

MAGIÆ VERITAS

IN NOMINE SATANIS



**2ND EDITION
REVISITÉE**

REMODELAGE DES POUVOIRS DE ~~INS~~ / ~~QV~~

Ma base de jeu est la version 2 de ~~INS~~/~~QV~~, (*Yes I, Back to the roots man, Old school baby, True school*)

Ce remodelage a comme source d'inspiration entre autre, ~~INS~~ 4... (*True school, pas Blind School*)
oui j'ai un peu honte mais c'est pas que d'la daube pour technocrate polytechnicien du D20 system.

Puis y aura du remodelage pour les Talents et les Caracs aussi... ça vient de la 4 aussi...

Honte sur moi... mais c'est pas que d'la dau... Déjà dit ? ok... bon... je vois... note : penser à trouver une meilleure défense... (No school, Duuuude)

Donc, J'ai changé beaucoup de chose dans la surface. Etoffé bon nombre de Pouvoir et créé certains, précisé pas mal de petites choses.

A lire donc.

Plan :

I - Les Nouvelles Tables des Pouvoirs ~~Angéliques~~ et ~~DEMONIAQUES~~

II - ~~Les Talents~~ et les Caractéristiques

III - ~~Description des Pouvoirs~~

IV - Description des Pouvoirs d'~~ArchAnge~~s et de ~~PRINCES DEMONS~~

V - ~~BARONS DEMONS, Qaires~~. Explications et phantasmes des Meuj's

Sa race, ça ne va pas être simple... Et en plus ça va être long...

Action.



I - Les Pouvoirs ~~ANGÉLIQUES~~.

11- Combat Angélique

- 111 L'Unique
- 112 Coup de Poing
- 113 Attaques Multiples
- 114 Membre Blindé
- 115 Esquive Acrobatique
- 116 Assommer

12- Attaque à Distance

- 121 Eclair
- 122 Lumière
- 123 Eau ~~Bénite~~
- 124 Son
- 125 Télékinésie
- 126 Eau

13- Attaque Mentale

- 131 Charme
- 132 Sommeil
- 133 Brouilleur de Pouvoir
- 134 Enfance
- 135 Paralysie
- 136 Coma

14- Absorption

- 141 Volonté
- 142 Force
- 143 Amour
- 144 Gentillesse
- 145 Colère
- 146 Mal

15- Bénédictio

- 151 Guérison de Maladies
- 152 Fertilité
- 153 Rajeunissement
- 154 Guérison des Folies
- 155 Guérison des Phobies
- 156 Beauté

16- Contact

- 161 Charme
- 162 Faiblesse
- 163 Paralysie
- 164 Peur
- 165 Sommeil
- 166 Calme

21- Défense Permanente

- 211 Armure Corporelle
- 212 Immunité Maladies et Poisons
- 213 Immunité au Froid
- 214 Immunité au Feu
- 215 Immunité aux Particules
- 216 Immunité aux Acide et Base

22- Défense Mentale

- 221 Volonté SupraNormale
- 222 Non-Détection
- 223 Multiplication
- 224 Absorption
- 225 Immunité
- 226 Régénération

23- Perception Exaltée

- 231 Vision Nocturne
- 232 Vision Télescopique
- 233 Vision Rayon X
- 234 Hyper Odorat
- 235 Sonar
- 236 Vision d'Intelligence

24- Augmentation Temporaire d'une Caractéristique

- 241 Force
- 242 Précision
- 243 Agilité
- 244 Apparence
- 245 Volonté
- 246 Perception

25- Défense Temporaire

- 251 Champ de Force
- 252 Couche de Glace
- 253 Champ Electrique
- 254 Champ Magnétique
- 255 Rebond
- 256 Conversion

26- Camouflage

- 261 Invisibilité
- 262 Obscurité
- 263 Brume
- 264 Electricité
- 265 Réduction
- 266 Polymorphe

31- Détection

- 311 ~~MAL~~
- 312 Psychométrie
- 313 Invisible
- 314 Futur proche
- 315 Danger
- 316 Mensonge

32- Communication

- 321 Télépathie
- 322 Dialogue Mental
- 323 Lire les Pensées
- 324 Langage Universel
- 325 Rêves
- 326 Corps Digital

33- Déplacement

- 331 Téléportation
- 332 Vol
- 333 Bond
- 334 Vitesse
- 335 Passe Muraille
- 336 Déplacement Temporel

34- Talent

- 341 Physique
- 342 Artistique
- 343 Scientifique
- 344 Social
- 345 Ruse
- 346 Combat

35- Augmentation Permanente d'une Caractéristique

- 351 Force
- 352 Précision
- 353 Volonté
- 354 Apparence
- 355 Agilité
- 356 Perception

36- Contrôle

- 361 Arme Exaltée
- 362 Jack Of All Trade
- 363 Pas de Nourriture
- 364 Anaérobiose
- 365 Contrôle des Animaux
- 366 Illusions

41- Objet Magique

- 411 Arme de Contact ~~Bénite~~
- 412 Arme a Distance ~~Bénite~~
- 413 Objet de Culte Magique
- 414 Objet Commun Magique
- 415 Objet Utile Magique
- 416 Objet Précieux Magique

42- Aura

- 421 Pacificatrice
- 422 Concentrante
- 423 Influyente
- 424 Ignorante
- 425 Martiale
- 426 Déguisement Superficiel

43- Local

- 431 Château
- 432 Ecole
- 433 Immeuble
- 434 Armée du Salut
- 435 Laboratoire
- 436 Eglise

44- Lieu de Réunion

- 441 Monument Historique
- 442 Ambassade
- 443 Parc
- 444 Musée
- 445 Petite Maison
- 446 Salle de Concert

45- Association

- 451 Greenpeace
- 452 Médecin du Monde
- 453 ONU
- 454 UNICEF
- 455 Ligue Contre le Cancer
- 456 Scouts

46- Etablissement

- 461 Restaurant
- 462 Hôtel
- 463 Université
- 464 Casino
- 465 Station Balnéaire
- 466 Boutique de Luxe

51- Serviteur de Dieu

- 511 Investigateur
- 512 Escouade anti ~~MORTS VIVANTS~~
- 513 2 Escouades anti ~~MORTS VIVANTS~~
- 514 Escouade anti ~~FAMILIERS~~
- 515 2 Escouades anti ~~FAMILIERS~~
- 516 Escouade Multi-rôles

52- Serviteur de Dieu Spécialisé

- 521 Informaticien
- 522 Avocat
- 523 Comptable
- 524 Commissaire de Police
- 525 Militaire
- 526 Editeur

53- Soldats de Dieu

- 531 Petite Section d'Enquête
- 532 Section d'Enquête
- 533 Section de Combat Multi-rôles
- 534 2 Sections de Combat Multi-rôles
- 535 Section Lourde
- 536 Section Lourde et Véhicule de Combat

54- Soldat de Dieu Spécialisé

- 541 Informaticien
- 542 Avocat
- 543 Comptable
- 544 Commissaire de Police
- 545 Militaire
- 546 Journaliste

55- Groupe Allié Non Affilié

- 551 Scouts
- 552 Service d'Ordre
- 553 Skinheads
- 554 Milices
- 555 Police Municipale
- 556 Royalistes

56- Relation Humaine

- 561 Commissaire de Police
- 562 Procureur
- 563 Politicien
- 564 Journaliste
- 565 Militaire
- 566 Présentateur TV

61- Défaut Physique Naturel

- 611 Sens Éliminé
- 612 Membre Coupé
- 613 Cicatrice
- 614 Gras
- 615 Restriction Vestimentaire
- 616 Tic

62- Défaut Physique Surnaturel

- 621 Aura
- 622 Couleur de la Peau
- 623 Couleur des Cheveux
- 624 Couleur des Yeux
- 625 Ailes
- 626 Asexué

63- Folie

- 631 Paranoïa
- 632 Mythomanie
- 633 Mégalomanie
- 634 Monomaniaque
- 635 Schizophrénie
- 636 Kleptomanie

64- Phobie

- 641 Cadavres
- 642 Monstres
- 643 Armes Blanches
- 644 Nuit
- 645 Espaces Fermés
- 646 Technologie

65- Interdit

- 651 Acte Sexuel
- 652 Nourriture
- 653 Sommeil
- 654 Musique
- 655 Armes à Distance
- 656 Intégrisme

66- Pêché

- 661 Paresse
- 662 Lâcheté
- 663 Luxure
- 664 Gourmandise
- 665 Accès de Colère
- 666 Besoin de Tuer

I - Les Pouvoirs ~~DÉMONIAQUES~~.

11- Combat DÉMONIAQUE

- 111 Larves Sous-Cutanées
- 112 Eventration
- 113 Membres Exotiques
- 114 Forme de Combat
- 115 Jack In A Box
- 116 Toile

12- Attaque à Distance

- 121 Feu
- 122 Glace
- 123 Energie
- 124 Onde Choc
- 125 Télékinésie
- 126 Acide

13- Attaque Mentale

- 131 Charme
- 132 Sommeil
- 133 Confusion
- 134 Peur
- 135 Paralyse
- 136 Coma

14- Absorption

- 141 Volonté
- 142 Force
- 143 Energie Sexuelle
- 144 Douleur
- 145 Violence
- 146 Apparence

15- Malédiction

- 151 Maladie
- 152 Stérilité
- 153 Vieillesse
- 154 Folie ou Phobie
- 155 Malédiction d'Engraissement
- 156 Laideur

16- Contact

- 161 Poison
- 162 Nécrose
- 163 Paralyse
- 164 Peur
- 165 Acide
- 166 Douleur

21- Défense Permanente

- 211 Armure Corporelle
- 212 Immunité Maladies et Poisons
- 213 Immunité au Froid
- 214 Immunité au Feu
- 215 Immunité aux Particules
- 216 Immunité Acide et Base

22- Défense Mentale

- 221 Volonté SupraNormale
- 222 Non-Détection
- 223 Multiplication
- 224 Boomerang
- 225 Immunité
- 226 Régénération

23- Perception Exaltée

- 231 Vision Nocturne
- 232 Vision Télescopique
- 233 Vision Rayon X
- 234 Hyper Odorat
- 235 Sonar
- 236 Vision d'intelligence

24- Augmentation Temporaire d'une Caractéristique

- 241 Force
- 242 Précision
- 243 Agilité
- 244 Apparence
- 245 Volonté
- 246 Perception

25- Défense Temporaire

- 251 Peau Enflammée
- 252 Couche de Glace
- 253 Champ Electrique
- 254 Champ Magnétique
- 255 Rebond
- 256 Conversion

26- Camouflage

- 261 Invisibilité
- 262 Obscurité
- 263 Brume
- 264 Liquéfaction
- 265 Réduction
- 266 Polymorphe

31- Détection

- 311 ~~Bien~~
- 312 Ennemis
- 313 Invisible
- 314 Futur Proche
- 315 Danger
- 316 Vérité

32- Communication

- 321 Télépathie
- 322 Dialogue mental
- 323 Lire les pensées
- 324 Lire les sentiments
- 325 Cauchemars
- 326 Corps Digital

33- Déplacement

- 331 Téléportation
- 332 Vol
- 333 Bond
- 334 Vitesse
- 335 Forme Gazeuse
- 336 Déplacement Temporel

34- Talent

- 341 Physique
- 342 Artistique
- 343 Scientifique
- 344 Social
- 345 Ruse
- 346 Combat

35- Augmentation Permanente d'une Caractéristique

- 351 Force
- 352 Précision
- 353 Volonté
- 354 Apparence
- 355 Agilité
- 356 Perception

36- Contrôle

- 361 Arme Exaltée
- 362 Jack Of All Trade
- 363 Pas de Nourriture
- 364 Anaérobiose
- 365 Contrôle des Animaux
- 366 Illusions

41-Objet Magique

- 411 Arme de Contact MAUDITE
- 412 Arme a Distance MAUDITE
- 413 Objet de Culte Magique
- 414 Objet Commun Magique
- 415 Objet Utile Magique
- 416 Objet Précieux Magique

42- Aura

- 421 Pécheresse
- 422 Perturbante
- 423 Influyente
- 424 Ignorante
- 425 Martiale
- 426 Déguisement Superficiel

43- Local

- 431 Morgue
- 432 Cimetière
- 433 Immeuble
- 434 Hôpital
- 435 Laboratoire
- 436 Eglise

44- Planque

- 441 Caveau
- 442 Catacombes
- 443 Egouts
- 444 Métro
- 445 Squat
- 446 Hangar

45- Signe Extérieur de Richesse

- 451 Yacht
- 452 Chevaux de Courses
- 453 Voitures de Courses
- 454 Jet Privé
- 455 Ile Déserte
- 456 Esclaves

46- Etablissement

- 461 Restaurant
- 462 Hôtel
- 463 Usine
- 464 Casino
- 465 Boite de Nuit
- 466 Boutique de Luxe

51- MORTS VIVANTS

- 511 ZOMBIES
- 512 ZOMBIES
- 513 SQUELETTES
- 514 SQUELETTES
- 515 GOULES
- 516 GOULES

52- MORT VIVANT Intelligent

- 521 VAMPIRE
- 522 MORMIE
- 523 FANTOME
- 524 POLTERGEIST
- 525 PSEUDO DEMON
- 526 Animal MORT VIVANT

53- FAMILIER Animal

- 531 Rat
- 532 Chat
- 533 Serpent
- 534 Araignée
- 535 Corbeau
- 536 Gecko

54- FAMILIER Humain

- 541 Serviteur Classe
- 542 Dealer
- 543 Grosse Brute
- 544 Punk
- 545 Tueur Psychopathe
- 546 Call-girl

55- FAMILIER Divers

- 551 Poupée
- 552 Bébé
- 553 Diablotin
- 554 Véhicule
- 555 Maison
- 556 Jouet

56- Relations

- 561 DEMON
- 562 PRINCE DEMON
- 563 Politicien
- 564 Mafioso
- 565 Avocat
- 566 Hacker

61-Défaut Physique Naturel

- 611 Etat Cadavérique
- 612 Membre Coupé
- 613 Cicatrice
- 614 Dandy
- 615 Ancienne Mode
- 616 Tic

62- Défaut Physique Surnaturel

- 621 Odeur Suspecte
- 622 Couleur de la Peau
- 623 Cornes
- 624 Couleur des Yeux
- 625 Ailes
- 626 Queue

63- Folie

- 631 Paranoïa
- 632 Pyromane
- 633 Mégalomanie
- 634 Monomaniaque
- 635 Tueur Psychopathe
- 636 Kleptomanie

64- Phobie

- 641 Croix
- 642 Enfants
- 643 Armes à Feu
- 644 Lumière
- 645 Grands Espaces
- 646 Technologie

65- Besoin

- 651 Sang
- 652 Acte Sexuel
- 653 Douleur
- 654 Violence
- 655 Jeunesse
- 656 Perversion

66- Bonté

- 661 Loyauté
- 662 Gentillesse
- 663 Pitié
- 664 Timidité
- 665 Naïveté
- 666 Le Nombre de la Bête

Pouvoirs Privilégiés des Archanges

D6 Alain	N°	D6 Didier	N°	D6 Guy	N°
1- Fertilité	152	1- Télépathie	321	1- Guérison des Maladies	154
2- Calme	166	2- Dialogue Mental	322	2- Guérison des Folies	154
3- Pas de Nourriture	363	3- Rêve	325	3- Guérison des Phobies	155
4- Aura influente	423	4- Talent Social	344	4- Immun Maladies/Poisons	212
5- Association	45-	5- Journaliste	564	5- Régénération	226
6- Abondance	xxx	6- Message Officiel	xxx	6- Guérison	xxx
D6 Ange	N°	D6 Dominique	N°	D6 Janus	N°
1- Coup de Poing	112	1- Brouilleur de Pouvoir	133	1- Obscurité	262
2- Volonté SupraNormale	221	2- Invisibilité	261	2- Passe Muraille	335
3- Non-Détection	222	3- Psychométrie	312	3- Talent de Ruse	345
4- Régénération	226	4- Détection du Mensonge	316	4- JOAT	362
5- Téléportation	331	5- Lire les Pensées	323	5- Déguisement Superficiel	426
6- Attaque Mentale	xxx	6- jugement	xxx	6- Ouverture	xxx
D6 Blandine	N°	D6 Emmanuel	N°	D6 Jean	N°
1- Sommeil	132	1- Attaque Multiple	113	1- Eclair	121
2- Sommeil	165	2- Membre Blindé	114	2- Champ Electrique	253
3- Non-Détection	222	3- Esquive Acrobatique	115	3- Électricité	264
4- Lire les Pensées	323	4- Non-Détection	222	4- Talent Scientifique	343
5- Rêve	325	5- Talent de Combat	346	5- Université	463
6- Rêve Divin	xxx	6- Rêve Divin	xxx	6- Générateur	xxx
D6 Catherine	N°	D6 Francis	N°	D6 Jean-Luc	N°
1- Charme	131	1- Calme	166	1- Armure	211
2- Absorption de l'Amour	143	2- Détection du Mensonge	316	2- Champ de Force	251
3- Guérison des Folies	164	3- Lire les Pensées	323	3- Champ Magnétique	254
4- Lire les Pensées	323	4- Talent Social	344	4- Conversion	256
5- Aura Influente	423	5- Politicien	563	5-Aug Perm de la Force	351
6- Conscience	xxx	6- Alliance	xxx	6- Sacrifice Ultime	xxx
D6 Christophe	N°	D6 Gabriël	N°	D6 Jorël	N°
1- Enfance	135	1- Non-Détection	222	1- Calme	166
2- Sommeil	165	2- Passe Muraille	335	2- Régénération	226
3- Réduction	265	3- Talent Scientifique	343	3- Brume	263
4- Polymorphe	266	4- Illusions	366	4- Détection du Danger	315
5- Bond	333	5- Aura Influente	423	5- Contrôle des Animaux	325
6- Chance	xxx	6- Feu	xxx	6- Appel des Animaux	xxx
D6 Daniel	N°	D6 Georges	N°	D6 Joseph	N°
1- Coup de poing	112	1- Eclair	121	1- Peur	164
2- Assommer	116	2- Armure	211	2- Détection du Mal	311
3- Armure	211	3- Arme Exaltée	361	3- Psychométrie	312
4- Passe Muraille	335	4- Arme de Contact	411	4- Détection du Mensonge	316
5- Skinheads	553	5- Aura Martiale	425	5- Lire les Pensées	323
6- Chair en Pierre	xxx	6- Colère Divine	xxx	6- Torture	xxx

D6 Laurent	N°
1- Armure	211
2- Vision Rayon X	233
3- Champ de Force	251
4- Arme de Contact Bénite	411
5- Section Lourde	535
6- Juste-Lame de Laurent	xxx

D6 Marc	N°
1- Charme	131
2- Calme	166
3- Détection du Mensonge	316
4- Talent Social	344
5- Aura Influente	423
6- Contrat Divin	xxx

D6 Mathias	N°
1- Non-Détection	222
2- Polymorphe	266
3- Détection du Danger	315
4- Talent de Ruse	345
5- Déguisement Superficiel	425
6- AURA DEMONIACQUE	xxx

D6 Michel	N°
1- Attaque Multiple	113
2- Armure Corporelle	211
3- Talent de Combat	346
4- Arme Exaltée	361
5- Aura Martiale	425
6- Maîtrise	xxx

D6 Moalis	N°
1- Rajeunissement	153
2- Beauté	156
3- Charme	161
4- Langage Universel	324
5- Aura Pacificatrice	421
6- Pollen	xxx

D6 Ufather	N°
1- Eau Bénite	123
2- Paralysie	163
3- Multiplication	223
4- Détection du Mal	311
5- Volonté	353
6- Exorcisme	xxx

D6 Fves	N°
1- Brouilleur de Pouvoir	133
2- Guérison des Folies	154
3- Guérison des Phobies	155
4- Vision d'Intelligence	236
5- Dialogue Mental	322
6- Philosophie	xxx

D6 Ej	N°
1- Passe Muraille	335
2- Talent Scientifique	343
3- Talent Social	344
4- Contrôle des Animaux	365
5- Aura d'Influence	423
6- Communication Divine	xxx

D6 Hassan	N°
1- Charme	131
2- Absorption de la Volonté	141
3- Dialogue Mental	322
4- Lire les Pensées	323
5- Aura Pacificatrice	421
6- Tolérance	xxx

D6 Khālid	N°
1- Attaque Multiple	113
2- Esquive Acrobatique	115
3- Talent de Combat	346
4- Aura Martiale	425
5- Assassis	535
6- Colère de Dieu	xxx



Pouvoirs Privilégiés des PRINCES DEMONS

D6 ABALAM	N°	D6 BELIAL	N°	D6 HAAGENTI	N°
1- Confusion	133	1- Feu	121	1- Membre Exotique	113
2- Absorption de la Volonté	141	2- Douleur	166	2- Rebond	255
3- Multiplication	223	3- Immunité au Feu	214	3- Bond	333
4- Boomerang	224	4- Peau Enflammée	251	4- Illusions	366
5- Aura Perturbante	422	5- Anaérobiose	364	5- Aura Pécheresse	421
6- Camisole	xxx	6- Incendie	xxx	6- Goinfrerie	xxx
D6 ANDREALPHUS	N°	D6 BIFRONS	N°	D6 KOBAL	N°
1- Charme	131	1- Membre Exotique	113	1- Polymorphe	266
2- Absorpt° Energie Sexuelle	143	2- Forme de Combat	114	2- Cauchemar	325
3- Malédiction de Stérilité	223	3- Nécrose	162	3- Bond	333
4- Polymorphe	266	4- Morts-Vivants	51x	4- Illusions	366
5- Aura Pécheresse	421	5- Morts-Vivants Intelligent	52x	5- Aura Perturbante	422
6- Orgasme Mortel	xxx	6- Résurrection	xxx	6- Gag Absurde	xxx
D6 ANDROMALIUS	N°	D6 CAYM	N°	D6 KRONOS	N°
1- Vision rayon X	233	1- Membre Exotique	113	1- Jack in a Box	115
2- Vision d'Intelligence	236	2- Toile	116	2- Détection du Futur Proche	125
3- Détection de la Vérité	316	3- Poison	161	3- Vitesse	334
4- Détection des pensées	323	4- Vol	332	4- Téléportation	331
5- Détection des Sentiments	324	5- Contrôle des Animaux	365	5- Déplacement Temporel	336
6- Humanité	xxx	6- Transformation	xxx	6- Projection Temporelle	xxx
D6 ASMODEE	N°	D6 CROCELL	N°	D6 MAJUJ	N°
1- Détection du Futur Proche	133	1- Glace	122	1- Larves Sous Cutanées	111
2- Détection de la Vérité	316	2- Paralysie	163	2- Eventration	112
3- Talent Scientifique (jeu)	343	3- Immunité au Froid	213	3- Membre Exotique	113
4- Aura Perturbante	422	4- Couche de Glace	252	4- Forme de Combat	114
5- Casino	464	5- Brume	263	5- Armure	211
6- Pari Stupide	xxx	6- Froid	xxx	6- Barbarie	xxx
D6 BAAL	N°	D6 DAJJAL	N°	D6 MALPHAS	N°
1- Eventration	112	1- Charme	131	1- Vision d'Intelligence	236
2- Membre Exotique	113	2- Non-Détection	222	2- Polymorphe	266
3- Forme de Combat	114	3- Lire les Sentiments	323	3- Lire les Pensées	323
4- Arme Exaltée	361	4- Talent Social	344	4- Aura Pécheresse	421
5- Aura Martiale	425	5- Aura Influyente	423	5- Aura Perturbante	422
6- Art de Combat	xxx	6- Révolte	xxx	6- Discorde	xxx
D6 BAALBERITH	N°	D6 FURFUR	N°	D6 MALTHUS	N°
1- Invisibilité	261	1- Absorption de la Violence	145	1- Maladie	151
2- Téléportation	331	2- Rebond	255	2- Nécrose	162
3- Vol	332	3- Bond	333	3- Immun Maladies Poisons	212
4- Vitesse	334	4- Aura Pécheresse	421	4- Liquéfaction	264
5- Talent Social	344	5- Aura Perturbante	422	5- Hôpital	462
6- Message Officiel	xxx	6- Suicide	xxx	6- Infection	xxx
D6 BELETH	N°	D6 GAZIEL	N°	D6 MAMMON	N°
1- Sommeil	132	1- Forme de Combat	114	1- Absorption de la Volonté	141
2- Absorption de la Volonté	141	2- Onde de Choc	124	2- Non-Détection	222
3- Malédiction Folie Phobie	154	3- Armure	211	3- Détection de la Vérité	316
4- Dialogue Mental	322	4- Forme Gazeuse	335	4- Talent Social	344
5- Cauchemar	325	5- Anaérobiose	364	5- Etablissement au choix	46x
6- Cauchemar Mortel	xxx	6- Séisme	xxx	6- Corruption	xxx

D6 MORAX	N°
1- Absorption de la Volonté	141
2- Cauchemars	325
3- Talent Artistique	342
4- Illusions	366
5- Aura Pécheresse	421
6- Oeuvre d'Art	xxx

D6 OUIKA	N°
1- Onde de Choc	124
2- Acide	126
3- Détection du Danger	315
4- Téléportation	331
5- Déguisement Superficiel	426
6- Disparition	xxx

D6 UPHIR	N°
1- Acide	126
2- Acide	165
3- Immun Maladie et Poison	212
4- Immunité Acide et Base	216
5- Liquéfaction	264
6- Vengeance Toxique	xxx

D6 NISCROCH	N°
1- Immun Maladies Poisons	212
2- Vision d'Intelligence	236
3- Détection du Danger	315
4- Jack of all Trade	362
5- Dealer	542
6- Accoutumance	xxx

D6 SAMIGINA	N°
1- Membre Exotique	113
2- Charme	131
3- Vol	332
4- Forme gazeuse	335
5- Vampire	451
6- Baiser Vampirique	xxx

D6 VALEFOR	N°
1- Jack in a Box	115
2- Obscurité	262
3- Détection du Danger	315
4- Vitesse	334
5- Déguisement Superficiel	426
6- Ouverture	xxx

D6 NOG	N°
1- Absorption de la Volonté	141
2- Obscurité	262
3- Cauchemars	325
4- Aura Perturbante	422
5- Aura Ignorante	424
6- Glandage	xxx

D6 SCOX	N°
1- Charme	131
2- Dialogue Mental	322
3- Talent Social	344
4- Aura Pécheresse	421
5- Aura Influyente	423
6- Possession	xxx

D6 VAPULA	N°
1- Corps Digital	326
2- Talent Scientifique	343
3- Arme à Distance MAUDITE	412
4- Laboratoire	435
5- Véhicule	554
6- Invention	xxx

D6 NYBBAS	N°
1- Polymorphe	266
2- Détection des Ennemis	312
3- Lire les Pensées	323
4- Talent Social	344
5- Aura Perturbante	422
6- Message Subliminal	xxx

D6 SHAYTAN	N°
1- Absorption de l'Apparence	133
2- Malédiction d'Engraissement	141
3- Nécrose	162
4- Polymorphe	266
5- Cauchemars	325
6- Décrépidité	xxx

D6 VEPHAR	N°
1- Membre Exotique	113
2- Armure	211
3- Sonar	235
4- Liquéfaction	264
5- Contrôle des Animaux	365
6- Vie Subaquatique	xxx



II – Les TALENTS

How to use :

Bon v'la une bonne tripotée de talent pour les gens sans trop d'imagination... *dont hélas je fais partie.* (variable) veut dire qu'il faut préciser afin de ne pas trop englober...

Même si c'est possible d'avoir un talent généraliste, ça sera juste moins efficace...

En gros à niveau et carac équivalents un mec court plus vite avec le talent Course que Athlétisme...

Mais c'est un peu chipoter... Mais pas tant que ça... L'autre saute mieux...

Notez que ya des talents chelous, voir redondants... Mais ne vaut il pas mieux plus que moins ?

A côté des talents, il y a des caracs utilisables avec... C'est pas exhaustif, mais méfiez vous des contrefaçons...

Ya aussi les colonnes de malus en cas de non maîtrise minimum pour ce talent.

Notez que pour acquérir un +0, il faut réaliser (10xMalus) jets réussis en situation délicate ou de stress ou passer une journée à ne faire que ce talent pour avoir une réussite, réussite, si le jet en fin de journée est réussi. Ensuite pour avoir le Talent à +1, il faut (30xMalus) jets réussis en situation délicate ou de stress ou passer une journée à ne faire que ce talent pour avoir une réussite, réussite, si le jet en fin de journée est réussi. Et pour avoir le Talent à +2, il faut (100xMalus) jets réussis en situation délicate ou de stress ou passer une journée à ne faire que ce talent pour avoir une réussite, réussite, si le jet en fin de journée est réussi.

Certains talents seront re-évalué. Ainsi Corps à Corps reviendra souvent, il signifie la capacité à éclater un adversaire sans qu'il utilise d'armes à feu (AP ou AE...) ou d'armes blanches (AC, ACL...). Ça veut dire que si le personnage à une arme, il ne l'utilise pas avec CaC. **Notez que des griffes ne sont pas des armes extérieures au corps, c'est une partie du corps, de même pour des tentacules, une queue ou tout autre exotisme, idem pour les poings américains ou les bottes ferrées... On utilisera donc CaC.** Un tonfa, un Karambit sont des AC. Par contre suivant ce que l'on souhaite faire, ça ne sera plus tout le temps l'Agilité qui entrera en compte mais bien la Force ou la Précision. Les bonus de Force pour les forces surhumaines et autres seront applicables au CaC avec toutefois 1 colonne de malus, pour virtualiser la recherche de puissance plus que la rapidité au toucher. Une clef de bras ou autre sera à faire avec Pré, une immobilisation avec Fo, donner un coup de pied avec Ag, donner un coup de pied puissant avec Ag -1col, défoncer quelque chose d'immobile c'est Fo ou Pré pour des points particuliers, taper la jugulaire avec Pré, **car dès que l'on vise, vous l'aurez compris, on se sert de la Précision. Les 5 colonnes de malus pour augmenter d'autant le RU, maintenant ce n'est utilisable qu'avec la Précision et pire, on ne peut mettre un nombre de colonnes de malus supérieur à sa Pré.**

Fini les bourrins parkinsonniens... haha, ça c'est fait.

Tous les tirs se font avec Précision, jamais avec Perception, même quand on tir dans le tas, au jugé avec un uzi... Toutefois il y a 2 colonnes de bonus, par seconde supplémentaire, en tir continu (en rafale continue).

Afin de prendre en compte la pluie continue de pruneau et le décalage dû aux mouvements de l'arme crépitante.



Ici, nous avons un tas de talents qui sont Mis en scène, Moto, Esquive, Arme de contact, Corps à Corps, à mon avis ya eu une histoire d'Humour et de Kama Sutra après une Vente Forcée et le gars a comme Ressentit une Faiblesse et c'est après avoir Dansé et Chanté toute la nuit que la séance de Fouille n'a pas convaincu...

Physiques :	<i>Caractéristiques</i>	<i>Malus</i>
Acrobatie	(Ag Fo)	3
Grimpé	(Ag Per)	2
Nage	(Fo)	1
Esquive	(Ag)	1
Course	(Vo Fo)	1
Athlétisme	(Ag Fo)	2
Moto	(Per Pré)	2
Voiture	(Per Pré)	2
Equitation	(Per Ag)	2
Camion	(Per Pré)	2
Hélicoptère	(Vo Pré)	4
Survie (variable)	(Per Vo Ag)	2
Contorsionnisme	(Ag Fo)	3
Navigation	(Per Vo Pré)	3
Pilotage	(Vo Pré)	3
Narcolepsie (pas chelou ça?)	(Vo)	3
Sixième sens (? wtf !)	(Per)	5
Méditation	(Vo Pré)	2
Roller	(Ag)	1
Spécialisation (variable)		

Arts :		
Chant	(Per)	3
Danse	(Ag)	3
Ecriture	(Vo)	2
Comédie	(Per Vo)	3
Travestisme	(Per Pré)	3
Peinture	(Per Pré)	2
Dessin	(Per Pré)	2
Sculpture	(Per Pré)	3
Mettre en scène	(Per Pré)	2
Couture	(Per Pré)	2
Spécialisation (variable)		

Scientifiques :		
Hypnotisme	(Vo Per)	4
Médecine	(Vo Pré)	4
Chimie	(Vo Pré)	5
Mécanique	(Vo Pré)	3
Electronique	(Vo Pré)	5
Informatique	(Vo Pré)	4
Langage animal	(Per)	3
Astronomie	(Vo Pré)	3
Astrologie	(Vo Pré)	4
Démolition	(Vo Pré)	3
Torture	(Per Pré)	2
Langage corporel	(Per Vo)	4
Psychologie	(Per Vo)	4
Jeu	(Pré Vo)	2
Spécialisation (variable)		

Sociaux:	<i>Caractéristiques</i>	<i>Malus</i>
Aisance sociale	(Per Vo Ap)	3
Baratin	(Per Ap)	1
Culture générale	(Vo)	2
Discussion	(Vo)	2
Intimidation	(Ap Vo Fo)	1
Humour	(Ap Vo)	2
Hobby (variable)		
Savoir criminel (variable)	(Vo)	2
Langue (variable)	(Vo)	3
Kama sutra	(toutes)	2
Séduction	(Ap)	1
Savoir d'espion (variable)	(Vo)	4
Savoir militaire (variable)	(Vo)	2
Savoir occulte (variable)	(Vo)	5
Savoir artistique (variable)	(Vo)	3
Tactique	(Per Vo)	2
Stratégie	(Per Vo)	3
Ventriloquie	(Pré)	3
Vente forcée	(Ap)	2
Métier (variable)		
Commander	(Ap)	2
Donner confiance	(Ap)	2
Ressentir une faiblesse	(Per)	2
Imitation	(Per Pré)	2
Changer de sujet	(Vo Ap)	1
Spécialisation (variable)		

Ruses :		
Fouille	(Per vo)	1
Discrétion	(Per Ag)	1
Enquête	(Per Vo Pré)	2
Intrusion	(Per Pré Vo)	4
Pickpocket	(Pré Ag)	2
Manipulation	(Pré Ag)	2
Prestidigitation	(Pré Ag)	3
Crochetage	(Pré Vo)	3
Mentir	(Ap)	1
Falsification	(Pré)	3
Détourner l'attention	(Ap)	1
Spécialisation (variable)		

Combats :		
Corps à corps (CaC)	(Ag Fo Pré)	1
Arme de Contact (AC)	(Ag Pré)	2
Arme de Contact Lourde (ACL)(Fo)		3
Arme de Poing (AP)	(Pré)	3
Arme d'Epaule (AE)	(Pré)	2
Lancer	(Pré)	1
Arc	(Pré)	3
Arme lourde	(Pré)	3
Spécialisation (variable)		

II – Les CARACTERISTIQUES

Une bonne idée que nous avons tous eue sans jamais trop la réaliser et que l'on trouve enfin dans INS 4, *qui n'est pas qu'un jeu pour ... j'ai déjà dit non ?...* La description des caractéristiques. En général, on se fixe ceci, 1 est la moitié de 2 qui est la moitié de 3 qui est la moitié de 4 qui est la moitié de 5 qui est la moitié de 6. On décrit les choses ainsi :

1 c'est faible pour un humain,

2 c'est moyen pour un humain,

3 c'est fort pour un humain et faible pour un ~~Ange~~ ou un ~~DEMON~~,

4 c'est surhumain c'est donc moyen pour un ~~DEMON~~ ou un ~~Ange~~,

5 c'est monstrueux, c'est donc fort pour un ~~Ange~~ ou un ~~DEMON~~,

6 c'est Divin et c'est exceptionnel et phénoménal pour n'importe qui.

La Force : Puissance du corps, l'endurance, la détente, la résistance aux coups, le tonus.

Sert à encaisser, endurer, à frapper avec force, à puiser dans les ressources fondamentales du corps

1 : Rachitique, malingre et maladif, porte avec grand peine son propre corps et 10 kilos pendant 10 minutes.

Ex : un no-life, enfant, vieillard à bout, somalien ou éthiopien pendant une petite période de disette

2 : Normal, entretenu, sain. Porte 80 kilos à grand peine, résiste longtemps avec 25 kilos

Ex : Le facteur, un condé, ta p'tite sœur si elle te voit jouer avec ses barbies, un pit

3 : Fort, résistant, endurcis. Soutient 180 Kilos, résiste longtemps avec 50 kilos

Ex : Un militaire, un athlète, un mec balaise qui s'entretient, un rot, un sanglier

4 : Surhumain, Porte 500 kilos et résiste longtemps avec 100 kilos, balance une moto 125 à 3m, défonce un mur

Ex : Gorille, ours, éléphant de mer, un taureau, un rhino, un tigre, un thon...

5 : Monstrueux, Une Tonne de portée, retourne en 1 seconde une petite voiture, arrache un poteau électrique.

Ex : éléphant, une orque, un grand blanc (*Non, pas Herman, un requin... Non pas Bolloré, le poisson...*)

6 : Divin, Deux tonnes dans les bras, tord un canon de char moderne, envoi une pierre de 3kg à 1 kilomètres

Ex : Baleine, cachalot, calmar géant...

Avec Augmentation Temporaire de la Force, on peut aller à 12... On fait le calcul...

7 : 5 tonnes. 8 : 10 tonnes, 9 : 20 tonnes, 10 : 40 tonnes, 11 : 50 tonnes, 12 : 100 tonnes...

Est ce bien sérieux ? Ce jeu ressemble de plus en plus à Marvel Universe...



La Volonté : Force de décision, Foi, ténacité, résistance mentale et morale

Sert à calculer, réfléchir, connaître, assembler des idées, convaincre, discuter

1 : Un légume, un trouillard, un indécis compulsif,

Ex : Ta sœur affalée dans son sofa devant la roue de la fortune et commandant à télé-achat, alzheimerien

2 : Personne cohérente, sensible, aimante

Ex : Homme et femme de tous les jours avec des convictions (*ouais je sais, j'idéalise à mort.*)

3 : Personne très forte intellectuellement , extrêmement décidé, sans faille, sur de sa Foi

Ex : Intellectuel, mystique, conditionné, ta soeur décidée à faire les soldes avec la CB de maman

4 : Surhumain, peut ignorer tous les besoins corporels, idées précises et arrêtées, ne change pas de voie

Ex : Pitbull ou Ratel qui mord, éléphant vindicatif, glouton qui veut l'original du grizzli

5 : Monstrueux, peut se concentrer sur des tâches quelques soit les événements extérieurs

Ex : Fourmilière magnan ou marabouta, calculer une racine4 en chute libre avec des flammes autour

6 : Divin, l'esprit est une forteresse inébranlable, qui décide et ne subit jamais

Ex : Permet à un ~~DEMON~~ de se laver les mains dans l'eau ~~hénite~~ sans avoir l'air 1 seconde de souffrir

7 et +, *eh, oui? non rien*, peut on envisager plus impénétrable et décidé?

La Perception : rassemble les 5 sens plus le 6ème, c'est la faculté à percevoir ce qu'entoure le personnage

Sert à percevoir autour de soit, évaluer, ressentir, exprimer, repérer, baratiner, vendre

1 : Humain mal voyant, mal entendant, n'ayant pas de goût, qui ne comprend pas qu'il traverse une route etc.

Ex : Mec bourré, ton frère sous enfets, ta sœur en totale love de son crétin de mec débile, tortue

2 : Humain attentif et en bonne santé, équipé contre la vieillesse et ses désagréments

Ex : Le postier, le vigile du ED quand il voit un roumain, le gars qui carotte la RATP en grugeant

3 : Humain aux sens aiguisés, à l'affût, centré sur ses perceptions

Ex : Chasseur, sniper, artiste, contrôleur aérien, pilote de course, œnologue,

4 : Surhumain, Voit dans la pénombre, mémoire olfactive accrue, mémoire auditive affinée, prévision du climat

Ex : chien, chat, grenouille

5 : Monstrueux, Voit dans le noir complet, sent le pôle nord, analyse complexe des odeurs, thermo-sensibilité

Ex : odorat du chien ou du sanglier, vision de l'aigle, ouïe du serval, touché de l'araignée, requin

6 : Divin, Voit à travers le brouillard, voit les vents, écholocation par son et magnétisme, voit en infrarouge

Ex : œil de la mouche, audiomètre, perçoit les infimes variations odorantes ou thermiques

7 et +, on amplifie encore les distances, on vous l'a dit, on double à chaque fois... 7, c'est x32...



L'Agilité : C'est la gestion des mouvements du corps, la coordination, la rapidité, les réflexes, la souplesse. Sert à bouger son corps rapidement et efficacement; pour le CaC, l'AC, l'Esquive etc.

1 : Humain rouillé, impotent, handicapé, presque pas fichu de sauter un trottoir sans tomber.

Ex : Tortue, aïe (paresseux), vieillard, hémiparalysé, paralysé des genoux

2 : Humain en bonne santé, touche ses orteils avec ses doigts jambes tendues, rattrape un verre qui tombe

Ex : Papa qui s'entretient, maman qui pratique le yoga, Ado sur un skate, ours, blaireau, (*non, l'animal*)

3 : Humain très doué, entraîné depuis de longues années,

Ex : Acrobate, danseur, contorsionniste, judoka, chien entraîné,

4 : Surhumain, court sur une corde tendue, ambidextrie totale,

Ex : Chat, Cobra qui attaque, panthère, écureuil,

5 : Monstrueux, fait des bons spectaculaires sans élan, rapide comme le vent,

Ex : Singe jouant avec un tigre sauvage, serpenteur qui éclate un serpent attentif, attrape une flèche

6 : Divin, rapide comme l'éclair, déjoue les lois naturelles de la gravité et de la physique

Ex : Attrape une balle (bon, ça fait un peu mal sans protection)

7 et +, on arrive à des mouvements difficilement perceptibles pour le commun des mortels, voir invisibles à l'œil

La Précision : Capacité à se focaliser, amplifie toutes les autres caractéristiques activement et passivement

Sert pour tous les tirs, les lancers, les réparations, s'appliquer, remarquer, piloter... Mettre des colonnes de malus

1 : Humain déficient, maladroit, inattentif au possible, ne retenant rien, ne remarquant rien, brute

Ex : parkinsonien, éléphant dans un magasin de porcelaine, enfant turbulent

2 : Personne sérieuse et active, appliquée dans son taf, douce, regardante et compréhensive.

Ex : Comptable, keuf, postier, ta mère qui fait du tricot, ton frère avec sa guitare fender

3 : Personne extrêmement précise, ne laissant rien au hasard, consciencieuse, très attentive, douce au possible

Ex : Expert comptable, inspecteur chef, grand maquettiste, chirurgien, bon chasseur, sniper, artiste

4 : Surhumain, capacité qui augmente significativement toutes les caractéristiques dans ses résultats

Ex : Mante religieuse chassant, araignée tissant une toile dans le vent, Sherlock Holmes,

5 : Monstrueux, pointage laser, calculer le 117ème chiffre de Pi en 10 minutes, identifie des personnes à 100m

Ex : mouche esquivant des gouttes d'eau, faire 4 ricochets avec une balle de pistolet et toucher l'oreille

6 : Divin, les perceptions sensorielles sont identiques de loin ou de près, calcule la course d'un éclair

Ex : mettre toutes les boules d'un billard en 1 coup, repérer une aiguille dans la fameuse botte de foin,

7 et +, affinage supplémentaire de tout ce qui peut l'être ex : reconnaître la composition exacte d'une matière



L'Apparence : Charisme social et apparence physique, hormones

Sert à séduire, fasciner, capter l'attention, exprimer des choses non dites,

1 : Personne dont les gens évitent la compagnie, parce que marqué, laid, repoussant, ingrat, l'air vicieux

Ex : Clodo, obsédé sexuel qui bave, lépreux, brûlé, trisomique, ta meuf au réveil après une beuverie,

2 : Personne sachant parler, sachant bouger, sachant sourire, intéressante, pas ennuyante, avenante

Ex : Le facteur, le prof d'aérobic, gens du commun parfois plus de charme que de beauté et inversement

3 : Personne irradiante, corps de rêve, regard envoiuteur, science de l'expression orale, humain alpha, sex-appeal

Ex : ma meuf au réveil après une beuverie (*haha*), référence de tous, canon de beauté, acteur, leader

4 : Surhumain, Fait changer d'avis, repérable entre mille, fait mal aux yeux, toujours au top même en haillons

Ex : image des personnages de film de Johnny Depp et Brad Pitt, empathie, enthousiasme unique,

5 : Monstrueux, hormones extrêmement actives, capte la lumière, les regards de la foule,

Ex : l'illusion que promet un Andréalplus, le joueur de flute, donne l'impression d'être unique pour lui

6 : Divin, fait s'agenouiller les passants, les yeux n'oublieront jamais cette immense joie de l'avoir rencontré

Ex : Vrai Papa Noël, le Christ marchant vers son supplice, Vénus-Aphrodite dans son bénitier



III - POUVOIRS

Explications des pouvoirs inconnus et de ce ceux qui ont changés.

Notez qu'un Pouvoir plus on a des niveaux dedans plus on peut faire des trucs avec...

Soyez imagitatif Nom de Dieu... Faut que ça pèse ! Du style, du style et encore du style.

Numerical order, *por favor*.

Enzeit. (oui, ~~INS/MSV~~ c'est aussi toutes les langues du monde, c'est l'évasion... Les voyages...)

Notez que les pouvoirs trop classes des **Archanges** et des **PRINCES** seront tous re-décrit plus loin et par ordre Alphabétique... *Comment ça c'est pas cohérent ? Mais je... Mais nan... Mais vazy t'es trop relou toi*

11- Combat **Angélique** et **DEMONIAQUE**

111 L'Unique

L' **Ange** choisit un pouvoir dans la liste complète des pouvoirs, y compris celle de son supérieur.

111 Larves sous-cutanées

Coût : 1+Niv PP Physique Attaque dure 2 secondes CaCAg+CacFo vs xx

Le **DEMON** a des larves qui vivent et bougent sous sa peau. Elles vadrouillent sans dommage pour lui. Elles font 5 cm de long et 1 ou 2 de circonférence avant... incubation. Deux attaques au Corps à corps réussies permettent au **DEMON** de transmettre ces beautés noirâtres/verdâtres à ses victimes. La première attaque est pour saisir la victime, la deuxième est pour lui faire un joli et charmant bouche à bouche, tout en la maintenant fermement contre lui même. Résultat de la becquée, de 1+Niv Larves pénètrent dans la victime et se mettent à foncer vers ses entrailles afin de les dévorer... Faut quand même le temps de s'y rendre... Dans les entrailles... La victime tout d'abord étouffe et à une réaction de rejet et de vomissement. Si la victime est libre d'agir et si elle réussit un jet de Fo et d'Ag en difficile, elle réussit à extraire une larve, in extrémis. S'il y d'autres larves un jet de Fo et d'Ag en moyen dans les secondes suivantes seront nécessaires, un échec sur l'un des jets et une larve ira là où elle à tant envie d'aller. Il faut 2 jets concluants pour se débarrasser d'une larve. Si une larve passe, il lui faut 13-Ru secondes pour commencer sérieusement son repas et là c'est 1 point de vie par larve et par 13-Ru secondes... D'ici 1 semaine, elles ressortiront en forme de beau scarabée de charmante taille en déchiquetant les chairs de surface ou en passant par les orifices naturels (mais c'est plus rare). On peut éradiquer les larves **DEMONIAQUES** facilement, ce ne sont que de gros insectes gluants et visqueux, avec de jolies dents certes... et je ne parle pas de l'appétit, ça kiffe les viscères de façon velue, on peut donc s'en débarrasser magiquement assez rapidement (vaut mieux) avec 1pp et un pouvoir adapté. (ex : Eau Bénite, Eau, Acide, Feu, Guérison, Tk, Armure, Champ Electrique, Forme gaz, Rebond, Passe Muraille, Téléportation, Son, Onde choc etc. soyez imagitatif et pas trop dur). Pour les humains, les vrais... Faut être prompt à les sauver magiquement façon Guérison, là c'est plus ardu que pour soi-même... Physiquement et scientifiquement, on peut pas faire grand chose à part... Eventrer... Sinon on peut aussi abréger les atroces souffrances... *Mais par pitié faites le taire...*

112 Coup de Poing

Physique Fo Permanent

L' **Ange** peut frapper son adversaire avec une violence extraordinaire. Lorsqu'il frappe avec ses poings, il majore ses dégâts de (2+Niv) points. Il doit faire un jet de Force à avant chaque début de combat physique pour savoir s'il maîtrise ou non son art cela prend une action, s'il échoue il pourra recommencer à la seconde suivante. A+2 son jet pourra être fait en même temps que son action offensive. A +3 il n'a pas à faire de jet.

112 Eventration

Physique CaCAg ou CaCFo ou CaCPré vs xx

Waou le joli nom, un vrai poème. Consiste à augmenter les dommages au Corps à corps de 1+Niv par attaque. *Ouais je sais ça défonce trop.* Mais ça n'est que et exclusivement au Corps à corps, pas avec une arme blanche ou noire ou bleu ciel ou rose lapin ou... C'est pas forcément ciblé que sur le ventre non plus, ça peut être la tête ou ailleurs. C'est la capacité à majorer violemment les dommages. Ça peut être visuel ou pas trop. On peut par exemple envoyer un coup de poing dans le ventre d'un gars pour lui éclater réellement la rate... il devient jaune mais ya pas de jet d'hémoglobine par seaux... tout de suite. La victime subissant les dégâts d'Eventration, doit obligatoirement faire un jet de Fo en difficile pour ne pas être sonné pour la prochaine seconde, s'il échoue, il devra réussir un jet de Fo en Moyen s'il veut réagir la seconde suivante etc.

113 Attaques Multiples

Cout : 1PP/ minute Mental Automatique

L' **Ange** peut attaquer (2+Niv) fois par seconde. Ces attaques ne peuvent provenir que d'une partie du corps. (Tête, pied, genou, coude, bras, main etc.) C'est donc uniquement au C.a.C que ça se passe.



113 Membres exotiques

Coût : 0/1PP Physique Attaque : CaCAg ou CacFo ou CaCPré vs xx

Capacité à faire sortir de soi un truc pas banal qui envoi grave sa mère dans un bal costumé et qui ne laisse pas insensible un membre des jedis. Il faut quand on a choisit son excroissance, la décrire de long en large.

Faire sortir de soi ce joli truc prend entre 1 minute et 1 seconde.

Pour 1 seconde c'est 1 PP. Le faire disparaître c'est pareil, j'embrouille personne moi.

(pré, ici veut dire bonus en colonnes au toucher... dom c'est... *bon ok, ligne suivante*)

Pour réussir une attaque avec ce genre de protubérance, il faut réussir un jet de CaCAg ou CacFo ou CaCPré.

Notez que chaque protubérance permet certaines utilisations et pas d'autres...

Blindée veut dire dure comme une barre de fer, une pierre... bref, c'est des dégâts assommants ; les dégâts sont divisés par 3 et le Ru représente les secondes d'inconscience.

Barbelée veut dire avec des pointes, des pics, des lames ou autre, à bien définir dès le départ, pensez au style.

Quand on attaque avec Ag, on attaque pas avec la Force, les bonus de Force ne sont donc pas comptabilisés.

Une attaque avec Précision permet de mettre des colonnes de malus, on vise...

Préhensile veut dire qui peut se comporter comme une main, donc frapper, saisir, utiliser, étrangler etc.

On peut avoir autant de protubérance qu'on a de fois sélectionné ce pouvoir. Ceci est un pouvoir **BĀAL** friendly.

On peut avoir en permanence une protubérance sans possibilité de disparition... Dégâts majorés de 1 mais pas hyper discret. Maintenant vous êtes grand, savez ce que vous faites... Notez les aminches que ces membres

sont fait de matière, ils sont donc destructibles. Toutefois, ils repoussent... Vite. Pour les régénérer, il faut juste les faire repousser comme on les fait apparaître. Notez cependant qu'ils sont très résistants. Un **DÉMON** pourra

défoncer de la bonne tôle, déchirer de l'asphalte etc. Mais un bon coup d'épée Bénite sur une queue préhensile pourra avoir comme effet de la couper... Pas si le **DÉMON** s'en sert pour parer, plus s'il est prit au dépourvu, de

même des griffes ne vont pas s'abîmer sur un bouclier en acier mais pourront être coupées alors que le **DÉMON** est assommé, immobilisé ou comateux... Notez que si le membre est séparé du corps, il disparaît magiquement

au bout d'une minute, se décomposant irrémédiablement à grande vitesse dès la 3ème seconde. Le **DÉMON**

peut pour 1PP projeter certains appendices à Fox2m. On minorera les dommages de 1 ainsi que la Pré. Ces

appendices jetables sont les ergots, les queues, tentacules, ongles, griffes, cornes et langues. Il peut aussi

gratuitement se les arracher et les lancer... Mais après faudra que ça repousse et rapidement ça coute 1pp.

Certains en veulent toujours plus, ainsi pour allonger une de ses protubérances préférées, on peut dépenser 1pp et ainsi doubler sa longueur initiale. Ceci ne marche que pour les Queues, les Tentacules et les Langues.

Crocs : pré+2 dom+1 discrètes comme les **VAMPIRES** (CacFo ou CaCAg pour s'agripper puis mordre CaCAg)

Dents de Sabre, Chélicères ou Mandibules : pré+1 dom+2 La mâchoire se transforme, s'allonge avec la tête pour faire apparaître des trucs monstrueux de 20 à 30 cm (CaCAg)

Ergots : pré+1 dom+2 formes et positions entre le mollet et la cheville et de forme variables, 30 cm (Ag)

Sabots : pré+1 dom+0 assommants (Ag/Fo)

Queue Blindée: pré+1 dom+0. 1m50 (Pré /Ag)

Queue Préhensile : pré+0 dom-3 1m50 (Pré /Ag/Fo)

Queue Barbelée : pré+0 dom+3 1m50 (Pré /Ag)

Tentacules Préhensiles: pré+1 dom-3. 2 tentacules de 1m50 (Pré /Ag/ Fo)

Tentacules Létales : pré+0 dom+3. 2 tentacules à pic/lame ou autre de 1m50 (Pré /Ag)

Ongles d'acier : pré+2 dom+1. 5cm de métal ou autre. (Ag)

Griffes : pré+1 dom+2 30cm. (Ag)

Petites Cornes : pré+0 dom+2 5cm (Ag/Fo)

Grandes Cornes : pré+0 dom+3 50cm (Ag/Fo)

Langue Blindée : pré+2 dom+0 1m50 (Pré/Ag) Sort et re-rentre dans la bouche en 1s, peut toutefois être gardée en extérieur.

Langue Barbelée : pré+2 dom+2 1m50 (Pré/Ag) Sort et re-rentre dans la bouche en 1s, peut toutefois être gardée en extérieur.



114 Membre Blindé

Coût : 1PP Physique Automatique

L' **Ange** rend la partie de son corps qui va être touchée, indestructible pour la seconde entière. Il ne subira aucun dégâts sur cette partie. Si l'attaque est une arme de contact, elle se brise, sauf si elle est **hénite**, **MAUDITE** ou magique évidemment. Si c'est au C.a.c l'attaquant prendra 1 point de dommage. S'il y a une explosion ou autre dommage de zone qui s'ensuit l' **Ange** n'est immunisé que contre le projectile sur la partie blindée.

114 Forme de Combat

Coût : 3PP (2+Niv)x 2 minutes Physique

Le **DEMON** enfin se révèle sous son vrai jour. Il devient un **DEMON** de combat en (4-Niv) secondes avec tous ses pouvoirs physiques apparents (et qu'il a payé en PP, oui madame)

Le monstre car tel est son aspect mesure 2m50. Il a un bonus de force de (1+Niv) /2 (donc de vie). Un bonus de dégâts au CaC ou avec des Armes de Contact ou de Jet (pas les flingues mais par contre les pouvoirs à distance oui) de (1+Niv) /2 aussi et en plus, additionnel donc. Il a une protection magique infernale en sus de (1+Niv). Tous ces bonus sont nivelés à l'inférieur, évidemment ex : 0.5=0 et 1.5 = devinez..

1 c'est ça. *C'est bien, sussucre.*

Bon, sinon il chope la capacité magique et automatique de Peur (Ap vs Vo) Vu que c'est un stream

Allez hop, jet de dès pour tous les non **DEMONS** et affiliés.

Coût : 0pp *ouais c'est gratos, c'est cool hein ? pas trop ? a bon ...*

Et renouvelable toutes les 5 minutes sur ceux qui auraient résisté (sauf les **ANGES** qui sont pas des tapettes)

Coût de 1PP pour se dé-transformer en (4-Niv) secondes avant échéance.

115 Esquive Acrobatique

Coût : 1PP /Attaque Physique Automatique.

L' **Ange** peut esquiver (1+Niv) attaques par tour venant de n'importe quel endroit du moment qu'il peut s'écarter au dernier et ultime moment. Il n'a pas besoin de voir l'attaque arriver. C'est en général spectaculaire.

115 Jack in a Box

Coût : 1PP Physique passif.

Le **DEMON** est si rapide que quelque soit ses adversaires et leurs positions, il commencera toujours les hostilités physiques. Même endormi naturellement, même pris par surprise. Par contre dans le coma, attaché, immobilisé, « rêvant » ou « cauchemardant » ou autre situation délicate de ce genre, ça peut être assez compliqué voir pas possible du tout.

116 Assommer

Physique Fo vs Fo

L' **Ange** quand il frappe au C.a.C une victime, peut l'assommer pour Ru secondes, il doit réussir après l'avoir touché, un jet de Force en opposition. A +3 il peut s'en servir avec une arme de contact.



116 Toile

Coût : 1PP Physique Ag vs xx

Le **DEMON** produit une toile semblable à l'araignée, résistante et collante. Par contre elle se dissout rapidement à l'air libre au bout de quelques secondes pour disparaître complètement sans aucune trace. Il peut la sortir de ses mains de sa bouche ou d'ailleurs... Le **DEMON** peut ainsi emmerder une victime en 1 seconde avec un jet d'Ag en opposition avec ses défenses, si elle n'est pas consentante. Il peut aussi l'emballoter entièrement en 3 secondes en gros 50 cm par secondes en somme et pour 3pp. La Toile Dure (1+Niv) minutes. La Toile à une Force de résistance de (2+Niv), il faut donc une force équivalente pour en détruire une couche avec un jet difficile. 2 colonnes par écart de bonus ou malus par différence de Force. Deux personnes peuvent s'aider à en sortir. Elles ont donc 1 en Force de plus que la plus forte des deux. A trois il y a 2 points de bonus etc. Au Niveau+3 la toile peut être projetée à 2 m par l'un des orifices favoris du **DEMON**. La toile permet aussi au **DEMON** de mieux grimper ou de mieux tenir sur des surfaces pas évidentes. Bonus de (1+Niv)x2 Col en grimper gratuitement. *C'est chiant hein ?*

12- Attaque à Distance

121 Eclair

Coût : 1pp Physique Pré vs Esquive

L'**Ange** lance des éclairs de ses mains. Les dommages sont majorés de 1 contre toute créature maléfique la portée est augmentée de 50m également. Les éclairs sont toujours émis, peut importe s'ils touchent. A +1 il peut varier l'intensité de son éclair et ainsi augmenter sa puissance en dépensant 1, 2 ou 3PP A +3 il peut lancer deux éclairs en même temps sur deux cibles distinctes pour 1pp / attaque.

PP	Puissance	Portée
1	+6	100m
2	+7	200m
3	+8	400m

121 Feu

Coût : 1pp Physique Pré vs Esquive

Le **DEMON** peut cracher des flammes par sa bouche.

A +0 Il peut augmenter la puissance de sa flamme.

A +1 Pour 1pp/ 10 minutes, il peut expirer de l'air à 80° ou faire des tas de petites choses visuelles, gratuitement

A +2 Il peut faire un flot continue de flammes 1pp/ seconde embrasant la cible ou ce qui peut l'être. Pour 1pp, il peut cracher des petites glaires de lave soufrée qui auront pour effet d'enflammer les matières inflammables en contact avec elles. (1pp/ 1+Niv) Glaires. Elles durent 10 secondes.

A +3 Pour 1pp, il peut vomir un flot de 5 litres de lave soufrée sur 2 m, la lave se refroidira en 5 minutes. Il peut aussi pour 2pp concentrer sa flamme comme un très puissant chalumeau pendant 10 secondes. La portée sera ici réduite à 20 cm mais les dégâts seront extraordinaires : +2 /seconde à chaque seconde supplémentaire sur la cible. +2 pour 1 seconde, +4 pour 2, +6 pour 3 etc.

PP	Puissance	Portée	Effets
1	+5	10m	2 cibles proches
2	+6	15m	3 cibles proches
3	+7	20m	4 cibles proches



122 Lumière

Coût : 1pp Physique Pré vs Esquive

L' **Ange** déclenche un jet de lumière destructrice par ses yeux.

A +0 Il peut choisir l'intensité et le spectre de la lumière émise.

A +1 Pour 1pp, il peut aussi créer un flash aveuglant les victimes, pour Ru secondes, qui auraient raté l'esquive. Il peut aussi éclairer comme des phares, ou une petite lampe torche 1pp/10 minutes.

A +2 Pour 1pp / heure, il peut irradier de lumière vive ou non.

A +3 Pour 5pp / minute, il peut irradier d'une lumière aveuglante et insupportable, il est alors entouré d'une large sphère lumineuse ne l'handicapant pas mais rendant sa localisation visuelle impossible et toute action à son encontre extrêmement hasardeuse.

PP	Puissance	Portée	Couleurs du laser
1	+3	200m	Bleu
2	+4	400m	Rouge
3	+5	800m	Violet

122 Glace

Coût : 1pp Physique Pré vs Esquive

Le **DEMON** projette de la glace sous différentes formes.

A +0 Il projette à grande vitesse par sa main des morceaux de glace tranchants.

A +1 Il peut refroidir un objet qu'il touche, faire apparaître des glaçons dans sa main ou sa bouche, geler pour 1 seconde sa bouche, ses mains ou son sexe sans danger pour lui-même. Augmenter la puissance de l'attaque.

A +2 Il peut pour 1pp expirer du froid à -70° pendant 10 minutes. Il peut aussi projeter des morceaux épais et assommants, les dégâts seront alors /3 pour les dommages et seront comptabilisés dans leur totalité, en seconde d'incapacité de réaction de la cible.

A +3 Pour 3PP il peut par ses mains projeter à 20m un bras de glace compacte et solide qui aura pour effet de retenir la cible dans une gangue localisé à une partie du corps pendant le temps que la glace fonde ou soit brisée. La résistance de la glace est de Fo + Niv et sa protection de 1. Si le Ru est 6 c'est la tête, 5 les épaules, le torse, l'abdomen et les hanches, 4 les épaules et deux bras, 3 hanches et jambes, 2 jambe, 1 bras.

PP	Puissance	Portée	Effets	Origine
1	+6	40m		Main
2	+7	55m		Mains ou bouche
3	+8	70m	2 Cibles proches	Mains ou bouche

123 Eau Bénite

Coût : 1pp Physique Pré vs Esquive

L' **Ange** projette par ses mains un flot (genre tuyau d'arrosage) d'eau bénite. Cette eau n'affecte que les êtres maléfiques. Ceux-ci touchés, doivent faire un jet pour ne pas hurler de douleur avec leur Force ou leur Volonté. On peut récupérer de l'eau ainsi produite dans un récipient. Toutefois les dommages seront amoindris et l'eau perdra son efficacité en 24 heures.

PP	Puissance	Portée	Effets	Production	Dommages	Douleur
1	+7	10m	4 Cibles proches	250 cl	+2	Facile
2	+8	20m	5 Cibles proches	500 cl	+3	Moyen
3	+9	30m	6 Cibles proches	1 litre	+5	Difficile



123 Acide

Coût : 1pp Physique Pré vs Esquive

Le **DEMON** crache des flots d'acide corrosif par ses orifices naturels. Le démon peut garder son acide dans des récipients, toutefois il perd de son efficacité en 24 heures. L'acide ronge tout ce qui peut l'être, ainsi une armure surnaturelle sera gravement endommagée pendant 1 minute. Les naturelles, elles, se désagrégeront sans espoir d'amélioration. Notez qu'a +1 le **DEMON** peut choisir le type d'acide ou de base émis et ainsi corrompre le ou les matériaux qu'il lui plaît ou non et ainsi éviter de détruire ceux qu'il ne souhaite pas détruire.

PP	Puissance	Portée	Effets	Production	Dommages
1	+5	20m	2 pts d'armure dissous	250 cl	+5
2	+6	30m	3 pts d'armure dissous	500 cl	
3	+7	50m	4 pts d'armure dissous	1 litre	

124 Son

Coût : 1pp Physique Pré vs Esquive

L' **Ange** déclenche en criant une rafale sonore autour de lui détruisant et assommant ce qui se trouve dans le périmètre de la sphère sonore. Les dommages occasionnés sont divisés par 3 et le Ru correspond aux nombres de secondes d'inconscience des victimes. Toute paroi entre la source et la victime protégera conséquemment, annulant les dommages mais causant toutefois une gêne évidente ainsi qu'un assourdissement temporaire de Ru Minutes.

A +0 Il peut amplifier sa voix pour 1pp/minute, jusqu'à 120 Db

A +1 Il peut choisir la fréquence et ainsi augmenter les dommages ou varier les effets.

A +2 Il peut déclencher une infra-basse précise qui aura pour effet d'assommer sans dommages sérieux.

Pour 1pp/ 5secondes, il peut également augmenter son cri à 160Db, empêchant tout le monde d'agir tellement la douleur vrille le cerveau. Jet de Fo^{son} vs Fo^{esquive} ou Ag^{esquive}

A +3 Il peut canaliser l'onde sonore en un cône étroit et destructeur. Les dommages et les effets restent les mêmes, c'est juste moins « tout azimut ».

PP	Puissance	Portée	Effets
1	+2	5m	Brise le verre
2	+3	10m	Brise le triple vitrage
3	+4	20m	Tous les matériaux « fragiles » sont cassés.

124 Onde de Choc

Coût : 1pp Physique Pré vs Esquive

Le **DEMON** déclenche avec ses mains ou sa bouche une onde de choc dévastatrice. Les dommages de l'onde seront divisés par 3 et le Ru représentera les secondes d'inconscience ainsi que le nombre de mètre à laquelle la cible est projetée. Tous les matériaux « fragiles » seront cassés par l'onde qui aura la forme d'un cône. Les matériaux non-immobiles seront balayés et projetés dans le sens de la vague occasionnant des désagréments supplémentaires que le Mj pourra considérer comme relativement aggravant. Dans l'eau les dégâts ne sont pas divisés par 3 et le temps d'inconscience est triplé ainsi que la distance et le nombre de cible.

A +0 Il peut canaliser son énergie et ainsi varier la puissance de l'onde choc

A +1 Il peut, pour 1pp et en touchant une cible au contact, la projeter à Ru mètres. Jet d'Onde de choc.

A +2 Il peut en tapant le sol avec ses pieds joints, faire un bond de 10 mètres/ PP.

A +3 Il peut pour 1pp/attaque augmenter au Cac, ses dommages des effets de l'onde choc sur la cible.

PP	Puissance	Portée	Effets
1	+2	10m	5 cibles max subissent de plein fouet l'onde de choc
2	+3	20m	8 cibles max subissent de plein fouet l'onde de choc
3	+4	30m	15 cibles max subissent de plein fouet l'onde de choc



125 Télékinésie

Coût : 1pp Physique Pré vs Esquive

L' **ANGE** et le **DEMON** peuvent bouger des objets à distance. Et, par exemple, déclencher une attaque fulgurante sur des adversaires, projetant tout un tas de petits objets à travers la cible. Les objets devront être à moins de (2+Niv) mètres de l'utilisateur. Le **DEMON** majore sa puissance de 1.

A +0 Pour 1pp/500gr, il peut attirer ou repousser un petit objet très lentement.

A +1 Il peut augmenter la puissance de l'attraction/répulsion, permettant d'augmenter les effets de la Tk

A +2 Il peut utiliser la Tk de façon simple et pratique sans coût avec un jet de maîtrise en Tk. Il peut aussi pour un coût similaire aux standards envoyer des objets assommants ou handicapants sur les cibles. Dom/3 etc.

A +3 Il peut attirer ou repousser vivement quelqu'un de Ru mètre/ secondes pour 2pp. Il peut aussi léviter dans les airs 1pp/seconde ou se projeter lui même de 5 mètres/ pp.

PP	Puissance	Portée	Effets
1	+3	10m	2 cibles proches
2	+4	20m	3 cibles proches
3	+5	40m	4 cibles proches

126 Eau Sous Pression

Coût : 1pp Physique Pré vs Esquive

L' **ANGE** projète un très fin et très puissant jet d'eau de sa main. Jet à haute pression et à peine visible, il découpe sans problème tout un tas de petites choses. L'eau est toujours projetée, de là à ce que la cible soit touchée, c'est un autre débat.

Niv	Puissance	Portée
+0	+2	10m
+1	+3	15m
+2	+4	20m
+3	+5	50m

126 Energie

Coût : 1PP Physique Pré vs Esquive

Le **DEMON** manipule une énergie destructrice. Il doit la préciser et la décrire. Elle s'utilise surtout par un jet fin d'énergie colorée qui est toujours émis.

A +0 Il peut déclencher par sa main, un jet d'énergie

A +1 Il peut déclencher par ses mains, ses yeux et sa bouche des jets d'énergie et ainsi augmenter la puissance.

A +2 Il peut faire tout un tas de petits effets secondaires et apparents gratuitement. C'est juste du style.

A +3 Il peut déclencher une énorme attaque en 2 secondes, par ses bras et pour 5pp, doublant le flux, la portée et les dégâts.

PP	Puissance	Portée	Origine
1	+3	100m	Main
2	+4	200m	Yeux
3	+5	500m	Bouche



13- Attaque Mentale

131 Charme

Coût : 4PP Mental Ap vs Vo

Le **DEMON** et L' **Ange** peuvent à 5 mètres, obliger leur victime à agir de la façon qu'il leur plait pour une durée de Ru minutes. Toutefois la victime n'ira pas à la mort, pour les beaux yeux du charmeur, si celle ci est évidente. Les désirs du charmeur sont des ordres à suivre au mieux des possibilités de la victime, ils se transmettent par voie orale ou du moins doivent être compris par la victimes. Après la durée du pouvoir, la victime ne se souviendra pas bien ce qu'elle a ressentie, dit ou fait. À +3, même après la durée du pouvoir, la victime sera très amie avec le charmeur. Elle ne sera pas aussi conciliante que sous le pouvoir mais sans le savoir pourquoi, elle agira dans le sens du charmeur, l'aidant et désirant lui rendre service, lui pardonnants même des choses relativement importante. Toutefois si vraiment le charmeur abuse trop, le charme cessera.

132 Sommeil

Coût : 2PP Mental Vo vs Vo

Le **DEMON** et L' **Ange** peuvent à 5 mètres et lors d'un conflit psychique, endormir pour Ru minutes, une victime. Celle ci ne pourra être réveillée que si elle est maltraitée sérieusement et pas juste arrosée ou pincée. A +3 Sans coût, il peut faire que sa victime se sente fatiguée, lassée et par exemple l'inciter à bailler ou à s'étirer. Un conflit psychique Vo vs Vo devra être réussit tout de même.

133 Brouilleur de Pouvoir

Coût : 4PP Mental Vo vs Vo

L' **Ange** empêche son adversaire d'utiliser tous ses pouvoirs pour Ru x10 secondes.

Les boules. Toutefois, ça n'enlève pas les permanents, adieu les temporaires par contre...

A +3 ça enlève les permanents. *Et oui madame, c'est terrifiant mais c'est comme ça.*

133 Confusion

Coût : 4PP Mental Vo vs Vo

Le **DEMON** peut semer le doute et la confusion dans l'esprit de son adversaire. Pendant Ru minutes l'adversaire ne saura plus qui est ami, ni qui est ennemi et rien ne pourra le décider, il agira alors au hasard à chaque seconde sans penser à la précédente action et à ses conséquences.

134 Enfance

Coût : 5PP Mental Vo vs Vo

L' **Ange** peut faire tomber son adversaire en enfance pour Ru heures. L'adversaire se comportera comme un enfant de 12-Ru Année. Pouvoir carrément **Christophe** friendly.

134 Peur

Coût : 2PP Mental Vo vs Vo

Le **DEMON** peut instiller une peur panique dans le cerveau d'une victime à 10m. Celle-ci cherchera à s'enfuir pendant Ru minutes par n'importe quel moyen. Si elle est acculée et forcée, elle se défendra maladroitement avec 2 colonnes de malus à tous ses jets.

A +1 Le **DEMON** peut choisir de paralyser la victime pour Ru secondes après, elle cherchera à s'enfuir.

A +2 Le **DEMON** peut choisir de faire s'évanouir la victime pour Ru secondes, réveillée elle cherchera a courir.

A +3 Pour 5pp, le **DEMON** peut faire peur à tous ceux qui le regardent

135 Paralysie

Coût : 2PP Mental Vo vs Fo

Le ~~DEMON~~ et L' ~~Ange~~ peuvent paralyser un adversaire à 5m. Celui-ci ne pourra alors bouger pendant Ru minutes, il pourra penser, voir, entendre, sentir etc. Après le durée régulière, la victime devra faire un jet de force en facile pour sortir de son état. A +2 le coût est de 1pp par attaque. A +3 Il peut paralyser un membre.

136 Coma

Coût : 5PP Mental Vo vs Vo

Le ~~DEMON~~ et L' ~~Ange~~ peuvent à 5m mettre dans un coma végétatif, une victime pour Ru heures.

14- Absorption

141 Absorption de la Volonté

Coût : 0PP Mental Vo vs Vo

Le ~~DEMON~~ et l' ~~Ange~~ peuvent absorber la Volonté d'une victime. Le Ru indique le nombre de points récupérés et ceux perdus par la victime. Toutefois, elle ne pourra pas avoir moins que 1 en Volonté. Elle regagnera ses points après 1 heure. Le ~~DEMON~~ peut recommencer ce pouvoir toutes les 3 heures, deux pour l' ~~Ange~~. Si les points de pouvoir dépassent le maximum, ceux-ci disparaîtront dans 1 heure.

142 Absorption de la Force

Coût : 0PP Mental Vo vs Fo

Le ~~DEMON~~ et l' ~~Ange~~ peuvent absorber la Force d'une victime. Le Ru indique le nombre de points récupérés et ceux perdus par la victime. Toutefois, elle ne pourra pas avoir moins que 1 en Force. Elle regagnera ses points après 1 heure. Le ~~DEMON~~ peut recommencer ce pouvoir toutes les 3 heures, deux pour l' ~~Ange~~. Si les points de pouvoir dépassent le maximum, ceux-ci disparaîtront dans 1 heure.

143 Absorption de l'Amour

Coût : 0PP Mental Vo

L' ~~Ange~~ peut absorber l'énergie vitale d'un être amoureux d'un autre. La victime doit être volontaire. Le Ru indique le nombre de points récupérés et ceux perdus en Volonté par la victime. Toutefois, elle ne pourra pas avoir moins que 1 en Volonté. Elle regagnera ses points après 1 heure. Si les points de pouvoir dépassent le maximum, ceux-ci disparaîtront dans 1 heure. L' ~~Ange~~ peut recommencer ce pouvoir toutes les 2 heures.

143 Absorption de l'Energie Sexuelle

Coût : 0PP Mental Ap vs Vo

Le ~~DEMON~~ puise des points de pouvoir chez un partenaire sexuel avec qui il vient d'avoir une relation. Le Ru indique le nombre de point récupérés ainsi que le nombre d'heures de sommeil du partenaire. Les points gagnés ne peuvent dépasser l'apparence de la victime. Le ~~DEMON~~ peut recommencer ce pouvoir toutes les 3 heures, si les points de pouvoir dépassent le maximum, ceux-ci disparaîtront dans 1 heure.

144 Absorption de la Gentillesse

Coût : 0PP Mental Vo vs Vo

L'**Ange** peut absorber l'énergie vitale d'un être gentil ou profondément bon. La victime doit être volontaire. Le Ru indique le nombre de points récupérés et ceux perdus en Volonté par la victime. Toutefois, elle ne pourra pas avoir moins que 1 en Volonté. Elle regagnera ses points après 1 heure. Si les points de pouvoir dépassent le maximum, ceux-ci disparaîtront dans 1 heure. L'**Ange** peut recommencer ce pouvoir toutes les 2 heures.

144 Absorption de la Douleur

Coût : 0PP Mental Vo vs Vo

Le **DÉMON** absorbe l'énergie vitale d'un être qu'il blesse. Le Ru indique le nombre de points récupérés. Cette valeur ne peut dépasser le nombre de points de Force perdus lors de l'attaque. Le **DÉMON** peut recommencer ce pouvoir toutes les 3 heures, si les points de pouvoir dépassent le maximum, ceux-ci disparaîtront dans 1 heure.

145 Absorption de la Colère

Coût : 0PP Mental Vo vs Vo

L'**Ange** peut absorber l'énergie vitale d'un être en colère ou énervé. Le Ru indique le nombre de points récupérés et ceux perdus en Volonté par la victime. Toutefois, elle ne pourra pas avoir moins que 1 en Volonté. Elle regagnera ses points après 1 heure. Si les points de pouvoir dépassent le maximum, ceux-ci disparaîtront dans 1 heure. L'**Ange** peut recommencer ce pouvoir toutes les 2 heures.

145 Absorption de la Violence

Coût : 0PP Mental Vo vs Vo

Le **DÉMON** puise ses points de pouvoir dans la violence d'un coup qu'il inflige ou qu'il se voit infligé ou qu'il voit infligé. Le Ru indique le nombre de points récupérés. Cette valeur ne peut dépasser le nombre de points de dommage infligés lors de l'attaque. Le **DÉMON** peut recommencer ce pouvoir toutes les 3 heures, si les points de pouvoir dépassent le maximum, ceux-ci disparaîtront dans 1 heure.

146 Absorption du Mal

Coût : 0PP Mental Vo vs Vo

L'**Ange** peut absorber l'énergie vitale d'un être maléfique, mauvais, méchant ou sadique. Le Ru indique le nombre de points récupérés et ceux perdus en Volonté par la victime. Toutefois, elle ne pourra pas avoir moins que 1 en Volonté. Elle regagnera ses points après 1 heure. Si les points de pouvoir dépassent le maximum, ceux-ci disparaîtront dans 1 heure. L'**Ange** peut recommencer ce pouvoir toutes les 2 heures.

146 Absorption de l'Apparence

Coût : 0PP Mental Ap vs Vo

Les **DÉMONS** peuvent absorber l'Apparence d'une victime. Le Ru indique le nombre de points récupérés et ceux perdus par la victime. Toutefois, elle ne pourra pas avoir moins que 1 en Apparence. Elle regagnera ses points après 1 heure. Le **DÉMON** peut recommencer ce pouvoir toutes les 3 heures. Si les points de pouvoir dépassent le maximum, ceux-ci disparaîtront dans 1 heure.

15- Bénédiction et Malédiction

151 Guérison des maladies

Coût : 4PP Mental Vo

L'**Ange** peut lors d'une prière d'une journée en compagnie du malade, le soigner magiquement. Le patient guérit en 10-Ru jours.

A +1 Il sait de quelle sorte est la maladie.

A +2 il sait comment elle lui à été transmise.

A +3 Qui l'a lui a transmise et quand. Pour 10pp, il peut soigner en 1fois Ru personnes, de cette même maladie.

151 Malédiction de Maladie

Coût : 4PP Mental Vo vs Vo

Les **DÉMONS** peuvent maudire une personne qui tombera immédiatement malade, mais n'en sentira les effets que dans 7-Ru jours. La maladie le tuera dans les 12-Ru mois. Cette forme de la maladie n'est pas contagieuse.

A +0 La malédiction doit être faite et prononcé à voix haute devant la victime. Elle doit en être consciente.

A +1 Il choisit la maladie ou sa forme.

A +2 La malédiction est faite alors que la victime n'est pas forcément au courant de ce qui se trame.

A +3 La malédiction peut être faite très loin de la victime, sans qu'elle soit présente, ni visible.

152 Bénédiction de Fertilité

Coût : 4PP Mental Vo

L'**Ange** peut lors d'une prière d'une journée en compagnie du patient, le rendre fécond pour le reste de ses jours.

A moins de problèmes sérieux à venir comme une blessure grave ou une malédiction.

152 Malédiction de Stérilité

Coût : 4PP Mental Vo vs Vo

Les **DÉMONS** peuvent maudire une personne qui tombera immédiatement Stérile pour Ru x 10 ans.

A +0 La malédiction doit être faite et prononcé à voix haute devant la victime. Elle doit en être consciente.

A +1 La malédiction doit être faite et prononcé à voix haute devant la victime. Elle doit en être consciente.

A +2 La malédiction est faite alors que la victime n'est pas forcément au courant de ce qui se trame.

A +3 La malédiction peut être faite très loin de la victime, sans qu'elle soit présente, ni visible.

153 Bénédiction de Rajeunissement

Coût : 4PP Mental Vo

L'**Ange** peut lors d'une prière d'une journée en compagnie du patient volontaire, le rajeunir de Ru années. Le

processus s'effectuera à raison d'un An par jour. *Tu bois Evian toi ? De l'eau ? Pouah!*

153 Malédiction de Vieillessement

Coût : 4PP Mental Vo vs Vo

Les **DÉMONS** peuvent maudire une personne qui vieillira immédiatement de Ru années.

A +0 La malédiction doit être faite et prononcé à voix haute devant la victime. Elle doit en être consciente.

A +1 La malédiction doit être faite et prononcé à voix haute devant la victime. Elle doit en être consciente.

A +2 La malédiction est faite alors que la victime n'est pas forcément au courant de ce qui se trame.

A +3 La malédiction peut être faite très loin de la victime, sans qu'elle soit présente, ni visible.

154 Guérison des Folies

Coût : 4PP Mental Vo

L'**Ange** peut lors d'une prière d'une journée, guérir un malade qu'il connaît, de sa folie. Elle disparaîtra magiquement en 7-Ru jours. Le patient guérit en 10-Ru jours.

A +1 Il sait de quelle sorte est la Folie.

A +2 il connaît l'origine de sa Folie.

A +3 Il sait qui en est l'instigateur.

154 Folie ou Phobie

Coût : 4+RuPP Mental Vo vs Vo

Le **DEMON** maudit clairement la victime en sa présence qui sera affublée d'une Folie ou d'une Phobie, au choix du **DEMON**. Evidemment... Hélas ça ne dure que quelques RU+PP semaines.

155 Guérison des Phobies

Coût : 4PP Mental Vo

L'**Ange** peut lors d'une prière d'une journée, guérir un malade qu'il connaît, de sa Phobie. Elle disparaîtra magiquement en 7-Ru jours. Le patient guérit en 10-Ru jours.

A +1 Il sait de quelle sorte est la Phobie.

A +2 il connaît l'origine de sa Phobie.

A +3 Il sait qui en est l'instigateur.

155 Malédiction d'Engraissement

Coût : 4PP Mental Vo vs Vo

Le **DEMON** maudit clairement la victime en sa présence qui deviendra boulimique. Elle sera affublée d'un gain de poids de 5 kilogrammes journalier et pas moyen d'enrayer le processus, jusqu'à faire les bons 250 kilos. *Oé oé oé, voilà, voilà, le quintal, pas moins héhé...* Prendra du temps, ok mais une fois atteint ce poids restera pendant 2 mois, puis diminuera à raison de 1 kilo par jour. Sauf si on accélère le processus... Ou qu'on le soigne magiquement avec une bénédiction de Guérison des Maladies... *Gâcheur de plaisir.*

156 Bénédiction de Beauté

Coût : 4PP Mental Vo

L'**Ange** peut lors d'une prière d'une journée en compagnie du patient volontaire, le rendre très beau. Le Ru correspond au gain de points d'Apparence mais ne peut dépasser son maximum +1. Humain 4, **Ange** 6 etc. *C'est assez abusay ce truc je trouve... mais je sais pas pourquoi je ne le change pas... J'espère peut être...*

156 Malédiction de Laideur

Coût : 4PP Mental Vo vs Ap

Les **DEMONS** peuvent maudire une personne qui s'enlaidira en perdant Ru points d'Apparence à raison d'1 point par jour. Le minimum est toujours de 1. La victime ne pourra être soignée que par des moyens magiques.

A +0 La malédiction doit être faite et prononcé à voix haute devant la victime. Elle doit en être consciente.

A +1 La malédiction doit être faite et prononcé à voix haute devant la victime. Elle doit en être consciente.

A +2 La malédiction est faite alors que la victime n'est pas forcément au courant de ce qui se trame.

A +3 La malédiction peut être faite très loin de la victime, sans qu'elle soit présente, ni visible.

16- Attaque de Contact

161 Charme

Coût : 3PP Mental Ap vs Vo

L'**Ange** peut obliger sa victime à agir de la façon qu'il lui plait pour une durée de Ru minutes. Toutefois la victime n'ira pas à la mort, pour les beaux yeux du charmeur, si celle ci est évidente. Les désirs du charmeur sont des ordres à suivre au mieux des possibilités de la victime, ils se transmettent par voie orale ou du moins doivent être compris par la victimes. Après la durée du pouvoir, la victime ne se souviendra pas bien ce qu'elle a ressentie, dit ou fait. À +3, même après la durée du pouvoir, la victime sera très amie avec le charmeur. Elle ne sera pas aussi conciliante que sous le pouvoir mais sans le savoir pourquoi, elle agira dans le sens du charmeur, l'aidant et désirant lui rendre service, lui pardonnant même des choses relativement importante. Toutefois si vraiment le charmeur abuse trop sérieusement de sa gentillesse, le charme cessera.

161 Poison

Coût : 1PP Physique Fo vs Fo

Le **DEMON** secrète du poison par différentes parties du corps. Le Ru donne le nombre de points de dommages supplémentaires lors d'une blessure. Le poison craché sur une arme, ou dans un récipient adéquat perd de son efficacité dans la minute

A +0 Le poison est émit par la bouche, il peut être craché sur une arme ou dans la bouche de quelqu'un.

A +1 Le poison est aussi émit par ses appendices surnaturels ou dans ses sécrétions naturelles.

A +2 Pour 2pp Le **DEMON** peut choisir un poison paralysant sa victime pour Ru minutes

A +3 Pour 2pp, le **DEMON** choisit le type de poison et son efficacité sur la victime. Sommeil, coma, etc.

162 Faiblesse

Coût : 1PP Mental Vo vs Caractéristique attaquée

L'**Ange** lors d'un contact peut diviser la caractéristique par deux d'un adversaire pour Ru minutes.

A +0 Il peut baisser la Force

A +1 Il peut baisser l'Agilité

A +2 Il peut baisser sa Perception

A +3 Il peut baisser la Volonté

162 Nécrose

Coût : 3PP Physique Vo vs Fo

Le **DEMON** touche sa victime et fait accélérer le processus de mort des tissus. (Faut la toucher, si besoin au CaC) Non traité c'est la mort en 12-Ru jours. Mal traitée, c'est la perte de tissus important, invalidant la victime, avec Ru mois d'immobilisation et Ru semaines de fièvre. Traitée correctement c'est 1 journée en incapacité et 1 semaine au lit. *Magiquement ? Sans commentaires... C'est de l'anti-jeu éhonté.*

Si le **DEMON** utilise son pouvoir en même temps qu'il blesse un adversaire, ça marche aussi... *Idée cadeaux.*

163 Paralysie

Coût : 2PP Physique Vo vs Fo

Le **DEMON** et L' **Ange** peuvent paralyser un adversaire. Celui-ci ne pourra alors bouger pendant Ru minutes, mais il pourra penser, voir, entendre sentir, ressentir etc. Après le durée régulière, la victime devra faire un jet de force en facile pour sortir de son état. A +2 Le coût est de 1pp. A +3 Les **ANGES** peuvent souhaiter ne paralyser qu'une partie du corps et faire aussi que la paralysie se déclenche dans un laps de temps de Ru secondes max après le toucher. Pour les **DEMONS**, pour 5pp, ils peuvent choisir de paralyser un organe vital, créant un soucis majeur chez la victime.

164 Peur

Coût : 2PP Physique Vo vs Vo

Le **DEMON** et L' **Ange** peuvent instiller une peur panique dans le cerveau d'une victime en la touchant. Celle-ci cherchera à s'enfuir pendant Ru minutes par n'importe quel moyen. Si elle est acculée et forcée, elle se défendra maladroitement avec 2 colonnes de malus à tous ses jets.

