

Manœuvres pour les fusillades (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, multipliés par le multiplicateur de dommages de l'arme utilisée.**

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).

Tir visé : Cette manœuvre permet au combattant de concentrer toute son attention sur un seul tir pour en augmenter les chances de réussite. Pour utiliser cette manœuvre, le combattant doit remplir deux conditions : que cette action soit la seule action

qu'il entreprendra dans le Round, et qu'il n'ait effectué aucun déplacement avant son tir visé (les déplacements après le tir ne posent pas de problème). **Le SR du Test d'attaque est diminué de 2 pour cette action seulement.** Le bonus de cette manœuvre peut s'additionner avec octroyés par une Attaque surprise ou d'une cadence de tir élevé (mais seulement si une seule cible est visée).

Artillerie

Nécessite: trait Artillerie
Pour chaque succès investit dans cette manœuvre, 3 points de blindage ou de structure de la cible sont ignorés. Utilisée sur une personne, elle ignore son armure personnelle (AR) et gagne le Trait Destructrice



Dégâts assommants

Nécessite: trait Assommant

Pour chaque succès investit 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 investit dans cette manœuvre compte pour deux succès.**

Tir perce-armure

Nécessite : trait perce-armure

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



ignorés.

Stress: Cette manœuvre cause des dégâts de Stress. Pour chaque succès investit dans cette manœuvre, l'arme cause trois points de Stress à sa cible.

Tir de précision

Nécessite : Système de visée (lunette de visée, SAC, visée au laser, etc) ou le Trait Œil d'aigle.

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 :

- Toucher une zone non protégée d'un adversaire et ignorer sa valeur d'armure.
- Toucher un objet précis et possiblement le détruire ou le déplacer.
- Endommager une partie spécifique du corps et potentiellement la détruire (voir Causer des dommages), tuant ou handicapant la cible.

1 Succès : Torse, zone de 50 cm²

2 Succès : Bras, jambe, zone de 30 cm²

3 Succès : Tête, zone de 15 cm²

4 Succès : Doigt, œil, zone de 5 cm²