

1 - A - Attaque simple : 0
 2 - B - Blocage (Parade) : +2D
 3 - C - Contre : +1D & ½ DMG
 4 - D - Désengagement : 0 (BDP : +5)
 5 - E - Esquive : 0/+1D/+2D (BDP : +5)
 6 - F - Feinte : +1D/0/-1D

1 - A - Attaque simple : 0
 2 - B - Blocage (Parade) : +2D
 3 - C - Contre : +1D & ½ DMG
 4 - D - Désengagement : 0 (BDP : +5)
 5 - E - Esquive : 0/+1D/+2D (BDP : +5)
 6 - F - Feinte : +1D/0/-1D

1 - A - Attaque simple : 0
 2 - B - Blocage (Parade) : +2D
 3 - C - Contre : +1D & ½ DMG
 4 - D - Désengagement : 0 (BDP : +5)
 5 - E - Esquive : 0/+1D/+2D (BDP : +5)
 6 - F - Feinte : +1D/0/-1D

1 - A - Attaque simple : 0
 2 - B - Blocage (Parade) : +2D
 3 - C - Contre : +1D & ½ DMG
 4 - D - Désengagement : 0 (BDP : +5)
 5 - E - Esquive : 0/+1D/+2D (BDP : +5)
 6 - F - Feinte : +1D/0/-1D

Annnonce Tactique

A - Attaque simple : il s'agit de l'attaque directe sans aucun artifice qui n'accorde aucun bonus particulier (autre que le Bonus de Combat associé à la technique ou l'arme utilisées) ni ne fait subir un quelconque malus.

B - Parade : il est possible de se mettre en garde et de ne faire que parer les coups de l'adversaire, cela suppose de ne faire aucun déplacement (sauf pour reculer) et de ne porter aucun coup à son adversaire. A chaque TOUR DE COMBAT, un personnage peut choisir d'utiliser la parade et ainsi d'ajouter 2D à son jet en opposition. S'il le remporte, cela signifie qu'il a paré le coup, dans le cas contraire son adversaire lui inflige des dommages. Attention : il n'est pas possible d'utiliser la parade si le personnage n'utilise pas d'arme et que son adversaire en utilise une ou si son adversaire possède une Arme Blanche protonique et qu'il n'en a pas. Dans les autres cas de figure, il est toujours possible de l'employer.

C - Posture de contre : un personnage peut choisir de se mettre dans une posture d'attente afin non seulement de parer le coup adverse (mêmes restrictions que dans le cas de la Parade) mais également de le contrer dans la foulée. Dans ce cas, le personnage bénéficie d'un bonus de +1D sur son jet en opposition mais n'infligera que des demi-dommages en cas de réussite (dus à la gêne occasionnée par la parade). Par ailleurs, si l'adversaire a également choisit une posture défensive (Parade ou Posture de contre), les deux protagonistes se tournent autour sans échanger de coup.

Attitudes & Situations

Utilisation de deux armes : dans le cas des Armes Blanches, il est possible d'utiliser simultanément deux Armes Blanches AB1 et AB2 avec un malus de -1D sur chaque jet et deux Armes Blanches AB3 en divisant chaque jet par 2. Si une AB3 est utilisée à une seule main, le malus est de -1D. Si une AB4 peut être utilisée à une seule main, le malus est alors de -1D que l'on en utilise une dans une main ou deux simultanément. Dans le cas des armes de Corps à Corps (CC), il est possible d'en utiliser deux simultanément avec un malus de -1D sur chaque jet.

Coups Instinctifs : il est possible d'enchaîner deux coups successifs lors d'un tour de combat avec la même arme (de classe AB1 ou AB2 exclusivement) en réalisant deux COUPS INSTINCTIFS sur un unique personnage : pour les deux attaques on effectue deux jets classiques qui sont tous les deux divisés par 2 (manque de précision).

Corps à Corps contre plusieurs adversaires : à moins de posséder une technique de combat spécifique, il est impossible de se battre avec plus d'un adversaire à la fois au corps à corps. Celui qui est le mieux placé dans l'ordre d'action choisi avec quel adversaire il se battra et fera un jet en opposition avec lui. Si un personnage est assailli par plusieurs adversaires, il devra faire un jet d'Esquive en opposition avec les jets d'attaque des adversaires supplémentaires afin de déterminer s'il esquive ou non les coups adverses. Dans ce cas particulier, il faut ajouter le Bonus de Portée (qui vaut obligatoirement +5) au jet de Corps à Corps de l'attaquant.

D - Désengagement : il est possible de se désengager d'un corps à corps, il s'agit d'un déplacement spécial faisant intervenir la compétence AGILITÉ (AG). Il s'agit d'une action principale qui consiste à prendre l'adversaire de vitesse afin qu'il ne puisse se réengager. L'adversaire a alors le choix de tenter de porter un coup avant que son opposant ne se soit totalement désengagé ou de le poursuivre (sans porter de coup) afin de continuer le corps à corps. Dans ce cas particulier, il faut ajouter le Bonus de Portée (qui vaut obligatoirement +5) au jet de Corps à Corps de l'attaquant.

E - Esquive : il est possible d'utiliser sa compétence AGILITÉ (AG) afin d'esquiver (Esquive normale, Esquive Totale ou Roulade) au lieu d'une compétence de Corps à Corps lors d'un combat au corps à corps. Il est alors impossible d'infliger des dommages. Si le jet d'Esquive est supérieur au jet de l'assaillant, le coup n'a pas porté, s'il est inférieur le coup a porté et provoque des dommages. En cas d'égalité, il y a Demi-Esquive. Dans ce cas particulier, il faut ajouter le Bonus de Portée (qui vaut obligatoirement +5) au jet de Corps à Corps de l'attaquant.

F - Feinte : cette tactique qui consiste à faire mine d'attaquer à un endroit pour en réalité tenter de toucher à un autre permet d'obtenir un bonus de +1D face un adversaire qui a choisi d'adopter une Posture de contre mais fait a contrario subir un malus de -1D face à un adversaire qui a opté pour une posture purement offensive. Face à un adversaire qui est en Parade, cela ne change rien.

Attaques répétées : si un personnage attaque le même adversaire qui utilise son Esquive au corps à corps pendant plusieurs Tours de Combat successifs, il obtient 1 point de BONUS DE COMBAT (BDC) supplémentaire pour la 2^{ème} attaque, 2 points de BONUS supplémentaires pour la 3^{ème} attaque, et ainsi de suite avec pour limite le nombre de D (la Mantisse) de sa compétence VOLONTÉ (VO). Cette règle perd tout effet dès que le personnage n'est plus en mesure d'attaquer son adversaire ou si ce dernier se désengage ou n'utilise plus sa compétence Esquive.

Retenir ses coups : il est possible, au corps à corps, de retenir ses coups que ce soit à mains nues ou avec une arme blanche afin d'éviter de blesser ou de tuer un adversaire. Le jet de Dommages indique alors les dommages maximaux possibles, le joueur pouvant alors choisir d'infliger à son adversaire tous les intermédiaires possibles entre ce total maximal et aucuns dommages (juste une touche).

Assommer un adversaire : après avoir utilisé une compétence de Corps à Corps afin de toucher l'adversaire (avec un BDC réduit de 2 points) et lui avoir infligé des Dommages, il est nécessaire de procéder à un jet de FORCE (FO). S'il est supérieur ou égal au Total Actuel de Points de Vie de la cible cela signifie qu'elle a été assommée par le coup. Il est impossible d'assommer un personnage portant un casque ou une armure intégrale, un robot ou un androïde. Les armes blanches de type contondante donnent un bonus de +1D au jet de FORCE.