A +1 Il peut choisir de paralyser la victime pour Ru secondes après, elle cherchera à s'enfuir.

A +2 Il peut choisir de faire s'évanouir la victime pour Ru secondes, réveillée elle cherchera à courir.

A +3 La victime horrifiée, hurlant et s'enfuyant fait peur à ses camarades qui doivent lutter contre ce sentiment, ils doivent réussir un jet de Vo moyen ou perdre leurs moyens pour Ru secondes.

165 Sommeil

Coût : 2PP Mental Vo vs Vo

L' **Ange** peut lors d'un conflit psychique, endormir pour Ru minutes, une victime. Celle-ci ne pourra être réveillée que si elle est maltraitée sérieusement et pas juste arrosée ou pincée.

A +1 Sans coût, il peut faire en sorte que son adversaire se sente engourdi lors d'une suggestion. Vo vs Vo

A +2 Sans coût, il peut faire que sa victime se sente fatiguée, lassée et par exemple l'inciter à bailler ou à s'étirer. Il faut également résoudre un conflit psychique de suggestion. Vo vs Vo.

A +3 Il peut endormir la victime pour Ru heures.

165 Acide

Coût : 1PP Physique Fo + CaCAg vs xx

Le **DEMON** sécrète de l'acide par la bouche, les mains, sexe etc. Pour 1pp, il augmente ses dégâts au CaC du Ru de son jet Acide avec Fo, afin de connaître sa corrosion. Au Niveau +3 pour 3pp, il peut suinter de l'acide par tous ses pores ses dégâts seront majorés, ses vêtements en charpie laisseront le **DEMON** nu mais recouvert d'Acide pendant 10 secondes. Tout adversaire le touchant prendrait automatiquement 3pts de dommages.

Si le **DEMON** est arrosé par de l'eau ou autre, il perd ses propriétés. L'acide corrompt aussi certaines matières.

166 Calme

Coût : 1PP Physique Vo vs Vo

L' **Ange** peut lors d'un conflit psychique, calmer pour Ru minutes, un belliciste ou un énervé qu'il touche. Celui-ci ne voudra plus se battre ou entrer en conflit. Si on l'attaque, il mettra deux secondes à essayer de ne pas attaquer et essaiera de résoudre le conflit pacifiquement. *Oui monsieur, même un Baal...*

A +1 Son toucher aidera naturellement quelqu'un à résister à l'envie d'entrer en conflit

A +2 Il peut calmer une peur panique, même une magique, évidemment s'il touche la victime.

A +3 C'est pour Ru heures. *Ouais papa, même un Bifrons...*

166 Douleur

Coût : 1PP Physique CaCAg ou CaCPré vs xx + DouleurPré ou DouleurAg ou DouleurFo vs Fo

Le **DEMON** frappant un adversaire peut le faire se rouler de douleur, se tordre et hurler tout ce qu'elle peut pendant Ru secondes, même un **Ange**... -6 colonnes la première seconde -3 Colonnes ensuite pour la victime.

Le **DEMON** doit toucher la victime, puis faire un jet de Douleur vs Fo. A +3 le coût est de 0pp.



21- Défense Permanente

211 Armure Corporelle

Coût : 0/1PP Physique

Le ~~DEMON~~ et L' ~~Ange~~ peuvent faire apparaître une couche de matériau, une armure, accordant un bonus providentiel de protection. Faire apparaître cette armure prend 1 minute ou une seconde contre un coût de 1pp. A+1 Ils peuvent choisir les parties qui se transforment ou non.

A +3 les ~~DEMONS~~ font 2 de dommages à ceux qui les attaquent au CaC à cause de leurs défenses naturelles. Ils font également 2 de dommages supplémentaire lorsqu'ils attaquent au CaC, bonus non valable s'ils attaquent avec leurs griffes, dents ou autres. Valable évidemment avec les membres préhensiles...

A +3 Les ~~ANGES~~ brisent les armes blanches normales qui les touchent et infligent 1 de dommage à ceux qui les attaquent au CaC. Quand ils attaquent au CaC, ils font 1 de dégâts supplémentaire. Pas avec 112Coup de Poing.

Niveau	Protection	Apparence DEMON	Apparence Ange
+0	2	Chitine	Or
+1	3	Ecailles	Argent
+2	4	Carapace	Cuivre
+3	6	Carapace à pointes, lames et crochets	Acier trempé

A oui j'oubliais : Les ~~DEMONS~~ à 3m, font Peur+0 à tous les non-habitués. *Jamais vu de bestiole aussi horrible !*

Les ~~ANGES~~ sont juste d'étranges, statues, golems, ou que sais-je de bien maquillé... *On arrête pas le progrès.*

212 Immunité aux Maladies et Poisons

Physique permanent

Le sujet n'est plus sensible aux ni aux Maladies ni aux Poisons. Peut pas être plus clair si ?

La syphilis ? Le coca ? Les caries ? Le sida ? L'héro ? Le curare ? No problemo, donne m'en deux doses...

213 Immunité au Froid

Physique permanent

Comment dire... Le froid... C'est pas le chaud... C'est justement le contraire... Mais c'est relatif me direz vous...

Bon, ben là c'est pas relatif, c'est absolu, il a jamais froid même au Zéro absolu... et croyez moi, là, ça brûle...

214 Immunité au Feu

Physique permanent

Le feu, ça brûle, oui c'est bien ça, ça fait des cloques et après ça sent le cochon grillé... Bon, vous n'êtes pas tous des demeurés, donc voilà : L'heureux bénéficiaire est insensible à la chaleur, aux flammes, à la lave, aux explosions de napalm... Notez que l'air manque lors d'incendies et que ce qui tue, c'est surtout l'asphyxie... et nager dans la lave, peut devenir un acte compromettant si on respire les gaz qui en sortent... Et je parle même pas du problème de durcissement, ni du fait que le napalm colle, que les vêtements brûlent et que l'explosion est aussi et surtout une onde choc. N'oubliez jamais les gaz qui s'échappent lors de combustions.

215 Immunité Particules

Physique permanent

Le sujet n'est plus sensible aux rayons divers, électrons, photons, radiations... Devient insensible à l'électricité, au laser, à l'énergie... aux portables gsm... *Sauf évidemment quand on les lui balance dans la tronche...*

216 Immunité Acide/ Base

Physique permanent

Le sujet n'est plus sensible ni aux acides, ni aux bases, ni aux vapeurs de ce genre.

22- Défense Mentale

221 Volonté SupraNormale

Coût : 1PP Mental

Le **DEMON** et L' **Ange** ont une défense mentale qui se déclenche automatiquement pour 1pp, dès qu'ils sont attaqués psychiquement. Ils sont donc toujours prévenus lors d'une attaque. Les bénéfices de ce pouvoir s'ajoutent au fur et à mesure que l'on augmente sa maîtrise. Si la Volonté, grâce à ce pouvoir dépasse les 6, les points supplémentaires augmenteront le Ru.

A +0 Il gagne 1 à son Ru de défense

A +1 Il gagne 1 en Volonté pour se défendre

A +2 Il gagne 1 à son Ru de défense

A +3 Il gagne 2 en volonté pour se défendre et connaît maintenant l'attaquant

222 Non Détection

Mental permanent

Le **DEMON** et L' **Ange** ne sont plus détectable par aucun moyen psychique, magique ou mental que ce soit.

223 Multiplication

Coût : 1PP Mental

Le **DEMON** et L' **Ange** ont la faculté de diviser leur esprit en (2+Niv) esprits distincts s'ils sont attaqués mentalement. Ils sont donc toujours prévenus lors d'une attaque. Seul 1 des esprits sera le bon parmi ceux que l'adversaire verra, il devra donc choisir le bon pour réussir son attaque. A +3 l'agresseur est connu.

224 Absorption

Coût : 0PP Mental

L' **Ange** peut absorber l'énergie d'une attaque psychique, toutefois il n'en sera pas protégé. Ainsi, il récupèrera les pp dépensés par son adversaire. Si son maximum est dépassé, les pp en sus disparaîtront dans l'heure.

224 Boomerang

Coût : 2PP Mental Vo vs Variable

Le **DEMON** peut renvoyer une attaque psychique dont il est la cible et à laquelle il aurait résisté totalement. C'est l'utilisateur du pouvoir d'attaque qui en est la cible à son tour. *Et paf sans sa gueule de premier d'la classe*

225 Immunité

Mental permanent

Le **DEMON** et L' **Ange** peuvent s'immuniser de façon permanente et sans coût à (1+Niv) pouvoirs d'attaque psychique. Ils les choisissent définitivement.

226 Régénération

permanent

Le **DEMON** et L' **Ange** se régènèrent de (1+Niv) points de Force par heure. A la mort, la régénération s'arrête.

A +1 Pour 1pp, ils peuvent arrêter une hémorragie externe en 1 seconde.

A +2 Les membres repoussent pour 5pp avec un jet réussi de Régénération Force. La tête n'est pas un membre.

A +3 La régénération s'effectue à raison de 1 point de force par minute.

23- Perception Exaltées

231 Vision Nocturne

Physique permanent

Le sujet voit dans le noir absolu (même magique) comme en plein jour et n'est nullement dérangé par la lumière si elle apparaît soudainement.

232 Vision Téléscopique

Physique permanent

Le sujet peut voir à Per kilomètres et distinctement à Pré Kilomètres.

Avec une Arme d'épaule, en tir visé, le gain est en sus de pré colonnes supplémentaires.

233 Vision Rayon X

Coût : 1PP Physique

Permet de voir à travers des objets. 1PP par couche de matière unie traversée.

Ex : un livre c'est 1 couche sauf s'il y a une feuille en métal dedans au milieu, pour voir à travers il faut 2 PP.

Si le livre a une couverture en carton c'est idem que le papier, par contre pas le cuir... Chaque matière traversée vaut 1pp. un humain est fait d'os et de chair mais aussi d'habits bilan pour voir à travers 3 PP.

La vision dure Vo x10secondes /PP

234 Hyper Odorat

Physique permanent Per / Pré

Permet au possesseur d'obtenir de nombreuses informations sur le sujet ou l'endroit qu'elle sent.

Cet odorat est similaire à celui d'un chien ou d'un sanglier. Un jet de Pré ou Per déterminera la qualité et la quantité d'informations perçues.

235 Sonar

Coût : 1PP Physique Permanent Per / Pré

Le sujet ressent constamment autour de lui. Dans le noir, la brume ou autre il ne peut être handicapé ou surpris car il sent les mouvements et les formes autour de lui à Per ou Pré x2 mètres.

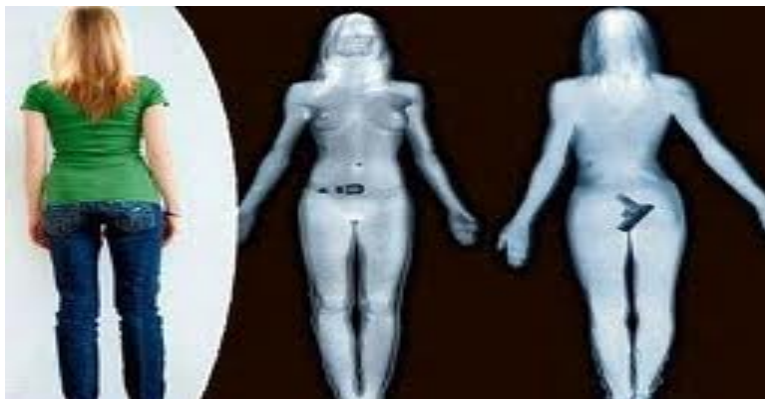
De plus, il peut repérer de la vie ou du mouvement alentour à Per ou Pré x5 mètres pour 1PP/seconde du moment que cela n'est pas derrière une paroi pleine. Tout objet supersonique ne sera pas perçu par le sonar à temps. Dans l'eau, le sonar est favorisé, tout est x10.

236 Vision d'intelligence

Coût : 2PP Mental Per / Pré / Vo

Le sujet grâce à son intuition fait des rapprochements étonnants. Il peut ainsi relier deux objets (sens large) entre eux sans qu'au départ, on puisse dire qu'ils aient un point commun. Un jet avec Pe/ Pr ou Vo pourra dévoiler un certain nombre de piste. Toutefois, il faudra un jet en difficile pour comprendre réellement le point commun. Si le jet n'est pas suffisant, le lien sera connu par le possesseur mais point déchiffré.

On peut recommencer un jet à chaque fois que l'on a de nouveaux éléments.



24- Augmentation Temporaire des Caractéristiques

Coût : 1PP / Minutes

Le **DÉMON** et L' **Ange** peuvent augmenter pour (1+Niv) minutes leur caractéristique de (2+Niv) points. Si le total dépasse 6, les points en sus, s'ajoutent au Ru. Toute augmentation temporaire transforme le bénéficiaire, cette transformation visuelle est observable et est en rapport avec sa caractéristique et avec son niveau dans cette caractéristique. Un +0 dans la Force fera observer un développement certain de la musculature, à +3 c'est plus de façon « Hulk ». Imaginez le reste, mais n'oubliez pas, le regard, les attitudes tout peut changer.

25- Défense Temporaire

251 Champ de Force

Coût : 3PP/10sec Mental

L' **Ange** lève un Champ de Force transparent mais d'une légère couleur à définir autour de lui. Ce Champ de Force protégera d'une attaque quelle que soit son efficacité.
A +3 il y a deux Champs de Force pour 4PP en tout.

251 Peau Enflammée

Coût : 2PP/10sec Physique

Le **DÉMON** peut enflammer sa peau, étrangement épargnant ses effets personnels, le protégeant des attaques liquides, de froid et de Glace à hauteur de (1+Niv) x2 dommage. Un liquide très abondant pendant 2 secondes de suite fera disparaître l'ignition cutanée, de même que l'utilisation d'une gangue de glace ou de gaz cryogénique. Qui dit corps enflammé dit immunité au feu, à la chaleur, et aux vapeurs toxiques ou au manque d'oxygène, Notez que cette flamme ne consomme pas d'oxygène et n'embrase rien ; la Peau Enflammée ne fait donc pas de fumée. Cela dit, cette jolie peau n'est pas l'amie des gens proches du **DÉMON**, surtout au toucher. Niv+3 dommage par seconde.

A +1 le **DÉMON** peut enflammer une partie précise de son corps pour 1pp/Sec.

A +2 le **DÉMON** peut embraser les choses qu'il touche alors qu'il est enflammé. Là, par contre pour la fumée, ça suit son cour (mais toujours pas de soucis pour le **DÉMON**, tant qu'il est enflammé, dirons nous...)

A +3, le **DÉMON** peut pour 6PP/ 10 sec faire fondre au contact un matériau très dur, cela prend 1 seconde par centimètre d'épaisseur, la chaleur étant concentrée, le **DÉMON** n'est plus protégé, sauf s'il s'arrête de faire fondre son matériel, la protection retrouve ses propriétés initiales.

252 Couche de Glace

Coût : 3PP/10sec Physique

Le corps se couvre d'une fine pellicule de glace protégeant des attaques de feu et solide de (1+Niv)x2 de dom. Procure immunité au froid et anaérobiose.

A+1, il peut choisir de localiser sur son corps la présence d'une couche de glace, sans trop de conséquence.

A+2 pour 1PP il peut geler un petit objet au toucher ; Ru dm2 .

A +3 un jet de Vo permet de recouvrir quelque chose de Ru m2 ou quelqu'un d'une gangue de glace pour le même prix le protégeant ou pour 6PP l'emprisonnant jusqu'à ce que la glace fonde... ça empêche de respirer la glace... La Glace a une force de 5 sur ce coup-là pour s'en libérer en normal et il faut 10 points de dommages extérieurs pour la briser complètement.



253 Champ Electrique

Coût : 1PP/10sec Physique

Le personnage s'entoure d'un puissant champ électrique.

Si quelqu'un touche ce champ il récupère un choc électrique de Niv+2 de dom.

Si le personnage frappe, c'est pareil, bonus aux dommages Niv+2.

Pouvoir inutilisable par quelqu'un en armure métallique. Les armes ne sont pas affectées ni dans un sens ni dans l'autre, les portables, montres et autres si...

A+1 il peut électrifier une partie de son corps pour 1PP/seconde déréglant un objet électrique pour sur.

A+2 pour 1PP il peut électrifier une arme de contact en métal qu'il tient en main, infligeant (2+Niv) dom.

A +3 pour 3PP déclenche un champ électrique de Fo+3 Mètres de rayon qui dure 1 seconde, choquant tout ce qui est à l'intérieur à 1 de dom... C'est très joli tous ces petits éclairs bleus, mais surtout ça pète tout ce qui est électrique ou magnétique...

254 Champ Magnétique

Coût : 2PP/10sec Mental

Le personnage s'entoure d'un puissant Champ Magnétique. Une aura argentée apparaît alors protégeant des attaques métalliques et électriques de (1+Niv)x2 de dom. Les armes métalliques sont affectées fortement et le personnage aura 2 colonnes de malus à leur utilisation. Adieux les portables, montres et autres.

A+1 Pour 1PP il peut déclencher un léger phénomène magnétique sur une partie de son corps. Efficace contre les appareils électriques.

A+3 pour 4PP il déclenche une tempête magnétique locale sur Vo+3mètres de rayon pendant 1 seconde, faisant bouger tout ce qui est métallique très vite et neutralisant tout ce qui est magnétique ou électrique. Les objets métalliques heurtant les personnes dans la sphère, infligent 1 à 2 de dommage suivant les réactions de chacun.

255 Rebond

Coût : 4PP/10sec +2PP /renvoi Mental

Le personnage résiste et renvoi s'il le souhaite les attaques physiques solides grâce à une aura invisible de (1+Niv) x4 de protection. Il peut renvoyer la même attaque subie pour 2PP.

A +1, le personnage peut faire que le pouvoir ne dure que 1 seconde pour 2PP

A +2 il peut s'en servir comme moyen de fuite utilisant l'énergie cinétique d'un coup comme propulseur.

1point de dégât reçu le faisant bouger de 1mètre dans un bond.

A+2 Il peut aussi rediriger le coup reçu pour l'infliger à un tiers qui peut le recevoir (même et surtout s'il n'y est pour rien.)

A+3 il peut s'en servir inversement et faire valdinguer son agresseur à Ouarzazate sur plage. 1dom=1m et dans la direction qu'il souhaite. *Oups un bus qui passe, oups un ravin, oups la fosse aux crocos...*

256 Conversion

Mental permanent Vo

Le personnage converti les points de dégâts subits en points de Pouvoirs

(1+Niv) x2 point convertissable. Ex il a Conversion à +1 il peut donc récupérer 4 points de pouvoirs sur une attaque qui lui inflige 4 de dommage ou plus avec un jet réussi.

A+2 il annule 50% des dommages qu'il a converti.

S'il reçoit un coup de 12 de dom, il va convertir 6 point de dom en PP il sera donc affligé de 12 de dégâts mais 50% de 6 font 3 donc il ne recevra finalement que 12-3 c.a.d 9

A+3 il annule 75% des dommages qu'il a converti.

S'il reçoit un coup de 12 de dom, il va convertir 8 point de dom en PP il sera donc affligé de 12 de dégâts mais 75% de 8 font 6 donc il ne recevra finalement que 12-6 c.a.d 6

Je rappelle qu'il peut aussi avoir une autre protection en même temps.

Ce que subira la protection peut être dès Niv+2 Converti.

Utile pour la plupart des protections.

26- Camouflage

261 Invisibilité

Coût : 1PP Mental Vo

Le bénéficiaire peut se rendre invisible pour 1pp par $(1+Niv) \times 2$ secondes. Notez que beaucoup de perception ou de créature ne se basent pas que sur la vue. Toutefois, il bénéficie contre ceux qui se servent principalement de la vue, de $(3+Niv)$ colonnes de malus pour toute attaque physique qui pourrait lui être destinée. Les attaques mentales nécessitant la vue devenant impossibles.

A +1 Il peut rendre invisible un objet de moins de 1 kilo avec un jet de Vo et 1pp

A +2 Il peut rendre invisible un objet de moins de PP m3 avec un jet de Vo

A +3 Il peut rendre invisible une personne qu'il touche pour 2pp

262 Obscurité

Coût : 2PP/10sec Physique

La luminosité ambiante diminue autour du personnage et les sons sont assourdis. Bonus de 3 Colonnes en Discretion et 3 Colonnes de malus pour ceux qui le prendraient pour cible à distance (sauf en cas d'équipement spécial ou de pouvoirs spéciaux). Grâce à ce pouvoir, on peut marcher silencieusement en talon, défoncer une porte sans trop réveiller les voisins, effet très léger sur des sons dépassant les 105db.

263 Brume

Coût : 3PP/10sec Physique

Le personnage fait apparaître un épais brouillard autour de lui qui réduit la visibilité à $4-Niv$ mètres. La Brume s'étend sur $(2+niv) \times 10$ mètres de diamètre et sur $2+Niv$ mètres d'épaisseur. Les victimes subissent 2 colonnes de malus pour leurs jets qui prennent en compte du mouvement ou de la perception. A +2 les sons sont atténués et renvoyés aléatoirement dérouterant les victimes-2colonnes à tous les jet.

A+3 pour les **DEMONS** et pour 6PP, le brouillard devient légèrement acide irritant les yeux et les muqueuses en général, -1 Per pendant 1 minute sauf si on se rince avec de l'eau claire.

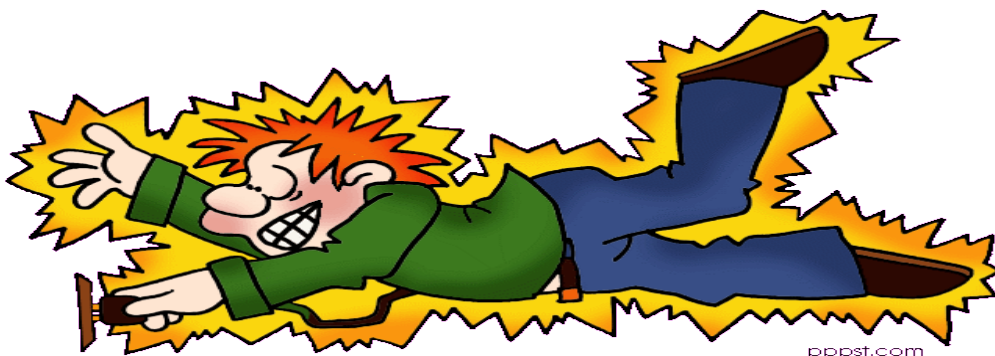
A+3 pour les **Anges** et pour 10PP les victimes doivent faire un jet de Fo difficile chaque seconde pour ne pas sombrer dans le sommeil pendant Ru Minutes.

