

TAPDELOIN

	Précision	Puissance	Qualités	
ARMES DE POING				
Revolver petit calibre	-2	+3	Pénétration importante, Portée moyenne	
Revolver gros calibre	-2	+4	Pénétration importante, Portée moyenne	
ARMES D'ÉPAULE				
Fusil à pompe	-2	+5	Portée moyenne	
Canon scié	-3	+6	Portée très courte	
Carabine	-1	+4	Pénétration importante, Portée longue	
Fusil à lunette	+0	+5	Pénétration importante, Portée extrême	
ARMES AUTOMATIQUES				
Pistolet-mitrailleur	-2	+4	Attaque multiple, Pénétration importante, Portée moyenne	
Fusil-mitrailleur	-2	+5	Attaque multiple, Pénétration importante, Portée longue	
Mitrailleuse	-2	+9	Attaque multiple, Pénétration importante, Portée longue	
ARMES IMPROVISÉES				
Fusée de détresse	-6	+0	Pénétration réduite, Portée courte	
Pistolet à clous	-4	+2	Pénétration importante, Portée très courte	
ARMES DE GUERRE				
Lance-grenades	-1	+4	Aire d'effet (rayon court, explosif), Portée moyenne	
Lance-flammes	-3	+9	Aire d'effet (rayon court), Dangereux, Inévitable, Portée courte	
Lance-roquettes antichar	-7	+13	Pénétration importante, Portée moyenne	
PROJECTILES				
Pierre	-4	-2	Portée très courte	
Cocktail Molotov	-4	+5	Aire d'effet (rayon très court, explosif), Dangereux, Portée courte	
Grenade	-4	+4	Aire d'effet (rayon court, explosif), Dangereuse, Portée courte	
ARMES DE JET				
Dague de lancer	-3	-1	Portée très courte	
Shuriken	-3	-2	Portée très courte	
Hachette	-2	+1	Portée très courte	
ARMES DE TRAIT				
Fronde	-6	+0	Dangereuse, Portée courte	
Arc court	-5	+1	Portée courte	
Arc long	-4	+2	Portée moyenne	
Arbalète	-4	+3	Portée longue	
Attaque PP Précision Puissance Qualités				
Décharge électrique	3	+3/+5	+(N+3)	Portée moyenne, Énergétique/électrique
Éclats de glace	1	+3	+(N+2)	Portée moyenne, Multiple, Solide/glace
Jet d'acide	3	+2	+(N+4)	Portée très courte, Pénétration importante, Liquide/acide
Jet d'eau bénite	3	+2	+(N+4)	Portée courte, Pénétration importante, Liquide/eau bénite
Jet d'eau du robinet	1	+3	+(N+1)	Portée moyenne, Pénétration réduite, Liquide/eau
Jet de flammes	2	+4	+(N+2)	Portée très courte, Aire d'effet (rayon très court), Inévitable, Énergétique/feu
Onde de choc	2	+4	+(N+2)	Portée nulle, Non-létale, Aire d'effet (rayon court), Pénétration importante, Énergétique/son
Télékinésie	1	-1	+(N+1)	Portée moyenne, Solide/contondant
Trait d'énergie	4	+4	+(N+2)	Portée courte, Intangible, Énergétique/lumière

YAPABOBO

	Protection	Force minimale	Qualité
Blouson de cuir	1	—	Couverture partielle, Cassante
Cotte de mailles	3	2+	Couverture importante
Veste de Kevlar	4	1+	Couverture partielle, Renforcé
Armure d'acier (avec heaume)	6	3+	—

BOULCIERS

	Précision	Puissance	Protection	Qualité
Petit bouclier	-2	-2	2	Couverture partielle, Destructible, Non-létal
Grand bouclier	-3	-1	5	Couverture importante, Destructible, Non-létal
Pavois	-4	+0	7	Couverture importante, Destructible, Non-létal
Bouclier anti-émeute	-5	+0	8	Couverture importante, Non-létal, Renforcé

DÉFENSES SURNATURELLES

	PP	Protection	Protège contre les attaques...	Qualités
Armure corporelle	4	N+1	Physiques et énergétiques	—
Champ de force	3	N+1	Physiques solides	Hyperdense, Renforcé, Spécial
Champ magnétique	2	N+2	Métalliques et électriques	Renforcé
Couche de glace	3	N+2	Physiques solides et de feu	Spécial
Tourbillon de feu	3	N+3	De froid et de glace	Spécial

DANTAFASS'

	Précision	Puissance	Qualités
COUTEAUX			
Cran d'arrêt	-1	-1	—
Poignard ou sai	+0	+0	—
Baïonnette	+0	+1	Adaptée à la charge
ÉPES			
Rapier ou épée courte	+1	+1	—
Épée longue	+0	+2	—
Espadon ou katana (à deux mains)	-1	+3	—
HACHES			
Hachette (à une main)	-1	+2	Inadaptée à la parade
Hache de bataille (à deux mains)	+0	+3	Inadaptée à la parade
CONTONDANTES			
Bâton (à deux mains)	+1	+0	—
Matraque	+0	+1	Non-létale
Masse d'arme ou batte	-1	+2	—
Marteau de guerre (à deux mains)	-2	+3	—
ARMES DIVERSES			
Faux	-2	+2	Inadaptée à la parade
Fléau	-1	+1	Parade difficile
Fouet	+0	-4	Parade difficile
Hallebarde ou autre arme d'hast	-1	+2	Adaptée à la charge
Lance	-1	+1	Adaptée à la charge
ARMES IMPROVISÉES			
Chaise	-4	+1	Inadaptée à la parade
Parcmètre	-5	+2	Inadapté à la parade, Force minimale 4
Lampadaire	-5	+3	Inadapté à la parade, Force minimale 5
Twingo	-6	+4	Aire d'effet (très courte), Inadaptée à la parade, Force minimale 6
Tronçonneuse	-4	+4	Dangereuse, Inadaptée à la parade, Pénétration importante

