

# TAPDELOIN

	Précision	Puissance	Qualités	
<b>ARMES DE POING</b>				
Revolver petit calibre	-2	+3	Pénétration importante, Portée moyenne	
Revolver gros calibre	-2	+4	Pénétration importante, Portée moyenne	
<b>ARMES D'ÉPAULE</b>				
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	
<b>ARMES AUTOMATIQUES</b>				
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	
<b>ARMES IMPROVISÉES</b>				
Fusée de détresse	-6	+0	Pénétration réduite, Portée courte	
Pistolet à clous	-4	+2	Pénétration importante, Portée très courte	
<b>ARMES DE GUERRE</b>				
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	
<b>PROJECTILES</b>				
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	
<b>ARMES DE JET</b>				
Dague de lancer	-3	-1	Portée très courte	
Shuriken	-3	-2	Portée très courte	
Hachette	-2	+1	Portée très courte	
<b>ARMES DE TRAIT</b>				
Fronde	-6	+0	Dangereuse, Portée courte	
Arc court	-5	+1	Portée courte	
Arc long	-4	+2	Portée moyenne	
Arbalète	-4	+3	Portée longue	
<b>Attaque</b>				
Décharge électrique	3	+3/+5	+(N+3)	Portée moyenne, Énergétique/électrique
Eclats 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 bénié	3	+2	+(N+4)	Portée courte, Pénétration importante, Liquide/eau bénié
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
Blonson 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
<b>COUTEAUX</b>			
Cran d'arrêt	-1	-1	—
Poignard ou sai	+0	+0	—
Baïonnette	+0	+1	Adaptée à la charge
<b>ÉPÉES</b>			
Rapier ou épée courte	+1	+1	—
Épée longue	+0	+2	—
Espadon ou katana (à deux mains)	-1	+3	—
<b>HACHES</b>			
Hachette (à une main)	-1	+2	Inadaptée à la parade
Hache de bataille (à deux mains)	+0	+3	Inadaptée à la parade
<b>CONTONDANTES</b>			
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	—
<b>ARMES DIVERSES</b>			
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
<b>ARMES IMPROVISÉES</b>			
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
Nullé	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
<b>Pour refermer une...</b>	<b>BL</b>	<b>BG</b>	<b>BF</b>	<b>MS</b>
1 minute et un test de Médecine...	Facile	Difficile	Très difficile	Incrovable
1 seconde et...	1 PP	2 PP	4 PP	12 P

# KENESSEKIDRING

## Condition

Demande futile

Situation de vie ou de mort

Présence d'un supérieur du camp adverse

Présence d'un ennemi personnel du supérieur

Le supérieur est actuellement sur terre

Deuxième essai dans la même heure

La dernière invocation réussie date ...

... de moins d'un mois

... d'entre un et six mois

... d'entre sept et douze mois

... de plus d'un an

Personnage ...

... de grade 1

... de grade 2

... de grade 3

Le total de PA du personnage est ...

... inférieur à -10

... compris entre -9 et 0

... compris entre 1 et 10

... compris entre 11 et 20

... compris entre 21 et 30

... supérieur à 30

## Modificateur

-3 colonnes ou plus

+1 colonne

+1 colonne

+2 colonnes ou plus selon l'animosité  
entre les deux supérieurs

-1 colonne

-4 colonnes

-4 colonnes

-2 colonnes

—

+1 colonne

+1 colonne

+2 colonnes

+3 colonnes

-8 colonnes

-4 colonnes

-2 colonnes

—

+1 colonne

+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