Le personnage ne subit, lui aucun des effets, évidemment.

264 Electricité

Coût : 4PP Physique

les **Anges** peuvent se transformer en électricité pendant $(1+Niv)$ minutes. Ils se changent (habit et équipement compris) en un éclair bleuté de faible puissance qui se déplace le long des matériaux conducteurs. Si quelqu'un l'attaque, il sera sonné pour $(1+Niv)$ secondes. Si l'utilisateur est assommé ou neutralisé psychiquement, il se répandra à partir de $(2+Niv)$ secondes. Il lui faudra 7-Ru heures pour se reformer. Notez qu'il doit entrer ou sortir du matériau conducteur, s'il y est encore alors que son pouvoir s'achève... *Oh, de la fumée... ya le feu ?* C'est un pouvoir de camouflage et par conséquent, pas de déplacement à la vitesse de la lumière... Vitesse de la marche ou de la course. A +3 Il peut emporter quelqu'un avec lui.



pppst.com

264 Liquéfaction

Coût : 4PP Physique

Les **DEMONS** peuvent se transformer ainsi que leurs effets, en un liquide mobile de couleur suspecte à définir, pendant (1+Niv) minutes. Sous cette forme, un **DEMON** ne peut être endommagé physiquement sauf s'il est gelé ou brûlé, il a contre le feu une protection naturelle de 4. Si par malheur le liquide devait au terme du pouvoir être séparé en plusieurs parties... *Oups... un liquide qui se gazéifie définitivement...*

Sous la forme liquide, le **DEMON** se déplace à vitesse normale.

A +1 Il peut faire quelques petites choses stylisés sous forme aquatique.

A +2 Il peut liquéfier pour 1pp une partie de son corps pendant 1 seconde évitant ainsi une attaque.

A +3 Le **DEMON** peut se transformer en un humanoïde liquide et évoluer ainsi. Il peut s'étirer sur une longueur Force +Volonté+Agilité mètres. Il peut aussi attaquer un adversaire en essayant de le noyer, il faut réussir 5 CacAg vs défense pour le toucher, l'épuiser et le noyer. L'action prend FoVictime x10 secondes.

265 Réduction

Coût : 1PP / Heure Physique

Le **DEMON** et L' **Ange** peuvent réduire leur taille. Les caractéristiques restent inchangées. S'il a +1 ou +2 il peut aussi ne diviser sa taille que de 2 sur le moment...

Niveau	Taille	Malus pour le toucher
+0	/2	-1
+1	/5	-2
+2	/10	-3
+3	/100	-4

266 Polymorphe

Coût : 1PP / Heure Mental Vo vs Pe

Le **DEMON** et L' **Ange** peuvent changer leur visage et leur forme, tout en restant humain. Ils peuvent modifier leur taille de (2+Niv) x10 cm en plus ou en moins, changer de sexe, de cheveux, d'empreintes, d'iris etc. Le corps c'est pas les fringues. Si quelqu'un qui observe à des doutes, il peut résoudre un conflit Vo vs Pe. Le personnage peut aussi varier son Apparence de Niv points lors de la transformation, maximum 6, comme d'hab.

A +1 Il peut changer pour Ru secondes une petite partie de lui même, un détail, gratuitement.

A +2 Il peut changer pour Ru minutes une petite partie de lui même, un détail et un seul, gratuitement.

A +3 Il peut changer pour 1 heure une petite partie de lui même, un détail et un seul, gratuitement.

31- Détection

311 Détection du Mal

Coût : 1PP Mental

L' **Ange** peut détecter un être **MALEFIQUE** dans un rayon de 10 +(10xNiv) mètres. Il ne verra pas la position exacte, ni le nombre, ni la nature ou la puissance, juste une position approximative à (4-Niv) mètres près.

311 Détection du Bien

Coût : 1PP Mental

Le **DEMON** peut détecter un être **bénéfique** dans un rayon de 10 +(10xNiv) mètres. Il ne verra pas la position exacte, ni le nombre, ni la nature ou la puissance, juste une position approximative à (4-Niv) mètres près.

312 Psychométrie

Coût : 4PP Mental Vo

L' **Ange** peut faire parler un objet inanimé. Ce pouvoir permet en touchant l'objet de retracer son histoire approximative. A chaque niveau des informations supplémentaires parviennent au personnage.

Niveau	Ru	Effet le concernant	période
+0	nombre de	grandes lignes	1 an
+1	nombre de	faits marquants	10 ans
+2	2 x nombre de	faits précis	50 ans
+3	nombre de	faits connexes	depuis sa création

312 Détection des Ennemis

Coût : 1PP Mental

Le **DEMON** peut détecter un ennemi qui lui veut du mal ou qui veut le gêner dans un rayon de (1+Niv) x3 mètres. Il ne verra pas la position exacte, ni le nombre, ni la puissance, juste une position approximative.

313 Détection de l'Invisible

Coût : 1PP Mental

Ce pouvoir dure (1+Niv) secondes, il permet de découvrir tout objet ou individu caché, camouflé, invisible etc.

314 Détection du Futur proche

Coût : 3PP Mental

Le **DEMON** et L' **Ange** peuvent percevoir l'avenir à (3+Niv) minutes. Le meuj devra décrire ce futur avec moult interprétations possibles et sens cachés... Après un bon décryptage par le Pj, ce futur, ne devrait pas arriver.

315 Détection du Danger

Mental Perception

Le **DEMON** et L' **Ange** peuvent sentir quand un danger est proche d'eux, à (1+Niv) minutes. Ils ne savent pas d'ou ça vient, ni qui, mais à peu près quand... Le Mj fera le jet en scred et préviendra le Pj s'il a bien perçu.

316 Détection du Mensonge

Coût : 1PP / Minute Mental Vo vs Vo

L' **Ange** peut savoir si les personnes qu'il observe et qui parlent, mentent ou non.

316 Détection de la Vérité

Coût : 1PP / Minute Mental Vo vs Vo

Le **DEMON** peut savoir si les personnes qu'il observe et qui parlent, disent la vérité ou non.

32- Communication

321 Télépathie

Coût : 1PP Mental

La Télépathie permet d'envoyer un message de 20 mots en 1 seconde à 1+Niv camarades télépathiquement à (1+Niv) x 100 kilomètres

A+2 une communication durable peut être établie entre deux télépathes pour 1PP chacun .Dure 1 minute.

A+3 une communication durable peut être établie entre deux télépathes pour 1PP chacun. *Forfait illymytycs.*

322 Dialogue Mental

Coût : 1PP Mental

Le Dialogue Mental permet de converser avec 1+Niv camarades télépathiquement à 1+Niv kilomètres pendant 1+Niv minutes. A+3 le coût est gratuit. *Il a free, il a tout compris.*

323 Lire les pensées

Coût : 3PP Mental Vo vs Vo

Ce pouvoir permet de lire en surface, la pensée immédiate d'une personne observée à 10m.

A +3 Le pouvoir dure Ru +3 secondes

324 Lire les sentiments

Coût : 1PP Mental Vo vs Vo

Ce pouvoir permet de lire les sentiments qui animent un être vivant observé à 20m.

A +3 Le pouvoir dure Ru +3 secondes

324 Langage Universel

Coût : 1PP / minute Mental

L'Ange peut communiquer dans la langue propre de son interlocuteur avec +2 en aisance sociale et +1Ap.

Le parlé DÉMONIACQUE est un langage, toutefois, l'Ange n'aura pas de bonus sociaux.

325 Rêves

Coût : 5PP Mental Vo vs Vo

L'Ange peut pénétrer l'esprit d'une victime durant son sommeil pendant 1 heure. Il peut remplacer ses souvenirs vieux de (1+Niv) jours. Le sujet de ce pouvoir doit être endormi et à moins de 1 kilomètre.

A +1 Il bénéficie de +2 au Ru pour son attaque contre sa victime.

A +2 Il peut se rendre gratuitement dans la marche des rêves et des cauchemars avec 2 de bonus au Ru.

A +3 Il peut faire rêver la victime de ce que le personnage souhaite, modelant ainsi son rêve.

325 Cauchemars

Coût : 3PP Mental Vo vs Vo

Le DÉMON peut hanter les rêves de sa victime endormie et déjà aperçue de près et à une portée de (1+Niv) kilomètres. Le DÉMON transforme alors les rêves de la victime à son gré. S'il réussit son combat le DÉMON empêchera la victime de se rendormir pendant Ru heures, tous ses jets auront 2 colonnes de malus pendant les prochaines 24 heures. Le DÉMON doit être assoupi ou en méditation profonde pour agir. Il lui faut (4-Niv)x10 minutes pour transformer les rêves en cauchemars. A+1 le DÉMON peut se rendre gratuitement dans la marche des rêves. A+2 le DÉMON éveillé peut pour 1PP faire le pouvoir de Peur à une cible éveillée, déjà vue et à une portée de (1+Niv) kilomètres. A+3 le DÉMON peut forcer la victime à rester endormie pendant Ru heures supplémentaires que son sommeil naturel ou prévu ou réparateur. La victime gigotera vivement et sera en forte sueur. Au réveil, elle sera exténuée, - 2colonnes de malus. Un tiers peut essayer de réveiller une victime, le DÉMON devra combattre fermement pour conserver le contrôle sur sa victime. S'il lutte, il aura -1colonne pour un téléphone qui sonne ou un réveil, -2col pour quelqu'un a coté qui essaye gentiment de réveiller la victime, - 3 colonnes si le tiers est très agité et s'il s'active sérieusement sur la victime. -6 colonnes s'il y a le feu, de l'eau ou des dommages corporels qui interfèrent sur la victime. Le tout est cumulable bien évidemment. En cas d'échec du DÉMON, la victime se réveille avec les conséquences que l'on sait mais par contre le DÉMON, lui est coincé sur la marche des Cauchemars. Un jet dans l'heure qui suit permettra au DÉMON de réintégrer gentiment ses pénates.

326 Corps Digital

Coût : 4PP / minute Physique

Le Corps Digital permet simplement (*haha*) de se numériser et de rentrer dans un terminal par quelque port que ce soit. Lecteur, Usb, Firewire, Synch, RCA, XLR, prise téléphonique etc. Bref quelque chose qui transmet du numérique. Une fois numérisé et sur un ordinateur, on peut en prendre le commandement et en connaître tous ses recoins, même les plus sombres, si toutefois on a le talent Informatique ou un autre truc dans le genre. Si on veut voyager sur le réseau, il va falloir éviter les firewalls et autre « anti-viraux » bref pas si simple. Mais ce pouvoir peut être très bénéfique avec le talent Algorithmie, Cryptographie, Programmation ou Informatique. Sur le réseau, on se déplace à $(1+Niv Talent) Km/s$ mais faut avoir réussi un jet moyen avec le Talent pour sortir. Si on est pas sortit à temps, c'est la dissipation dans le grand Net c.a.d la mort.

33- Déplacement

331 Téléportation

Coût : 5PP Mental

Le personnage peut se déplacer immédiatement à $1+Niv$ Kilomètres et emporter avec lui $Vo \times 20$ kilos. Il doit connaître l'endroit où il arrive, il doit l'avoir vu au moins une fois avant et gare à la matérialisation dans du solide, ça entraîne une désintégration que nous qualifierons de malheureuse.

332 Vol

Coût : 1PP / Minute Physique

Le personnage peut se déplacer dans les airs à $(1+Niv) \times$ sa vitesse à pied. $(6+Fo)$ mètres / secondes.

333 Bond

Coût : 1PP Physique

Le personnage peut bondir de $1+Niv \times 5$ mètres sans dommages. Il peut ainsi plonger sur une cible, échapper à quelque chose, se déplacer, atterrir... S'il bondit attaquant au CaC, il a un bonus de 1 au Ru.

334 Vitesse

Coût : 1PP / Minute Physique

Le personnage peut se déplacer à $(3+Niv) \times$ sa vitesse à pied. $(6+Fo)$ mètres / secondes. Ce pouvoir peut se cumuler avec d'autres de déplacement afin d'augmenter la vitesse du déplacement. A+1 Le personnage aura également un bonus à l'initiative. On ajoutera $(1+Niv)$ à l'Agilité pour déterminer l'ordre d'action physique.

335 Passe muraille

Coût : 3PP Mental

L'Ange peut se dématérialiser pour 3pp pendant 5 secondes. Il peut ainsi traverser les objets, les murs, les plafonds etc. Il peut emporter $Vo \times 20$ kilos avec lui. Une re-formation inopiné dans un solide et c'est le retour direct à la case Paradis, *sans choper les 20 000 \$...* Il peut aussi esquiver une attaque solide pour 1pp, dématérialisant la partie attaquée.

335 Forme Gazeuse

Coût : 2PP / $(1+Niv)$ minute Physique

Le personnage peut se transformer en un gaz coloré à définir qui peut se déplacer en volant à $(1+Niv) \times$ la vitesse normale. Le vent peut poser de sérieux problèmes ainsi un jet de FormeGazeuse Vo ou Fo est nécessaire pour ne pas être dispersé si celui-ci est + fort que la vitesse du personnage. Lors d'une dispersion, il faut un autre jet de FormeGazeuse Vo ou Fo pour se reconstituer chaque seconde, en cas d'échec à la fin du temps de transformation... La fumée deviendra d'une couleur plus funeste...

A+3 pour 1pp le personnage pourra faire disparaître en fumée une des parties de son corps qui est la cible d'une attaque ou non. La seconde suivante le membre se reformera.

336 Déplacement Temporel

Coût : 5PP Mental

Le personnage peut se déplacer à 1 seconde de amont ou en aval. En fait, c'est au début de la seconde précédente qu'il revient lui laissant le temps d'agir différemment. Pour le futur, il disparaît et réapparaît là bas.

34- Talent

Permanent

Le personnage choisit dans la liste spécifique un talent qui lui conviendrait. Ce talent est à +3, il est donc magique. Un médecin à +3 n'a qu'à toucher son patient pendant 1 minute pour qu'il guérisse. Grimpé à +3, vous connaissez Spiderman ? Etc. On peut avoir plusieurs Talents à +3 si on a plusieurs fois ce pouvoir. Notez que c'est la seule façon d'avoir un talent à +3.

35- Augmentation Permanente des Caractéristiques

Permanent

Le personnage à 1 point supplémentaire dans la caractéristique indiquée. Ce pouvoir peut être choisit à de multiple reprises. Pour avoir 6, il faut faire une demande spéciale qui doit être accepté en haut lieu. C'est généralement en fonction du mérite, ou de ses appuis. 7 ? ya pas. 6 c'est Divin... Patate.

36- Contrôle

361 Arme Exaltée

Coût : 2PP / (2+Niv) x2secondes Mental

Le personnage peut infuser une partie de son âme dans une arme qu'il tient à la main. L'arme bénéficie d'un bonus de (1+Niv) / 2 colonnes de bonus au toucher et de dommage (arrondi au-dessous). Elle n'a plus besoin de munitions et elle devient indestructible, si le personnage la lâche, elle perd toute propriété.

A +2 Le personnage peut influencer sur une arme ~~Bénite~~ ou ~~MAUDITE~~ qu'il tient en main.

A +3 un ~~Ange~~ peut le faire sur l'arme tiers qu'il observe. Un ~~DEMON~~ avec +3 peut maudire l'arme qu'il observe de 2 colonnes de malus au toucher et aux dommages (arrondi au-dessous).

362 Jack of all Trade

Coût : 1+Niv du Talent PP / (1+Niv) x5minutes Mental

Le personnage peut remplacer un talent qu'il n'a pas ou qu'il souhaite à un meilleur niveau par son niveau de Jack of all trade. Pour ce faire, le personnage doit avoir 5 Talents au niveau désiré ou 2 talents proches de celui désiré. Ex : on souhaite avoir médecine à +2, très bien avec le JOAT c'est facile si on a 5 Talents à +2, déjà ça calme mais c'est possible... Alors maintenant imaginez pour +3... Sinon, s'il à chimie et survie, c'est pas hyper loin de médecine. Notez bien que si l'on a un Talents à +2, il compte aussi comme un Talent +0 ou +1.

363 Pas de nourriture

permanent

Vous voulez un dessin ? Il n'a ni besoin de manger ni de boire... Oui, il peut faire semblant... avec un jet de comédie de bas étage.

364 Anaérobiose

permanent

Pouvoir sous estimé qui permet de ne pas avoir besoin de respirer. Oui, il peut faire semblant...

365 Contrôle des Animaux

Coût : 2PP / Ru minute Mental Vo vs Vo

Le personnage peut contrôler n'importe quel animal de son choix.

A +0 Le contrôle est semblable à celui d'un marionnettiste, la cible est consciente et forcée. elle lutte contre.

A +1 Lien télépathique consentit. Les outils de communication de la cible sont utilisables.

A +2 Le contrôleur « voit » complètement par les sens du contrôlé

A +3 Le personnage peut contrôler un banc, une colonie, un essaim, avec 4 colonnes de malus. On parle ici de Poissons, mollusques, insectes, arachnides, reptiles, batraciens et oiseaux, pas les autres.

Poissons et Mollusques sont les plus simples et pas de malus au jet.

Insectes et Arachnides de même.

Reptiles, Batraciens et Oiseaux le jet est avec 2 colonnes de malus

Pour les Mammifères et Marsupiaux c'est - 4 Colonnes

Pour les Primates et les Cétacés c'est -6 colonnes

366 Illusions

Coût : 3PP / Ru secondes Mental Vo vs Vo

Ce pouvoir permet d'affecter les sens d'une cible.

A +0 permet de donner une impression fugace

A +1 permet de marquer la vue et l'ouïe par des images imprécises

A +2 permet précisément d'influencer la vue, l'ouïe et l'odorat

A +3 Les illusions sont quasi-réelles (y compris au contact)

41- Objet

411 Arme de Contact ~~Bénite~~/MAUDITE

Coût : 1PP / apparition ou disparition Physique

Les ~~Anges~~ invoquent des armes ~~Bénites~~, les ~~DEMONS~~ des armes ~~MAUDITE~~s. L'invocation prend 1seconde pendant laquelle l'arme se matérialise dans un petit nuage de fumée traversée par des éclairs, sonores mais pas la folie non plus; 70db. Le personnage devra pour l'invoquer ou la révoquer dire le nom de l'arme. L'arme disparaît si elle est séparée de son maître par plus de 50m. Ces armes sont indestructibles, vivantes et un lien télépathique les relit à leur porteur, ainsi vous connaîtrez clairement leur façon de voir. La forme de l'arme est à choisir dans l'univers des possibilités des armes de contact. Pas d'épée lance-missiles intercontinentaux. Cela dit lâchez-vous c'est ~~Béni~~ MAUDIT. Une tronçonneuse à chair c'est classe, une sucette géante abricot menthe aussi. Les armes de contact ~~Bénites~~ ou ~~MAUDITES~~ ont des dégâts majorés de 3.

412 Arme à Distance ~~Bénite~~/MAUDITE

Coût : 1PP / apparition ou disparition Physique

Les ~~Anges~~ invoquent des armes à distance ~~Bénites~~, les ~~DEMONS~~ des armes à distance ~~MAUDITE~~s. L'invocation prend 1seconde pendant laquelle l'arme se matérialise dans un petit nuage de fumée traversée par des éclairs, sonores mais pas la folie non plus; 70db. Le personnage devra pour l'invoquer ou la révoquer dire le nom de l'arme. L'arme disparaît si elle est séparée de son maître par plus de 50m. Ces armes sont indestructibles, vivantes et un lien télépathique les relit à leur porteur, ainsi vous connaîtrez clairement leur façon de voir. La forme de l'arme est à choisir dans l'univers des possibilités des armes à distance. Lâchez-vous c'est ~~Béni~~ MAUDIT. Une catapulte, c'est gros, c'est fun, un Fusil anti-char, c'est bruyant, c'est efficace... Une sarbacane ? Les armes à distance ~~Bénites~~ ou ~~MAUDITES~~ ont des dégâts majorés de 3.

413 Objet de Culte Magique

Permanent Physique

L'Objet de Culte Magique, est comme son nom l'indique un objet de culte. Le possesseur doit choisir lequel exactement et doit le décrire précisément. Comme tous les Objets Magiques il est indestructible et doit être en contact avec son possesseur pour qu'il le fasse fonctionner. L'Objet de Culte Magique à deux pouvoir tirés aléatoirement dans la table. Il ne peut avoir de serviteur, ni d'objet, ni de fonction, profession ou autre, c'est juste un objet. Ex : Croix, dague de sacrifice, autel, chasuble, mitre, sceptre, relique etc.

414 Objet Commun Magique

Permanent Physique

L'Objet Commun Magique, est comme son nom l'indique un objet de la vie commune. Le possesseur doit choisir lequel exactement et doit le décrire précisément. Comme tous les Objets Magiques il est indestructible et doit être en contact avec son possesseur pour qu'il le fasse fonctionner. L'Objet Commun Magique à deux pouvoir tirés aléatoirement dans la table. Il ne peut avoir de serviteur, ni d'objet, ni de fonction, profession ou autre, c'est juste un objet. Ex : livre, tube de colle, serviette, télécommande, poivrier, canette, caillou etc.

415 Objet Utile Magique

Permanent Physique

L'Objet Utile Magique, est comme son nom l'indique un objet utile de la vie. Le possesseur doit choisir lequel exactement et doit le décrire précisément. Comme tous les Objets Magiques il est indestructible et doit être en contact avec son possesseur pour qu'il le fasse fonctionner. L'Objet Utile Magique à deux pouvoir tirés aléatoirement dans la table. Il ne peut avoir de serviteur, ni d'objet, ni de fonction, profession ou autre, c'est juste un objet. Ex : Marteau, lampe dynamo, téléphone portable, clé de véhicule, godemiché, nounours etc.

