

## Tableau des techniques de combat

### Tables des actions de Bagarre de base

| Action        | Jet           | Init | Obj | DOM | Effet   | Loca |
|---------------|---------------|------|-----|-----|---|------|
| Coup de poing | DEX + Bagarre |      |     | 2   |   | n/a  |
| Coup de pied  | DEX + Bagarre | -1   |     | 3   |   | n/a  |
| Prise         | DEX + Bagarre | -2   |     | 2   | Si succès, faire une jet de FOR + Vigueur vs FOR + Vigueur<br>Si succès, la cible est agrippée ; l'attaquant peut choisir de donner les DOM par tour de "Prise" | n/a  |
| Charge        | DEX + Bagarre | -3   |     | 3+  | Si succès, attaquant et cible tombent au sol.<br>Ajouter 1 DOM par tranche de 3 m d'élan  | n/a  |
| Esquive       | DEX + Esquive |      |     |     | Soustrait autant de succès à l'attaquant que de points de victoire  | n/a  |

### Table des actions d'Arts Martiaux

| Action               | Niv | Jet              | Init | Obj | DOM | Effet   | Loca   |
|----------------------|-----|------------------|------|-----|-----|---|--------|
| Poing martial        | 1   | DEX + Bagarre    |      |     | 3   |   | FS 179 |
| Pied martial         | 2   | DEX + Bagarre    | -1   |     | 4   |   | FS 179 |
| Emprise martiale     | 3   | DEX + Bagarre    | -1   |     | 3   | Si succès, faire une jet de DEX + Bagarre (+ pts de victoire) vs FOR + Vigueur. Si succès, la cible est agrippée ; l'attaquant peut choisir de donner les DOM par tour de "Prise" | FS 179 |
| Coup de tête         | 3   | DEX + Bagarre    | -2   | +1  | 4   | L'attaquant prend les DOM dépassant son ENDurance   | FS 179 |
| Blocage              | 4   | DEX + Bagarre    |      |     |     | Idem Esquive. En cas de réussite, ajouter 3 succès pour résister à l'attaque  | FS 179 |
| Embrouiller l'ennemi | 4   | INT + Filouterie |      |     |     | -1 par pts de victoire aux "Blocage", "Esquive" ou "Parade" de l'adversaire pour le prochain tour   | FS 179 |
| Désengagement        | 4   | DEX + Bagarre    | -1   | +1  |     | +3 succès contre les "Prises"   | FS 179 |

|                       |   |                    |    |      |         |   |        |
|-----------------------|---|--------------------|----|------|---------|---|--------|
| Projection martiale   | 4 | DEX + Bagarre      | -2 |      | 3       | En cas de succès, faire un jet de DEX + Bagarre (+ pts de victoire) vs FOR + Vigueur. Si succès, la cible est projetée à 1m/succès, jusqu'à FOR. Ajouter 1 aux DOM tout les 3m. | FS 180 |
| Appuis inébranlables  | 4 | DEX + Bagarre      |    |      |         | +3 contre les tentatives de mise au sol. Mouvement impossible ce tour   | FS 180 |
| Coup de l'aigle       | 5 | DEX + Bagarre      |    |      | 4       |   | FS 180 |
| Coup de pied fauché   | 5 | DEX + Bagarre      |    | +2   | 4       | L'adversaire a -2 en Init pour le prochain tour   | FS 180 |
| Coup de pied retourné | 5 | DEX + Bagarre      | -1 |      | 5       |   | FS 180 |
| Désarmer              | 5 | DEX + Bagarre      | -2 | -1   | 3       | Opposer à FOR + Vigueur de l'adversaire   |        |
| Poing infaillible     | 6 | DEX + Bagarre      | -2 | +2   | 3       |   | FS 180 |
| Coup de pied sauté    | 6 | DEX + Bagarre      | -2 | -1   | 6       |   | FS 180 |
| Etranglement          | 6 | DEX + Bagarre      | -3 | -1   | 4       | Après trois tours de prise, faire un jet de FOR + Vigueur vs END + Vigueur. En cas de succès, la cible est inconsciente   | FS 180 |
| Confondre l'ennemi    | 7 | INT + Filouterie   |    |      |         | Il s'agit de la même action que "Embrouiller l'ennemi", sauf qu'un blocage est possible sans pénalité   | FS 179 |
| Etreinte de l'Ours    | 7 | DEX + Bagarre      | -2 | -1   | 4       | Occasionne des DOM jusqu'à ce que la cible s'échappe  | FS 180 |
| Corps d'acier         | 7 | A chaque "Blocage" |    |      |         | L'adversaire attaquant (corps à corps, uniquement) prend 1 DOM par pts de victoire du jet de "Blocage" du défenseur   | FS 180 |
| Poing éclair          | 7 | DEX + Bagarre      | +2 |      | 3       | + 3 succès contre les esquives et les blocages  | FS 180 |
| Croc-en-jambe         | 7 | DEX + Bagarre      | -2 | -1   | 4       | Faire un jet contre la DEX + Vigueur de l'adversaire. Si succès, la cible est à terre   | FS 180 |
| Projections multiples | 7 | DEX + Bagarre      | -2 |      | 3       | Faire un jet contre le jet d'attaque de la cible. En cas de succès, la cible est projetée à 1m/succès, jusqu'à FOR. On peut projeter une personne par point de Bagarre          | FS 180 |
| Bloquer & Frapper     | 8 | DEX + Bagarre      |    | +2/0 | -3 ou 4 | Bloque l'attaque ennemie. Si cela est un succès effectuer un coup de poing ou un coup de pied sans pénalité.  | FS 181 |
| Bloquer & Contrôler   | 8 | DEX + Bagarre      |    | +2/0 |         | Même cas que précédemment, sauf que le coup enchaîné est une Projection ou une Emprise  |        |
| Tacle                 | 8 | DEX + Bagarre      | -2 | -1   | 5       | Comparer les succès de l'attaquant +3 contre les succès du jet adverse (DEX + Vigueur) ; si la cible perd, il se retrouve au sol  | FS 181 |

