

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Attributs :											
For 5+				Agi 4+				Per 3			
Vol 3				Pre 1+				Foi 3			
Valeurs annexes :											
BL 7			BG 15			BM 22			MS 30		
PF 8						PP 13					
Talents :											
Combat * (Armes contondantes) 3 (6)											
Corps à corps 7											
Défense 6+											
Tir * 2 (2)											
Actions :											
Nom								SR	R	M	
Coup de poing nu								66	7	2	
Coup de poing américain								66	7	3	
Coup de pied								66	6	2	
Roundhouse kick								53	12	2	

FICHE POUR COMBAT INS / MV
par DAMIEN LEROY

”Qu’est ce que c’est que ce bordel?” vous demandez vous, il s’agit d’une fiche récapitulative pour les combats. Pour expliquer son fonctionnement prenons l’exemple de Momo, démon débutant (grade 0) de Furfur de son état.

Les attributs de Momo sont une Force de 5+, un Agilité de 4+, une Perception de 3, une volonté de 3, une Présence de 1+ et une Foi de 3.

Ses valeurs annexes sont un seuil de blessure légère de 7, 5.5 plus 2, un seuil de blessure grave de 15, 2 fois (5.5 plus 2), un seuil de blessure mortelle de 22, 3 fois (5.5 plus 2) et un seuil de mort subite de 30, 4 fois (5.5 plus 2). Il a également un total de points de fatigue de 8 (For 5.5 plus Vol 3) et un total de points de pouvoir de 13 (Vol 3 plus Foi 3 plus achat 5).

En ce qui concerne les talents Momo a une valeur de Combat de 3 avec une spécialité ”Armes contondantes” à 6, une valeur de Corps à corps de 7, une valeur de Défense de 6+ et une valeur de Tir de 2 avec une spécialité au même score.

Les actions vous vous demandez sans doute ce que ca représente et bien il s’agit de tout ce que le personnage peut faire en combat avec les scores qui vont avec. L’action est décrite dans la colonne ”Nom”, le seuil à atteindre sur la TUM pour réussir l’action est indiqué dans la colonne ”SR” (Seuil de Réussite), le score à ajouter au Résultat avant de comparer en cas de test résisté se trouve dans la colonne ”R” et enfin le score à ajouter à la Marge de réussite se trouve dans la colonne ”M”. Voyons ceci avec quelques exemples.

Momo peut attaquer avec ses poings. Pour cela il utilise son action ”Poings nu” qui a comme seuil à atteindre sur la TUM 66 (score de 7 en Corps à corps et l’attaque à mains nue ayant une précision de 0) qui se trouve dans la colonne ”SR”, après son jet, s’il est réussi, Momo ajoute au Résultat Unitaire (RU, le troisième dé) son score de 7 (score de 7 en Corps à corps avec une précision de 0) qui se trouve dans la colonne ”R”, enfin il compare son résultat à celui de Défense de son adversaire et si le total est

positif il y ajoute sa marge de 2 (Force de 5+ mais puissance d'un coup de poing à -3) qui est indiqué dans la colonne "M".

Le coup de poing américain. Si Momo choisi d'attaquer avec son poing américain en main la précision de son attaque ne change pas, toujours 0, mais sa puissance passe de -3 à -2 ce qui fait passer sa marge (colonne "M") de 2 à 3.

Coup de pied. Il s'agit d'une attaque différente qui a une précision de -1 et une puissance de -2, le seuil de réussite de Momo est toujours de 66 mais le score à ajouter au résultat n'est plus que de 6, score de Corps à corps de 7 et précision de -1 colonne donne un score de 6+ et on arrondi à l'inférieur, tandis que sa marge à ajouter est de 3, Force de 5+ et puissance de -2.

Roundhouse kick. Il s'agit ici d'une action avec prise de risque, un coup de pied pour être précis. Momo utilise souvent un coup de pied dévastateur mais difficile à réaliser, il lui donne en effet 6 colonnes de malus à son jet sur la TUM, ce qui l'amène à un seuil de 53 au lieu de 66, mais s'il réussit ce nombre vien s'ajouter faisant passer son score de la colonne "R" de 6 au score fabuleux de 12, l'ennemis n'a qu'à bien se tenir !

Voilà la fin de l'explication de cette fiche récapitulative pour combat, à noter que la première ligne peut être utilisé pour noter les malus du aux blessures. Vous trouverez page suivant une fiche vierge à imprimer.

Damien LEROY