416 Objet Précieux Magique

Permanent Physique

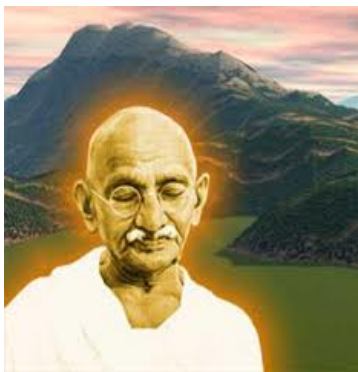
L'Objet Précieux Magique, est comme son nom l'indique un objet précieux , rare et donc cher. Le possesseur doit choisir lequel exactement et doit le décrire précisément. Comme tous les Objets Magiques il est indestructible et doit être en contact avec son possesseur pour qu'il le fasse fonctionner. L'Objet Précieux Magique à deux pouvoir tirés aléatoirement dans la table. Il ne peut avoir de serviteur, ni d'objet, ni de fonction, profession ou autre, c'est juste un objet. Ex : Rolex, gros rubis sur chevalière, rivière de diamant etc.

42- Aura

421 Pacificatrice

Coût : 5PP / 10 secondes Mental Ap-Vo

L'Aura Pacificatrice permet à l'**Ange**, sur (1+Niv) x2 mètres autour de lui, d'empêcher quiconque d'avoir des intentions belliqueuses ou d'entrer dans son aire avec de telles intentions. Une personne dans son aire désirant faire une agression physique devra résister avec un jet AuraPacificatriceAp-Vo, si l'agresseur perd ce duel psychique, il perd son tour d'action, sinon il réalisera ses désirs jusqu'au-boutistes. L'**Ange** ne doit pas avoir été violent depuis (4-Niv) x5 Minutes pour que l'Aura fonctionne.



421 Pécheresse

Coût : 6PP / Ru minute Mental Ap-Vo

L'Aura Pécheresse permet au **DEMON**, sur (Ru+Niv) x1 mètres autour de lui, de désinhiber les victimes. Elles penseront, rêvasseront pendant Ru minutes à toutes à ce qu'elles ont envie réellement, sur le moment de faire. Leurs bas instincts en général les envahiront. Les conséquences sont limitées puisque ce ne sont que des pensées, mais elles seront moins attentives et plus permissives.

A+1 Elles parlent doucement de leurs desiderata, marmonnant et soupirant.

A+2 les victimes seront terriblement timides et gênées si on les surprends pendant leurs divagations.

L'ascendant du **DEMON** sur elle sera extraordinaire et il bénéficiera de 3 colonnes de bonus contre elles.

A +3 pour 12PP, les victimes feront et diront haut ce qu'elles ont sur le « cœur », bref elles feront ce que bon leur semblera, sans tabous, sans honte, sans préjugés, sans retenues, sans réflexions, tout en justifiant leurs envies par le Cogito ergo sum, la Raison, le bon droit, la justice, les droits de l'homme, la liberté, le choix, la démocratie, les droits de la femme, la modernité etc.

422 Concentrante

Coût : 3PP / 1+Niv heure Mental Ap

L'Aura Concentrante permet à l'**Ange**, sur (1+Niv) x10 mètres autour de lui, de rendre tout son entourage concentré sur ce qu'il a à faire. L'entourage bénéficie de (1+Niv) colonnes de bonus à ce qu'ils font.

422 Perturbante

Coût : 2PP / Mental Ap-Vo

L'Aura Perturbante permet au **DEMON**, sur (Ru+Niv) x5 mètres autour de lui, de rendre tout son entourage impossible à se concentrer sur ce qu'il a à faire. L'entourage met (Ru+Niv) x10 minutes à se remettre sérieusement au taf, si certains n'ont pas été affectés, les autres leur casseront tellement les burnes que leur taf sera de toute façon réduit de moitié. A +3 il est capable pour 6PP de foirer tout le taf des gens qui l'entourent ; ils continueront à taffer pendant Ru Heures pensant bien faire et en fait ils auront saccagé Ru heures de taf, en plus des heures perdues... *Deubeul...*

423 Influyente

Coût : 3+ (2xNiv)PP / 1+Niv minutes Mental Ap-Vo

L'Aura Influyente permet à son possesseur d'imposer son influence, son avis, ses opinions, son droit, son goût etc. devant une assemblée médusée par la prestance, avide de la douce musique vocale sur leur âme, leur cœur, leur raison etc. Pour fonctionner le personnage devra passer des idées à travers des mots ou des actions. Le personnage bénéficiera de 1+Niv colonnes de décalage en sa faveur lors de requêtes.

L'aura dure 1+Niv minutes, les effets sont décrits ici.

A +0 une personne maximum est sous influence pour Ru minutes.

A +1 Ru+Niv personnes maximum sont sous influence pour Ru minutes.

A +2 Ru+Niv x10 personnes maximum sont sous influence pour Ru heures.

A +3 Ru+Niv x100 personnes maximum sont sous influence pour Ru jours. Après la période d'influence, il suffira de réapparaître, de dire un mot, juste un instant pour relancer le processus. Gratuitement.

424 Ignorante

Coût : 4-NivPP / Niv+Ru secondes Mental Ap-Vo

L'Aura Ignorante permet au personnage, pendant Ru+Niv secondes de ne pas être remarqué ou ciblé par ses ennemis. S'il attaque, quelqu'un, il surprendra son adversaire et son aura s'arrêtera.

A+3 un **Ange** peut faire bénéficier sa capacité à un tiers pour 3PP

A+3 un **DEMON** peut faire en sorte que tous ses adversaires se focalisent sur un tiers, ça ne marche que si ce tiers n'est pas un allié de ses adversaires... Coût 3PP. *Oups, ce fut un dommage collatéral.*

425 Martiale

Coût : 2PP / Minute Mental Ap-Vo

L'Aura Martiale permet à son possesseur d'imposer sa supériorité en combat. Il est le chef, le général, le tueur ultime, le prédateur et les autres le sentent. Chaque adversaire qui échoue à 1 colonne de malus à toutes ses actions contre lui et l'heureux brabançon lui à une colonne de bonus contre son adversaire psychologiquement diminué et soumis. L'Aura Martiale dure (1+Niv) minutes.

A+3 Elle dure le même temps mais son effet est de Ru Heures sur ses victimes

426 Déguisement superficiel

Coût : 2PP / Ru+NivMinute Mental Ap-Vo

Le Déguisement Superficiel permet au personnage de passer pour quelqu'un d'autre juste en portant un élément emblématique de cette personne. Ex : casquette pour être un rappeur, bombers ou faux insigne pour être un keuf de la BAC, une moustache pour être Patrice Cardoz ou José Bové, des RayBans pour être une star etc. Toute personne rencontrant le personnage se comportera comme si celui-ci faisait effectivement partie de cette profession, classe etc. Si les personnes trouvent que le comportement ne colle pas avec l'étiquette, ils se poseront des questions immédiatement. Un jet de baratin ou autre sera sans doute nécessaire pour les convaincre avec un bonus au jet de Niv colonnes.

A+3 un **ANGE** pourra faire bénéficier un tiers de cette capacité.

A+3 un **DEMON** fera qu'un « vrai » passe pour un « faux ».

43- Local

Permanent

Le personnage est l'heureux proprio d'un lieu gentiment décrit et dont l'utilité devra être discuté avec le Mj

44- Lieux de réunion et Planque

Permanent

Le personnage est l'heureux bénéficiaire d'un lieu gentiment décrit et dont l'utilité devra être discuté avec le Mj

45- Association et Signe extérieur de richesse

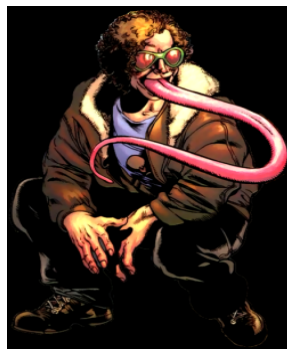
Permanent

Le personnage est l'heureux participant d'une organisation reconnue ou bénéficie d'un p'tit kekchoz qui pèse. C'est gentiment décrit et son utilité, sa quantité et sa qualité devra être discuté, avec le Meuj.

46- Etablissement

Permanent

Le personnage est proprio ou bénéficiaire d'un lieu gentiment décrit et dont l'utilité devra être discuté avec le Mj



5-- Serviteurs et Relations

Permanent

Le personnage a 1 ou plusieurs individus sous ses ordres directs. Si le Serviteur est seul et qu'il vient à mourir, le pouvoir est perdu. S'ils sont plusieurs, c'est lors de leurs disparition totale et complète que le pouvoir sera perdu, toutefois, lors de la perte d'un membre d'un groupe, il est remplacé en 1 semaine. Les Relations humaines ignorent la nature du personnage, il est dans son intérêt que ça continue ainsi. Les Serviteurs peuvent, si le personnage est satisfait d'eux, gagner en pouvoir avec l'accord également de la hiérarchie. Les statistiques des serviteurs sont des indications, pas des obligations, on peut changer certains détails.

51- Serviteur de Dieu et MORTS VIVANTS

Permanent

Serviteur de base, récupèrent 1pp toutes les 6h. Taux de disparition élevé. 6 pouvoirs max.

Les MORTS VIVANTS ne ressentent pas la douleur, il sont morts et ont toutes les apparences de la mort. N'ont pas besoin de respirer ou manger, ne vieillissent pas, ne tombent pas malade, ni ne peuvent être empoisonnés, ils sont froid. Beaucoup font peur, mais d'autres peuvent encore faire illusion d'être en vie. 6 pouvoirs max pour les intelligents. récupèrent 1pp/12h quand ils en ont.

511 Investigateur

Permanent

Un Serviteur du Seigneur investigateur sert le personnage au mieux de ses possibilités. C'est en général un fouineur.

Il a 13 points de caractéristique max 3,

1 pouvoir max+0,

7 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+0

Il a un budget de 500 euros par mois.

511 ZOMBIES

Permanent

2D6 corps en décomposition, un peu concons. Ne sentent pas la douleur, n'ont pas besoin de respirer, ni de manger, sont insensibles aux maladies et poisons au vieillissement etc. Ils sont effrayant (Peur+1 gratuitement)

Fo:3 Ag:2 Vo:1 Pré:1 Ap:1 Per:1 Pv:3/-2

Talent de combat +2

512 Escouade Anti MORTS VIVANTS

Permanent

5 Serviteurs du Seigneur près à en découdre avec les morts qui marchent. Unité de combat.

Ils ont 13 points de caractéristique max 3,

1 pouvoir max+0,

7 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+0

Ils ont un budget de 5000 euros par mois.



512 ZOMBIES

Permanent

5D6 unités lentes et un peu trop coconnes. Ne sentent pas la douleur, n'ont pas besoin de respirer, ni de manger, sont insensibles aux maladies et poisons au vieillissement etc. Ils sont effrayant (Peur+1 gratuitement)

Fo:2 Ag:1 Vo:1 Pré:1 Ap:1 Per:1 Pv:2/-2

Talent de combat +1

513 2 Escouades Anti MORTS VIVANTS

Permanent

10 Serviteurs du **Seigneur** prêts à en découdre avec les morts qui marchent. Unité de combat.

Ils ont 12 points de caractéristique max 3,

1 pouvoir max+0,

5 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+0

Ils ont un budget de 10000 euros par mois.

513 SQUELETTES

Permanent

D6 unités bien blanches. Ne sentent pas la douleur, n'ont pas besoin de respirer, ni de manger, sont insensibles aux maladies et poisons au vieillissement etc. Ils sont effrayant (Peur+1 gratuitement)

Fo:2 Ag:3 Vo:1 Pré:2 Ap:1 Per:2 Pv:2/-2

Talent de combat +2

514 Escouade Anti FAMILIERS

Permanent

5 Serviteurs du **Seigneur** prêts à en découdre avec les petits **DEMONS**. Unité de combat.

Ils ont 13 points de caractéristique max 3,

1 pouvoir max+0,

8 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+0

Ils ont un budget de 6000 euros par mois.

514 SQUELETTES

Permanent

2D6 unités blanches et un peu gauches. Ne sentent pas la douleur, n'ont pas besoin de respirer, ni de manger, sont insensibles aux maladies et poisons au vieillissement etc. Ils sont effrayant (Peur+1 gratuitement)

Fo:2 Ag:2 Vo:1 Pré:1 Ap:1 Per:2 Pv:2/-2

Talent de combat +1

515 2 Escouades Anti FAMILIERS

Permanent

10 Serviteurs du **Seigneur** prêts à en découdre avec les petits **DEMONS**. Unité de combat.

Ils ont 12 points de caractéristique max 3,

1 pouvoir max+0,

5 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+0

Ils ont un budget de 12000 euros par mois.

515 GOULES

Permanent

D6 humains mort fraîchement, unité doué et féroce. Ne sentent pas la douleur, n'ont pas besoin de respirer, ni de manger, sont insensibles aux maladies et poisons au vieillissement etc.

Fo:3 Ag:3 Vo:2 Pré:2 Ap:1 Per:2 Pv:3/-2

113Ongles d'acier,

Corps à corps +2, Discrétion +0, Esquive +1

516 Escouade Multi-rôles

Permanent

5 Serviteurs du **Seigneur** prêts à traquer et à en découdre. Unité de combat valable.

Ils ont 14 points de caractéristique max 3,

1 pouvoir max+0,

7 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+0

Ils ont un budget de 7000 euros par mois.

516 GOULES

Permanent

2D6 unités discrètes. Ne sentent pas la douleur, n'ont pas besoin de respirer, ni de manger, sont insensibles aux maladies et poisons au vieillissement etc.

Fo:2 Ag:2 Vo:2 Pré:1 Ap:1 Per:1 Pv:2/-2

113Ongles d'acier,

Corps à corps +2, Esquive +0

52- Serviteur de Dieu Spécialisé

Permanent

Serviteur de bonne qualité, intégré, spécialisé donc efficace.

Ils ont 12 points de caractéristique max 3,

1 pouvoir max+0,

10 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+0

Ils ont un budget de 1500 euros par mois.

52- MORT VIVANT Intelligent

Permanent

Serviteur vif, féroce, efficace.

521 VAMPIRE

Permanent

Un humain mort récemment, unité redoutable et polyvalente. Ne sent pas la douleur, n'a pas besoin de respirer, ni de manger, est insensible aux maladies et poisons au vieillissement etc.

Fo:2 Ag:3 Vo:2 Pré:1 Ap:2 Per:2 Pv:2/-2 PP: 5,

113Crocs, 334Vitesse +0, 332Vol +0,

Corps à corps +2, Esquive +1, Discrétion+1

522 MÔME

Permanent

Ce tas de bandelettes est redoutable et sanguinaire. Ne sent pas la douleur, n'a pas besoin de respirer, ni de manger, est insensible aux maladies et poisons au vieillissement etc. Elle est effrayante (Peur+1 gratuitement)

Fo:3 Ag:3 Vo:2 Pré:1 Ap:1 Per:2 Pv:4/-2 PP: 5,
113Ongles d'acier,, 161Poison +1,
Corps à corps +2, Esquive +1, Discrétion+1

523 FANTÔME

Permanent

Fumée dans les gris, il est discret et presque immatériel. Ne sent pas la douleur, n'a pas besoin de respirer, ni de manger, est insensible aux maladies et poisons au vieillissement etc. Il est effrayant (Peur+1 gratuitement)

Fo:1 Ag:1 Vo:4 Pré:1 Ap:1 Per:4 Pv:2/-2 PP: 7,
321Télépathie +0, 325Cauchemard +1,
Ressentir une faiblesse +1, Psychologie +1, Discrétion +1, Mettre en scène +1

524 POLTERGEIST

Permanent

Fumée aux formes vaguement d'un visage dans les gris, presque immatériel, il est discret et redoutable. Ne sent pas la douleur, n'a pas besoin de respirer, ni de manger, est insensible aux maladies et poisons au vieillissement etc. Il est effrayant (Peur+1 gratuitement)

Fo:1 Ag:1 Vo:4 Pré:4 Ap:1 Per:2 Pv:1/-2 PP: 7,
125Télékinésie +1, 245Volonté
Intimidation +1, Savoir Occulte +1, Discrétion+1, Mentir+1

525 PSEUDO-DEMON

Permanent

Un humain mort récemment, discret et polyvalent. Ne sent pas la douleur, n'a pas besoin de respirer, ni de manger, est insensible aux maladies et poisons au vieillissement etc.

Fo:2 Ag:2 Vo:2 Pré:1 Ap:3 Per:2 Pv:2/-2 PP: 5,
421Aura Perturbante +1, 111Larves sous-Cutanées +0
Corps à corps+1, Esquive +1, Discrétion+1, Séduction+1

526 ANIMAL MORT VIVANT

Permanent

Unité discrète et polyvalente. Rat, Chien, Chat ou Lézard. Ne sent pas la douleur, n'a pas besoin de respirer, ni de manger, est insensible aux maladies et poisons au vieillissement etc. Il est effrayant (peur+1 gratuitement)

Fo:2 Ag:3 Vo:2 Pré:2 Ap:1 Per:2 Pv:2/-2 PP: 5,
226Régénération +0, 162Nécrose +1
Corps à corps+1, Esquive +1, Discrétion+1, Talent+1

53- Soldats de Dieu et FAMILIER Animal

Permanent

Soldats de qualité supérieure, aux résultats souvent impressionnants. Récupèrent 1pp toutes les 3h. 9 pouvoirs max. Les FAMILIERS ressentent la douleur mais /2 leurs dommages. 9 pouvoirs max. récupèrent 1pp/6h.

531 Petite Section d'Enquête

Permanent

5 Soldats de **Dieu** près à en enquêter efficacement.

Ils ont 13 points de caractéristique max 3,

2 pouvoirs max+1,

12 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+1

Ils ont un budget de 5000 euros par mois.

531 Rat

Permanent

Ou toute autre petite créature habituelle peu ragoutante et de mauvaise réputation. (Ecureuil, Putois, Castor, *haha, mais non, rhoo, vous croyez tout vous autres...*, putois, souris, campagnol, gerbille, hérisson, etc.)

Unité discrète et polyvalente. Parfait pour le repérage et le camouflage.

Fo:2 Ag:3 Vo:2 Pré:3 Ap:1 Per:3 Pv:4/-4 PP: 5

334Vitesse +0, 321Télépathie +0, 234HyperOdorat

Discrétion +2,

532 Section d'Enquête

10 Soldats de **Dieu** près à en enquêter très efficacement.

Ils ont 13 points de caractéristique max 3,

2 pouvoirs max+1,

8 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+1

Ils ont un budget de 10000 euros par mois.

532 Chat

Permanent

Ou toute autre créature domestique. (écureuil, *haha, encore lui, furet, belette, bon ok c pareil, lapin, chien, Singe, oui domestique c'est possible, et en Afrique, Inde etc. C'est vachement banal, bon a Paris...*)

Unité discrète et polyvalente. Parfait pour le repérage et le camouflage.

Fo:2 Ag:4 Vo:2 Pré:2 Ap:2 Per:2 Pv:4/-4 PP: 5

333Bond +0, 321Télépathie +0, 115JiaB,

Acrobatie +0, Discrétion+1, Esquive+0

533 Section de Combat Multi-rôles

10 Soldats de **Dieu** près à traquer et à dégommer de l'engeance **MALEFIQUE**.

Ils ont 12 points de caractéristique max 3,

2 pouvoirs max+1,

10 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+1

Ils ont un budget de 15000 euros par mois.

533 Serpent

Permanent

Ou toute autre créature genre visqueuse et de mauvaise réputation. (varan, lézard, salamandre, crapaud...)

Unité discrète et violente. Parfait pour le camouflage et l'attaque.

Fo:3 Ag:4 Vo:2 Pré:1 Ap:1 Per:3 Pv:6/-4 PP: 5

161Poison +1, 113Crocs,

Corps à Corps +1, Discrétion+1

534 2 Sections de Combat Multi-rôles

20 Soldats de **Dieu** près à dégommer de l'engeance **MÁLEFIQUE**.

Ils ont 12 points de caractéristique max 3,

2 pouvoirs max+1,

7 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+1

Ils ont un budget de 30000 euros par mois.

534 Araignée

Ou toute autre créature répugnante et de mauvaise réputation. (scorpion, scolopendre, mante religieuse...)

Unité discrète et violente. Parfait pour le camouflage et l'attaque.

Fo:2 Ag:4 Vo:2 Pré:2 Ap:1 Per:3 Pv:4/-4 PP: 5

116Toile +0, 161Poison +0, 321Télépathie +0,

Grimpé+1, Discrétion+0 Corps à corps+0

535 Section Lourde

5 Soldats de **Dieu** près à dégommer de l'engeance **MÁLEFIQUE**.

Ils ont 12 points de caractéristique max 3,

2 pouvoirs max+1,

10 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+1

Ils ont un budget de 10000 euros par mois.

535 Corbeau

Ou toute autre créature volante. (perroquet, flamand rose, toucan, marabout *haha trop beau*, faucon, paon *haha trop discret, goéland...*) Unité discrète et volante. Parfait pour le camouflage et l'observation.

Fo:2 Ag:2 Vo:2 Pré:3 Ap:1 Per:4 Pv:4/-4 PP: 5

232Vision Télescopique, 233Vision rayonX, 321Télépathie +0,

Vol+1, Esquive +1, Discrétion+0

536 Section lourde et Véhicule de combat

5 Soldats de **Dieu** près à dégommer de l'engeance **MÁLEFIQUE**. Plus le véhicule blindé qui va bien. Hélico de combat, Van Blindé Camouflé, Voiture de Poursuite ou Autocar d'Assaut, au choix.

Ils ont 12 points de caractéristique max 3,

2 pouvoirs max+1,

10 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+1

Ils ont un budget de 10000 euros par mois.

536 Gecko

Permanent

Ou toute autre créature chelou. (caméléon, chat sphinx, lémurien, vache, *arf, non pas la vavache c'est pas chelou une vavache*, iguane...) Unité discrète et polyvalente. Parfait pour le repérage et le camouflage.

Fo:2 Ag:4 Vo:2 Pré:2 Ap:1 Per:3 Pv:4/-4 PP: 5

166Douleur +1, 311Détection du Bien +0,

Grimpé+0, Esquive +0, Corps à corps+1

54- Soldats de Dieu Spécialisés

Permanent

Serviteur d'élite, le top du top. Ultra efficace, a bichonner

Ils ont 14 points de caractéristique max 3,

2 pouvoir max+1,

10 points de talent max+2

Face aux horreurs, il a gratuitement et sans qu'il soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+1

Ils ont un budget de 1500 euros par mois.

54- FAMILIER Humain

Permanent

Ces FAMILIERS sont d'excellentes ressources, elles sont très capables et relativement autonomes.

