il désarme le défenseur

Si la Marge est de moins de 100%, l'attaquant a un -3 à son test de carac. Si la Marge est de 200% ou plus, l'attaquant a un +3 à son test de carac.

Étourdissement

Si un personnage réussit un coup visé sur la tête avec une arme en Mode Contondant, il réduit de moitié les dégâts effectifs de son attaque, mais les compte en totalité pour déterminer le Niveau de Critique. Si celui-ci est au moins de 51, le défenseur tombe inconscient. Avec cette manœuvre, le Critique ne produit aucun autre effet que le malus aux actions et l'inconscience (il ne peut causer une mort automatique.)

Si l'arme n'est pas Contondante, il faut appliquer un malus supplémentaire de -40 à l'Attaque

Renversement

Attaque visée

Mise hors de combat

Mouvement offensif

Résister aux coups

Défense totale

Étourdissement

Désarmement

Mouvement défensif