|                   |    |               |    |    |   |   |        |
|-------------------|----|---------------|----|----|---|---|--------|
| Frappe athlétique | 8  | DEX + Bagarre | -3 | -2 |   | Permet d'effectuer un action complexe puis de frapper   | FS 181 |
| Poing destructeur | 9  | DEX + Bagarre |    | -1 | 5 | La dépense d'un point de Fantasmagorye permet d'ajouter 1D de DOM (jusqu'à un maximum de 3).          | FS 181 |
| Touche mortelle   | 10 | DEX + Bagarre | -3 | -2 | 3 | Effectuer un jet complémentaire de PER + Physick, chaque point de victoire est converti et dés de DOM | FS 181 |

### Table des actions d'Art Martial Vorox (Graa)

| Action         | Niv | Jet           | Init | Obj | DOM | Effet  | Loca   |
|----------------|-----|---------------|------|-----|-----|--|--------|
| Banga (charge) | 3   | DEX + Bagarre | -3   |     | 3+  | Si succès, attaquant et cible tombent au sol. Ajouter 2 DOM par 3 m d'élan | FS 182 |
| Drox           | 5   | DEX + Bagarre | -2   |     |     | Cela permet une deuxième action (en utilisant un autre membre) sans malus  | FS 182 |
| Throx          | 9   | DEX + Bagarre | -3   |     |     | Cela permet une troisième action (en utilisant un autre membre) sans malus | FS 182 |

### Table des actions d'Escrime

| Action                        | Niv | Jet           | Init | Obj | DOM | Effet   | Loca   |
|-------------------------------|-----|---------------|------|-----|-----|---|--------|
| Parade                        | 1   | DEX + Mêlée   |      | 2   |     | Faire un jet de DOM de l'arme + dés de victoire pour déterminer l'armure  | FS 182 |
| Botte                         | 2   | DEX + Mêlée   | +2   |     |     |   | FS 182 |
| Frappe d'estoc                | 3   | DEX + Mêlée   | -2   |     | +1  |   | FS 182 |
| Contre parade                 | 3   | INT + Mêlée   |      |     |     | Elimine le bonus de +2 de la parade ennemie. Pas de pénalité d'actions multiples  | FS 182 |
| Dérobade                      | 4   | DEX + Vigueur |      |     |     | L'objectif de l'adversaire est réduit de 1 par points de victoire. Si le bretteur utilise une Parade, un Blocage ou une Esquive, il ne souffre pas de malus.                                      | FS 182 |
| Plat de la lame               | 4   | DEX + Mêlée   |      |     | -3  | Pas de dés de victoire ajoutés. Ceci est une action dégradante pour l'adversaire  | FS 182 |
| Sortir du fourreau et frapper | 4   | DEX + Mêlée   | -2   |     |     | L'arme est sortie du fourreau et frappe dans la même action   | FS 182 |
| Assaut élaboré                | 5   | DEX + Mêlée   |      | -1  |     | Au prochain tour, l'objectif de n'importe quelle action d'escrime gagne +2  | FS 182 |
| Désarmer                      | 5   | DEX + Mêlée   | -2   | -1  |     | En cas de succès, faire un jet de DEX + Mêlée (+ points de victoire) contre la FOR + Mêlée de l'adversaire. En cas de succès, la cible perd son épée qui est projetée à 1m par Points de Victoire | FS 182 |