BOURREPIF

Attaques au corps à corps		Précision	Puissance	Qualités
Coup de poing		+0	-3	Non-létal
id. avec poings américain		+0	-2	Non-létal
Coup de pied		-1	-2	Non-létal
id. avec botte ferrée		-1	-1	Non-létal
Coup de boule		-2	+0	Dangereuse, Non-létal
id. avec casque		-2	+2	Non-létal
Lutte		+0	-4	Non-létal
Morsure		-2	-3	—
Étranglement		-1	-1	—
Attaque	PP	Précision	Puissance	Qualités
Arts martiaux	Sp.	+(N/2)	+1	Non-létal, spécial
Crocs	1	+3	+1	Lutte
Dard	2	+3	+1	—
Dents de sabre	2	+2	+2	—
Ergots	2	+1	+3	—
Grandes cornes	3	+0	+4	Adaptée à la charge
Griffes	2	+0	+4	—
Langue barbelée	2	+0	+3	Portée très courte
Langue blindée	1	+0	+1	Non-létal
Ongles d'acier	2	+2	+2	—
Petites cornes	1	-2	+1	—
Queue barbelée	3	+2	+3	—
Queue blindée	2	+0	+3	Non-létal
Sabots	1	+0	+2	Non-létal
Tentacules	2	+2	+1	Portée très courte

LA BELLE LN

absolue	-	-	-	-	-	0	0+	1	1+	2	2+	3	3+	4	4+	5	5+	6	6+
LN	x	11	12	13	15	21	23	26	33	36	43	46	53	55	61	63	64	65	66
relative	-4,5	-4	-3,5	-3	-2,5	-2	-1,5	-1	-0,5	0	+0,5	+1	+1,5	+2	+2,5	+3	+3,5	+4	+4,5

TOUSKTABESOINPOURTAPER

Portée	Distance
Null	0 m *
Combat	0 m — 2 m **
Très courte	2 m — 4 m
Courte	4 m — 10 m
Moyenne	10 m — 20 m
Longue	20 m — 100 m
Extrême	100 m — maximum de 1 kilomètre x niveau de Perception***
Mentale	100 m — maximum de 10 kilomètres x niveau de Volonté***
Spirituelle	100 m — maximum de 100 kilomètres x niveau de Chance/Foi***

* Le personnage doit se cibler lui-même ! (Ne sert que pour certaines aires d'effets, heureusement).

** C'est la distance à laquelle on peut attaquer avec une arme de contact ou tirer à bout portant.

*** Attention, il faut tout de même voir sa cible ! (à moins que l'attaque ne possède l'option « sans ligne de vue »)

MODIFICATEURS À L'ATTAQUE

Conditions	Modificateur
Le défenseur est sans défense	pas de Défense
Le défenseur est de dos	Défense à -4
Le défenseur est mobile	Tir à -1
Viser (une seconde)	Tir à +1
Viser (deux secondes)	Tir à +2
Viser (trois secondes et plus)	Tir à +3
De nuit	Tir à -2
Avantage tactique divers	Combat à +2

TAKOMBIEN

NIVEAU DE BASE DES TALENTS

Niveau de la caractéristique associée	0 ou 0+	1 ou 1+	2 ou 2+	3 ou 3+	4 ou 4+	5 ou 5+	6 ou 6+
Niveau de base du talent	0	0+	1	1+	2	2+	3

ZOLIKOULEUR

PP	Aura bénéfique	Aura maléfique	Aura noir et blanc
1-10	Bleu aquarelle	Rouge aquarelle	Blanc cassé
11-20	Bleu ciel	Rose	Gris clair
21-40	Bleu « moyen »	Rouge « moyen »	Gris « moyen »
41-60	Bleu marine	Rouille	Gris foncé
61 ou plus	Bleu nuit	Pourpre foncé	Gris anthracite

YABOKOUBOBO

Blessures	BL	BG	BF	MS
Perte de PF	1	2	4	12 ou mort
Contraction (humain seulement)	non	oui	oui	argh !
Malus	—	-2	-4	-12
Hémorragie	—	1/6	1/6	1/6
Pour reffermer une...	BL	BG	BF	MS
1 minute et un test de Médecine...	Facile	Difficile	Très difficile	Incroyable
1 seconde et...	1 PP	2 PP	4 PP	12 P

KENESSEKIDRING

Condition

Modificateur

Demande futile	-3 colonnes ou plus
Situation de vie ou de mort	+1 colonne
Présence d'un supérieur du camp adverse	+1 colonne
Présence d'un ennemi personnel du supérieur	+2 colonnes ou plus selon l'animosité entre les deux supérieurs
Le supérieur est actuellement sur terre	-1 colonne
Deuxième essai dans la même heure	-4 colonnes
La dernière invocation réussie date ...	
... de moins d'un mois	-4 colonnes
... d'entre un et six mois	-2 colonnes
... d'entre sept et douze mois	—
... de plus d'un an	+1 colonne
Personnage ...	
... de grade 1	+1 colonne
... de grade 2	+2 colonnes
... de grade 3	+3 colonnes
Le total de PA du personnage est ...	
... inférieur à -10	-8 colonnes
... compris entre -9 et 0	-4 colonnes
... compris entre 1 et 10	-2 colonnes
... compris entre 11 et 20	—
... compris entre 21 et 30	+1 colonne
... supérieur à 30	+2 colonnes

CEKIDONC

MR

Résultat

0-3	Aide ponctuelle
4-6	Délégation
7-9	Intervention indirecte
10 et plus	Intervention directe



IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS







