

Résumé combat et jet de dé

1 Jet de dé pour réussir une action

D666 : 1D6 = marge de réussite (MR), D6= dizaine et le dernier D6 = unité (il vaut mieux les choisir d'une couleur différente).

On lance ce D666 et on regarde la miraculeuse/démoniaque table suivante (abrégé TUM) :

<i>absolue</i>	-	-	-	-	-	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
<i>relative</i>	-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

Si le score (dizaine et unité) est plus bas de que le niveau du : talent, caractéristique ou pouvoir, exemple : si on a 3+ on doit faire moins que 53. Si la tâche est *très difficile* on recule de 4 colonnes, *incroyable* -8 colonnes et *légendaire* -12 colonnes.

2 Marge de réussite

La MR c'est comment qu'on a bien réussi ou qu'on a bien foiré... Donc = le 3^{ème} dé (pas dizaine ni unité l'autre) + talent, caractéristique ou pouvoir.

666 : satan intervient !!!

111 : dieu intervient !!!

Si on a un double (11,22,33,...) on ajoute foi*2 à la MR (en cas de réussite).

On peut décider de prendre un risque (euh ou pas...) on décide de combien de colonne on recule et dès lors ce nombre est ajouté à la MR ou à la ME (marge d'erreur, MR mais quand on rate).

Si on réussit

1-3 bof

4-6 c'est bon

7-9 trop trop bon

10-... le beurre, l'argent du beurre, le sourire de la crémière et la crémière dans l'arrière salle

Si on rate

On n'ajoute pas le talent, caractéristique ou pouvoir, MR = ME.

1-3 pas trop foiré

4-5 et vlan dans les dents

6-... Ce n'était pas un airbus 380 qui lui est tombé sur la tronche ???

3 En opposition

Si la cible résiste (la vil mécréante) ou qu'on veut vous contrer (c'est encore pire) alors c'est jet D666 pour les 2.

Si on réussit et l'autre rate : on gagne... MR comme d'habitude.

Si on réussit et l'autre aussi : celui qui a la MR la plus grande gagne et $MR = MR \text{ gagnant} - MR \text{ perdant}$.

Si on rate: ca rate... MR devient ME: marge d'erreur = D de MR

4 Le combat (enfin).

4.1 C'est qui qui tape le 1er ?

Alors de base celui qui a la meilleur agilité sinon sens horlogique ou anti-horlogique ou encore selon les actions de chacun (une description de l'action que l'on fait peut donner des bonus)

Round = 1 seconde, ce qui implique que on peut faire

- Se déplacer (4-5 mètre max, 10 en sprintant)
- Attaquer main nue ou avec arme (si dégainée avant)
- Tirer avec arme à distance
- Activer un pouvoir

Recharger une armes dépend de l'arme en question : à négocier avec le MD (mouahahahaha). Dégainer aussi prend du temps...

Embuscade : il faut faire discrétion contre perception, si discrétion gagne round gratuit sinon agilité prime

Surprise : on s'y attend pas des ennemis se rencontre : agilité en très difficile pour avoir le round de surprise.

4.2 Comment on tape ?

Alors il faut choisir comment on tape, le talent que l'on choisit : corps à corps, combat ou tir (donc D666 avec la TUM), ensuite l'autre a le droit de se défendre donc talent de défense : esquive, parade,... (D666 et surprise... la TUM) et c'est un test opposé.

4.3 Si on a une arme ?

Alors il y a 2 choses : la **précision** de l'arme diminue le nombre de colonnes, exemple : on a 3 en combat (arme blanche) et on utilise un bon couteau précision +2, alors on avance de 2 colonne dans la TUM (celle qui est tout en haut) cela donne la colonne 4 au lieu de 3.

Il y a aussi la **puissance**, un coup de poing et un missile ne font pas les même dégâts. On ajoute simplement la puissance au nombre de dégâts. Au combat au corps à corps le niveau de force est ajouté également.

Donc cela donne pour les dégâts : $MR + puissance + force$ (si au corps à corps)

4.4 Se prendre des dégâts dans la tronche (non pourquoi... parce que !!!)

On perd des PF : point de fatigue, il y a plusieurs types de blessure :

Blessure	BL	BG	BF	MS
Perte de PF	1	2	4	mort ou 12

BL : blessure légère, BG blessure grave (malus -2 colonnes), BF blessure fatal (malus -4 colonnes) et MS (malus -12 colonnes): mort subite...

4.5 Récupérer des PF (un petit Yakult ?)

Voici la table de récupération naturelle en fonction de la force

Force	BL	BG	BF*	MS*
1	4 jours	2 semaines	2 mois	8 mois
2	2 jours	1 semaine	1 mois	4 mois
3	1 jour	4 jours	2 semaines	2 mois
4	12 heures	2 jours	1 semaine	1 mois
5	6 heures	1 jour	4 jours	2 semaines
6	3 heures	12 heures	2 jours	1 semaine
7	90 minutes	6 heures	1 jour	4 jours
8	45 minutes	3 heures	12 heures	2 jours
9	20 minutes	90 minutes	6 heures	1 jour

* À condition d'y survivre !

Sinon on peut aller se faire soigner chez un médecin ou alors utiliser ses PP (et oui ils sont sacrément utiles ces petits là) pour se soigner.

Pour refermer une ...	BL	BG	BF	MS
1 minute et test de Médecine ...	Facile	Difficile	Très difficile	Incroyable
1 seconde et ...	1 PP	2 PP	4 PP	12 PP

4.6 Avec quoi on peut taper ? (non pas le MD)

Alors ça dépend du talent que vous utilisez

- Au corps à corps sans arme

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	—

Il existe des pouvoirs qui donne des armes spéciales.

- Au corps à corps avec arme

	Précision	Puissance	Qualités
<i>Couteaux</i>			
Cran d'arrêt	-1	-1	—
Poignard ou saï	+0	+0	—
Baïonnette	+0	+1	Adaptée à la charge
<i>Épées</i>			
Rapière ou épée courte	+1	+1	—
Épée longue	+0	+2	—
Espadon ou katana (à deux mains)	-1	+3	—
<i>Haches</i>			
Hachette (à une main)	-1	+2	Inadaptée à la parade
Hache de bataille (à deux mains)	+0	+3	Inadaptée à la parade
<i>Contondantes</i>			
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	—
<i>Armes diverses</i>			
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
<i>Armes improvisées</i>			
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	Ajre d'effet (très courte), Inadaptée à la parade, Force minimale 6
Tronçonneuse	-4	+4	Dangereuse, Inadaptée à la parade, Pénétration importante

- Avec arme à distance

TABLE 23 : ARMES À DISTANCE

	Précision	Puissance	Qualités
<i>Armes de poing</i>			
Revolver petit calibre	-2	+3	Pénétration importante, Portée moyenne
Revolver gros calibre	-2	+4	Pénétration importante, Portée moyenne
<i>Armes d'épaule</i>			
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
<i>Armes automatiques</i>			
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
<i>Armes improvisées</i>			
Fusée de détresse	-6	+0	Pénétration réduite, Portée courte
Pistolet à clous	-4	+2	Pénétration importante, Portée très courte
<i>Armes de guerre</i>			
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
<i>Projectiles</i>			
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
<i>Armes de jet</i>			
Dague de lancer	-3	-1	Portée très courte
Shuriken	-3	-2	Portée très courte
Hachette	-2	+1	Portée très courte
<i>Armes de trait</i>			
Fronde	-6	+0	Dangereuse, Portée courte
Arc court	-5	+1	Portée courte
Arc long	-4	+2	Portée moyenne
Arbalète	-4	+3	Portée longue

Voici un exemple d'action que l'on peut faire avec ces armes à distance, pour info (à modifier si on veut).

TABLE 25 : 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

4.7 Avec quoi on peut se protéger (toujours pas avec le MD)

Soit avec une armure

	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+	—

Il existe des pouvoirs qui donnent une armure naturelle

Soit avec un bouclier

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

5 Utiliser un pouvoir

Il faut une seconde de concentration pour activer un pouvoir, une fois activé les effets sont immédiats.

De base on a tous

- Aura : Dévoile le fait que vous êtes un ange ou un démon aux yeux des autres créatures surnaturelles.

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

- Langue angélique/démoniaque, votre langue à vous et vos semblables
- Appel de supérieur (aussi appelé : Maman *avec une larme à l'œil*) : ça ne coûte aucun PP mais il faut avoir une bonne raison sinon vous allez vous faire rosser par le supérieur en question (si vous arrivez à l'invoquer). Il faut faire un test de foi donc la difficulté varie selon des paramètres inconnus (enfin le MD le sait lui, mais il ne veut pas vous le dire).

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