|                    |    |             |    |       |  |   |        |
|--------------------|----|-------------|----|-------|--|---|--------|
| Feinte             | 5  | DEX + Mêlée | -2 | -1    |  | Ajouter 3 succès contre les jets en opposition avec l'Esquive. Cela n'est valable que deux fois par adversaire lors d'un combat   | FS 183 |
| Contre botte       | 5  | DEX + Mêlée | +3 | -2    |  | L'adversaire subit un malus de 2 à son Objectif   | FS 183 |
| Main gauche        | 6  | DEX + Mêlée |    |       |  | Aucune pénalité à la main non-naturelle   | FS 183 |
| Parer et riposter  | 6  | DEX + Mêlée |    | +2/-1 |  | Parre l'attaque adverse, de plus, en cas de succès, faire un jet pour attaquer sans pénalité  | FS 183 |
| Rempart d'acier    | 6  | DEX + Mêlée |    |       |  | Trois parades sont possibles sans Pénalité (le Bretteur doit posséder Parade)   | FS 183 |
| Jeu de cape        | 7  | DEX + Mêlée |    | 0/-1  |  | Parre l'attaque adverse avec une cape grâce à la main gauche (armure = Points de Victoire +3; Objectif = 8 + FOR). En cas de succès, le bretteur peut tenter un désarmement sans malus. | FS 183 |
| Botte Florentine   | 7  | DEX + Mêlée |    |       |  | Le bretteur peut effectuer une attaque et une parade sans malus (il doit avoir deux armes)  | FS 183 |
| Botte acrobatique  | 8  | DEX + Mêlée | -3 | -2    |  | Il est possible de réaliser une action d'éclat à la manière des films de cape et d'épée (sans malus) et d'enchaîner avec une attaque. Cependant aucune autre action n'est permise.      | FS 183 |
| Transpercer        | 9  | DEX + Mêlée | -2 | -3    |  | Les armures physiques (et pas les boucliers énergétiques) sont ignorés  | FS 183 |
| Attaque simultanée | 10 | DEX + Mêlée | -1 | -1    |  | Le bretteur peut effectuer une attaque avec son arme principale et une autre avec sa main non-naturelle dans la même action (2 jets doivent être faits)                                 | FS 183 |

#### Table des actions avec un Bouclier

| Action               | Niv | Jet         | Init | Obj | DOM | Effet   | Loca   |
|----------------------|-----|-------------|------|-----|-----|---|--------|
| Parer au bouclier    | 1   | DEX + Mêlée |      |     |     | Armure devient Défense du bouclier + Points de victoire             | FS 183 |
| Attaquer au bouclier | 2   | DEX + Mêlée | -1   |     |     | DOM du bouclier. Cette action est rarement pratiquée par les nobles | FS 183 |
| Attaquer et Parer    | 3   | DEX + Mêlée |      |     |     | Pas de Pénalité d'action multiple                                   | FS 183 |

Table des actions avec des armes à feu

| Action                  | Niv | Jet         | Init | Obj     | DOM | Effet   | Loca   |
|-------------------------|-----|-------------|------|---------|-----|---|--------|
| Viser                   |     | DEX + Tirer | -3   | +1/tour |     | Le bonus maximum est de 3 (plus si une lunette de visée est utilisée)   | FS 184 |
| Tir à la volée          |     | DEX + Tirer | +2   | -1      |     | Valable uniquement pour le premier tir avec une arme à feu  | FS 184 |
| Rafale de 3 balles      |     | DEX + Tirer |      |         | +1  |   | FS 184 |
| Rafale de 6 balles      |     | DEX + Tirer | -1   | -1      | +3  |   | FS 184 |
| Canardage               |     | DEX + Tirer | -1   | -2      | +5  | +3 succès contre les Esquives uniquement  | FS 184 |
| Tir de barrage          |     | DEX + Tirer | -2   | -1/m    | +4  | Portée max de 5 m, quiconque dans la zone visée doit esquiver ou être touché  | FS 184 |
| Tir de réplique         | 4   | DEX + Tirer | +1   | -2      |     | Cette action peut être effectuée simultanément avec une esquive sans malus, mais c'est la seule action envisageable ce tour-ci. | FS 184 |
| Rechargement rapide     | 5   | Aucun       |      |         |     | Recherche par chargeur, cellule ou speed-loader et tir sans malus   | FS 184 |
| Dégainer                | 5   | DEX + Tirer | -2   | -1      |     | L'arme est dégainée et tire dans la même action sans malus  | FS 184 |
| Tir de la "Main Gauche" | 6   | Aucun       |      |         |     | Aucune pénalité à la main non-naturelle   | FS 184 |
| Réarmement rapide       | 6   | DEX + Tirer | -2   | -1      |     | Réarme un fusil ou un fusil à pompe et tire dans la même action sans malus  | FS 184 |
| Saut et tir             | 7   | DEX + Tirer | -1   | -1      |     | Un saut de 1 m peut être effectué dans n'importe quelle direction   | FS 184 |
| Roulade et tir          | 8   | DEX + Tirer | -2   | -1      |     | Une roulade de 3 m peut être effectuée dans n'importe quelle direction  | FS 185 |
| Deux flingues           | 8   | DEX + Tirer | 0/-1 |         |     | Un tir avec chaque arme sans malus (le tireur doit avoir Tir de la "Main Gauche")   | FS 185 |
| Tir instinctif          | 9   | DEX + Tirer | +1   | -1      |     | Tir sur une cible hors du champ de vision (seule action pour ce tour)   | FS 185 |