Ils ressentent la douleur.

541 FAMILIER Serviteur Classe

Permanent

Unité discrète et polyvalente. Parfait pour la gérance ou la régie.

Fo:2 Ag:2 Vo:2 Pré:3 Ap:2 Per:3 Pv:4/-4 PP: 5

322Dialogue Mental +0, 233Vision Rayon X, 222Non Détection,

Aisance Sociale +0, Discrétion +0, Talent de combat +1

542 FAMILIER Dealer

Permanent

Unité discrète et avec des connexions. Parfait pour la connaissance du terrain urbain.

Fo:2 Ag:3 Vo:2 Pré:3 Ap:2 Per:2 Pv:4/-4 PP: 5

141Absorption Volonté +0, 315Détection du Danger +1,

Baratin +0, Discrétion +0, Talent de combat +1

543 FAMILIER Grosse Brute

Permanent

Unité de frappe. Parfait pour le combat et l'intimidation.

Fo:3 Ag:3 Vo:2 Pré:3 Ap:1 Per:2 Pv:4/-4 PP: 5

166Douleur +0, 226 Régénération +0, 241AugTempForce +0,

Talent de combat+1, Talent de combat+1,

544 FAMILIER Punk

Permanent

Unité discrète et urbaine. Parfait pour le repérage et le camouflage.

Fo:2 Ag:3 Vo:3 Pré:1 Ap:2 Per:3 Pv:4/-4 PP: 6

255Rebond +0, 212 Immunité aux Maladies et aux Poisons, 365Contrôle des Animaux+0,

Discrétion +0, Talent de combat +1, Survie en milieu urbain +0

545 ~~FAMILIER~~ Tueur Psychopathe

Permanent

Unité discrète et sanguinaire. Parfait pour le repérage, l'infiltration et l'élimination.

Fo:2 Ag:2 Vo:3 Pré:3 Ap:2 Per:2 Pv:4/-4 PP: 6

346Talent de combat, 426 Déguisement Superficiel +0, 236Vision d'Intelligence +0, Discrétion +1, Baratin+1, Talent de Combat +3

546 ~~FAMILIER~~ Call-Girl

Permanent

Unité discrète et polyvalente. Parfaite pour l'infiltration, le renseignement et le repérage.

Fo:2 Ag:2 Vo:2 Pré:2 Ap:4 Per:2 Pv:4/-4 PP: 5

131Charme +1 Absorption de l'énergie sexuelle +0

Aisance Sociale+0, Discrétion +0, Séduction +1

55- Groupe Allié non Affilié

Permanent

Le personnage fait partie d'un groupe d'humain non au courant de ses activités mais foncièrement et fondamentalement en accord avec ses idées. Ils sont donc une source d'aide en tout genre. Toutefois, ne demandons pas l'impossible, un Royaliste fera un tres mauvais videur et un Skinhead ne saura jamais différencier un couteau de chasse d'une 3ème cuillère à poisson...

	Type	Nombre	Style et capacités
551	Scouts	4d6	Unis, malins, débrouillards, loyaux
552	Service d'ordre	3d6	Balaises, connectés avec la police,
553	Skinheads	3d6	Balaises, connaissance urbaine majeure, chef intelligent
554	Milice urbaine ou rurale	3d6	Organisés, armés, beaucoup de connections locales
555	Police municipale	2d6	Officiels, armés, beaucoup de connections locales
556	Royalistes	2d6	Respectables, beaucoup de connections importantes

55- ~~FAMILIER~~ Divers

Permanent

De nature variable, ces créatures sont redoutables car elles sont souvent là ou on ne les attend pas.

551 ~~FAMILIER~~ Poupée

Permanent

Unité discrète et polyvalente. Parfaite pour le renseignement, le repérage et la corruption, garanti 100% de succès dans les écoles maternelles, les primaires et les pervers. Peut être une poupée classe, de collection, de chiffon, une Barbie ou tout autre truc pour les filles. *Oui, les filles, pourquoi ? ... Nan, t'es pas sérieux ? ... Ah, bon ? ... Ok, ok, tu fais ce que tu veux... Mais tes potes ? Ils le savent ? ... Ah ok, vous faites ça en groupe... Ok, nan, ben nan, c'est bien, kes tu veux qu'chte dise... Mais c'est bon, ok, nan, je veux pas en savoir davantage...*

Fo:2 Ag:3 Vo:2 Pré:2 Ap:2 Per:3 Pv:4/-4 PP: 5

255Rebond +0, 333Bond +0, 321Télépathie +0,

Discrétion +1, Arme de Contact +1



552 FAMILIER Bébé

Permanent

Unité adorable relativement bien intégrée et perverse. Parfaite pour infiltrer une nurserie. *Areuh ?*

Fo:2 Ag:3 Vo:2 Pré:2 Ap:2 Per:3 Pv:4/-4 PP: 5

113Crocs, 333Bond +0, 321Télépathie +0,

Discrétion +1, Corps à corps +1

553 FAMILIER Diablotin

Permanent

Petit, rouge et/ou noir, vert sombre, quasi à poil mais potentiellement imberbe, bref un look pas banal à bien décrire, en tout cas, ça passe pas trop inaperçu. Parfait pour foutre la zone, créer des diversions.

Fo:2 Ag:3 Vo:4 Pré:2 Ap:1 Per:2 Pv:4/-4 PP: 7

366Illusions +1, 345Talent de Ruse

Discrétion +1, Corps à corps +1, Acrobatie+3

554 FAMILIER Véhicule

Permanent

Unité extrêmement pratique. Parfait pour le soutien. Un must have.

Fo:4 Ag:3 Vo:2 Pré:2 Ap:1 Per:2 Pv:8/-4 PP: 5

334Vitesse +0, 255Rebond +1

Pilotage Type de véhicule +2,

555 FAMILIER Maison

Permanent

Unité extrêmement pratique. Excellent abris ou endroit pour y placer des oreilles indiscretes. Peut aussi être un château, un immeuble, une caravane, une cabane, un appartement...

Fo:2 Ag:2 Vo:3 Pré:4 Ap:1 Per:2 Pv:4/-4 PP: 6

125Télékinésie +1, 266Polymorphie +0

Corps à corps +2,

556 FAMILIER Jouet

Permanent

Unité extrêmement pratique et discrète quoique bizarre dans les mains d'un adulte. Il y a tellement de forme de jouet différent qu'on ne pourrait ici les résumer, alors en + les FAMILIERS qui les contrôlent... Mais faisons quelques exemples :

SupaCoptaireEnMousseKiVol

Fo:1 Ag:4 Vo:2 Pré:2 Ap:1 Per:4 Pv:2/-4 PP: 5

226Régénération +0, 321Télépathie +0, 235Sonar

Voler comme si le pilote était bourré+1, Esquiver+1

Gueulederak

Fo:2 Ag:3 Vo:2 Pré:4 Ap:1 Per:2 Pv:4/-4 PP: 5

226Energie +1, 113PetitesCornes

Corps à Corps+1, Esquiver+0, Acrobatie+0

TeddyBlairLOursGentilEtMignon

Fo:2 Ag:2 Vo:4 Pré:2 Ap:2 Per:2 Pv:6/-4 PP: 7

132Sommeil +1, 141AbsorptionVolonté +0

Hypnotisme +1, Discrétion+1

BaballeRebondissante

Fo:2 Ag:4 Vo:2 Pré:2 Ap:2 Per:2 Pv:4/-4 PP: 5

255Invibilité +1, 321Télépathie +0

Esquiver+1, Rebondir dans l'oeil+1

56- Relations Humaines et Relations

Permanent

Les Relations ignorent la nature du personnage, il est dans son intérêt que ça continue ainsi, s'il veut bénéficier de leur amitié. Pour 561 ~~DEMON~~ et 562 ~~PRINCE DEMON~~ c'est au choix et en accord avec le Meuj.

66- Limitations

Tare permanente.

Et là, tout bascule...

611 Sens Éliminé : 1 sens en moins au choix, -1Pe de toute façon.

611 Etat Cadavérique : Pas de pouls, teint blafard, yeux caverneux, ternes, dents déchaussées, cheveux terne, température corporelle égale à l'extérieur, Apparence à 1. Odeur normale, *ouf, t'as vu, c'est cool quand même.*

612 Membre Coupé : C pas compliqué, t'en choisis 1... *et puis ya des très bonnes prothèses que tu pourras t'acheter, plus tard, quand tu auras le temps... Nan, là, tu l'as pas.* -4 colonnes pour agir si le membre était utile.

613 Cicatrice : Sur la tronche, ça fait mieux, plus... sérieux... -1 Apparence.

614 Gras : Et paf, +80Kgs, *ça calme madame*, Agilité -2, qui a dit que les gros étaient rapides et lestes ? *Haha.*

614 Dandy : Toujours tiré à 4 épingles, la classe, la classe, la classe. Et l'attitude avec stp. Du RP bordel.

615 Restriction Vestimentaire : Un truc méga relou à infliger au personnage, un look vraiment imparable.

615 Ancienne Mode : Autre vie, autre mœurs, mais alors là, le personnage a oublié un détail, la discrétion vestimentaire et l'attitude légèrement backdated. *Enfin, ça fera du RP...*

616 Tic : Alors là feu, un truc dégueu à souhait, avec du RP c'est encore mieux, mais de toute façon -1App.

621 Aura : *Comment ça s'allume, ça tu sais, mais pour l'éteindre ? Remarque c'est pas vilain...*

621 Odeur Suspecte : *Woow, wow, wow. Là, c'est chaud sa mère*, ça sent grave, et plus t'es à coté plus ça pue.

622 Couleur de la Peau : A définir, mais c'est contraignant. Multi-couleurs fixes, ou changeantes, *un zèbre ?...*

623 Couleur des Cheveux : Eclate toi sur le délire des couleurs et de la forme... Very contraignant, on a dit.

623 Cornes : Deux trucs de 5 cm, un peu mou, inutile et tellement étrange... *Quoique dans un bal masqué...*

624 Couleur des Yeux : Allez, allez, de l'imagination, de l'audace, du style. *Et k'ça clignote, haha !*

625 Ailes : *Aïe, on a un pépin, Houston, vous m'entendez ? Bon, qui a fournit un corps aussi nul ? Des ailes ??? mais elles fonctionnent même pas bien, sont lentes, encombrantes et trop visibles, Non, je vais pas dans un bal.* De cygne blanc pour les uns, de cygne noir ou de chauve souris pour les autres.

626 Asexué : Pas de possibilité d'identification possible, sauf l'ADN. Pas d'hormones... Pas de compréhension sexuelle possible pour le perso, ceci n'est pas envisageable, sous aucun angle possible. *Le sexe ? Kesako ?*

626 Queue : 1m50 d'inutilité, c'est sans muscles et de forme variable, au choix.

631 Paranoïa : Le personnage devra se focaliser sur quelqu'un ou quelque chose. Pour lui, il est la cible de cette chose et tout s'explique logiquement par cet état de fait, c'est des faits, c'est prouvé... bilan, il fera tout ce qu'il peut pour, sans en avoir l'air, dégommer cette chose ou s'en débarrasser. Une fois ses fins réalisées, il passera à autre chose, mais de la même façon... *Comment ça, c'est un malade ?*

632 Mythomanie : Bon, là c'est aussi une maladie, il raconte que des histoires abracadabrantes qui ne pourraient JAMAIS lui arriver.

632 Pyromane : *Un briquet, une joint, un RP de rêve...* Faut y aller avec le regard, la passion dévorante du brasier final etc. ya des tas de type de barjots qui sont fascinés par les flammes, alors du spectacle.

633 Mégalomanie : Le crime de lèse majesté est mal perçu des deux cotés... C'est très sévèrement sanctionné. Le personnage, se prend pour quelqu'un de majeur dans l'échiquier. Alors coté RP du bonheur.

634 Monomaniaque : Le personnage devra se focaliser sur quelqu'un ou quelque chose. Tout l'amènera à penser à ça et il sera compliqué de le faire changer de focalisation. Mate le RP.

635 Schizophrénie : Le personnage pour se protéger de l'extérieur s'est forgé deux ou trois personnalités indépendantes qui lors de stimuli apparaîtront. Elles correspondent à certaines situations de stress.

635 Tueur Psychopathe : Le personnage aime contrôler, planifier. Légèrement mégalomanie, parfois curieux, toujours fatal. Il a besoin de contrôler une vie jusqu'à sa fin, anticipée, par ses soins chaque semaine.

636 Kleptomanie : Le personnage n'est pas forcément un roumain, un italien, un gitan ou un arabe... Il ne vole pas pour manger, il vole des trucs inutiles qui le mettent en danger, il a besoin de se sentir exister et déclenche ainsi de l'adrénaline puis de l'endorphine... Bref, quand il rentre quelque part qu'il ne connaît pas, il veut toujours embarquer quelque chose, qu'il va ensuite bien répertorier ou ranger, enfin, à sa façon...

641 Cadavres : Le personnage à peur des macchabées, des morts réellement morts et pas réellement aussi. Quand on dit qu'il a peur, laissez moi vous expliquer le fait de crier, hurler, trépigner, s'arracher les cheveux... jusqu'à ce que le cadavre disparaisse... *Oui, c'est très con. Mais c'est si drôle.* Rien que l'idée de parler d'un cadavre, ou de suggérer que ça existe quelque part fait monter grave la pression... La vue du sang...

641 Croix : Le personnage à peur des symboles religieux... Tous... Dès qu'il en aperçoit un, il court en hurlant dans le sens opposé et se planque. Pire, il veut pas y retourner...

642 Monstres : Le personnage à peur des vrais monstres mais aussi des faux. Quand on dit qu'il a peur, laissez moi vous expliquer le fait de crier, hurler, trépigner, s'arracher les cheveux... Jusqu'à ce que le monstre disparaisse... Rien qu'un jouet, lui file les jetons et lui fait changer de trottoir en courant, sans regarder.

642 Enfants : *Aaaaaah, un gosse planquez vous bande d'inconscients !* Cria-t-il en s'enfuyant... Loin... Rien que des fringues de gosse posées sur le lit, lui fait faire demi tour, direct. La vue d'une trottinette...

643 Armes Blanches : Le personnage à peur des vraies armes blanches mais aussi des fausses. Quand on dit qu'il a peur, laissez moi vous expliquer le fait de crier, hurler, trépigner, s'arracher les cheveux... Jusqu'à ce que le couteau à beurre disparaisse... Rien qu'une épée en plastique pour playmobil, lui file les jetons et lui fait sauter du bus en marche.

643 Armes à Feu : Le personnage à peur des vraies armes à feu mais aussi des fausses. Quand on dit qu'il a peur, laissez moi vous expliquer le fait de crier, hurler, trépigner, s'arracher les cheveux... Jusqu'à ce que le flic disparaisse... Une fête foraine, un stand de tir, un drame total.

644 Nuit : Le personnage à peur de la nuit, pas du noir. Il a toujours les horaires de levé et couché du soleil, même pas a peine de le convaincre de sortir après le coucher du soleil. *Hahaha, alors là bonne chance.*

644 Lumière : Le personnage croit que la lumière est dangereuse, qu'elle va le cramer entièrement, donc, il reste dans le noir complet et total... Parfois, il sort mais la nuit et que dans les coins d'ombres et encore c'est chaud. *Parce que tu comprends, les photons...*

645 Espaces Fermés : Le personnage à peur des espaces confinés, clos, fermés... Dans une pièce, il faut que la porte et la fenêtre soient ouvertes, voiture idem... oui idem, Dans le métro c'est même pas en rêve, il veut voir l'extérieur, le ciel, le dehors, enfin quelque chose de rassurant... Sinon, crise de panique et direction la sortie.

645 Grands Espaces : Le personnage à peur des espaces ouverts, du ciel, de l'extérieur... Bref, *il est bien là, nan, il bouge pas... nan, ça va là, impec mec, nan vazy ferme la porte!!! Haaaa dépêche ! Le métro ? J'adore !*

646 Technologie : Le personnage à peur des objets technologiques. Quand on dit qu'il a peur, laissez moi vous expliquer le fait de crier, hurler, trépigner, s'arracher les cheveux... Jusqu'à ce que la lampe torche disparaisse... Un vélo, un drame total, un téléphone, même pas la peine d'y penser...

651 Acte Sexuel : Nada, rien, interdit, c'est clair non ? JAMAIS !

651 Sang : Chaque jour, il nous faut 1 litre de sang, sinon -1pp

652 Nourriture : Le minimum vital,

652 Acte Sexuel : Chaque jour avec un partenaire sinon -1pp

653 Sommeil : Le moins possible sans s'handicaper, c'est à dire 3 heures par nuit max ou mini... *Je sais plus.*

653 Douleur : Le personnage a besoin de souffrir ou de voir souffrir pendant 5 Minutes par jour sinon -1pp

654 Musique : JAMAIS ! *Yaaaaa !*, fit il en détruisant la radio...

654 Violence : Le personnage a besoin de voir ou de participer à un combat chaque jour sinon -1pp.

655 Armes à Distance : N'utilise jamais d'armes à distance et fustige et moralise ceux qui les utilisent.

655 Jeunesse : *La vie d'un enfant est si précieuse...* Collectionneur, il doit tuer un enfant par jour sinon -1pp

656 Intégrisme : Ne laisse jamais rien passer, *JAMAIS! Vous entendez JAMAIS !*

656 Perversion : Le personnage doit pervertir un humain par jour, sinon -1pp

661 Paresse : Le personnage en fout le moins possible et s'arrange pour que les autres le fasse, *c'tenculé.*

661 Loyauté : Ne frappe pas dans le dos, ni par surprise, ni a terre, tient sa parole. *C'est quoi ce bordel ?*

662 Lâcheté : Lors d'un conflit, il s'échappe tranquillement, discrètement, s'il doit prendre position, il délègue ou s'absente pour de bonnes et urgentes raisons. Lors d'une agression, il regarde ailleurs et se bouche les oreilles

662 Gentillesse : Le personnage *est lamentable*, il aide les gens, rend des services, ne veut plus trop tuer pour tuer, préfère assommer. *Voler? Bof, c'est à quelqu'un non ? Violer ? Mais, on peut lui demander avant non ?*

663 Luxure : Le personnage est très attiré, très... Il parle, séduit, drague et conclut dès que possible. Mais il reste gentleman, toujours. Non c'est non, mais sa copine, par contre...

663 Pitié : Ben voilà, le personnage achève les blessés, hésite devant le regard interrogateur de l'enfant qui sent sa dernière minute arriver un peu trop vite, à travers le geste incongru de la tronçonneuse. *Scandaleux non ?*

664 Gourmandise : *Et si on allait essayer ce restau ? J'ai un p'tit creux.* Le personnage est du style à aller dans la cuisine avant que le repas ne commence afin de manger suffisamment. Il est du genre en jdr à se biffer tous les gâteaux de suite alors que les autres ne sont pas encore là ou qu'ils sont oqp en création de perso pour jrtn... *Bon, c'est vrai que les gars aussi, ils cherchent, jrtn, lol, c t nul non ? Le mj sans doute... C toujours de sa faute*

664 Timidité : Le personnage ne voudra pas déranger, émettre un avis, parler ou contrarier quelqu'un. *Nawak !*

665 Accès de Colère : La moutarde qui monte *qui monte...* Un peu vite, je trouve non ? Ben, t'as levé le petit doigt pour parler, alors forcément il a réagit... Oui mais bon, dévaster le salon pour ça...

665 Naïveté : Sais tu que tu es une femme ? A bon ? Pourtant j'avais pensé... T'as sans doute raison, mais pourquoi je m'appelle Pierre ? Mais, Pierre c'est un nom de meuf ça ! A bon ? Ben ça alors, j'avais rien pigé !

666 Besoin de Tuer : Chaque jour afin d'éviter de tuer quelqu'un frénétiquement, il faut réaliser un jet de Volonté avec 3 colonnes de malus. Sinon, c'est parti, le premier connard fera l'affaire. *Kesta ta ?*

666 LE NOMBRE DE LA BÊTE : Bonne nouvelle, c'est une blague. Le personnage choisit un pouvoir à la place. *Yeah R'n'R baby, this game owns everything!!!!!!*



IV - ~~Axxx~~ et ~~Dxxx~~

Abondance

~~A~~lain Mental Coût:3PP

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de nourrir (1+Niv)x5 personnes à portée de vue. Ce pouvoir est spirituel et sustente pour 3 jours les bénéficiaires.

Accoutumance

~~NISCROSH~~ Mental Coût:5PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre une victime complètement dépendante n'importe quelle substance. La victime devra la consommer pendant (10-Ru) jours avant de tomber complètement accroc. Sans cet apport journalier, la personne aura 8 colonnes de malus à tous ses jets, souffrant atrocement. Il faut que le pouvoir soit réalisé pendant la première prise de la victime.

A +1 Il peut faire tomber accroc à une habitude physique personnelle. (chant, le meurtre, pisser, s'exhiber...)

A +2 Il peut rendre accroc à quelque chose d'immatériel. (télé, soleil, froid, mentir, d'un sentiment...)

A +3 Il peut rendre accroc à la présence de quelqu'un

Alliance

~~F~~ancis Mental Coût: 2PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réconcilier deux personnes (une des deux doit être en vue). Le jet de résistance devra être fait par les deux et on tiendra du meilleur résultat. Certaines circonstances peuvent compliquer ou faciliter l'Alliance

Circonstances	Modificateurs
Leader d'une armée en guerre	-4
Conflit récent (-1 semaine)	+1
Conflit ancien (+2ans)	+2
Victime du pouvoir Discorde	-2

Apparence Démoniaque

~~M~~athias Mental Coût:1PP

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir diffuser une aura semblable à celle des Demons. Le personnage pourra la faire briller pendant 10min/pp. La puissance montrée sera celle du personnage.

Niveau	Créature mystifiée	Variation de la puissance montrée
+0	Morts Vivants	non
+1	Familiers	non
+2	Démons	non
+3	Princes Démons	oui (il peut ainsi la faire plus grosse ou plus petite)



Appel des Animaux

Lordi Mental Coût: 2PP

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attirer des animaux du même type qui arriveront 2 minutes après. Le type d'animal peut être choisit par le personnage, mais s'il n'y en a pas dans les parages... Les animaux attirés ne seront pas hostiles au personnage, il lui seront même légèrement sympathique.

Niveau	Nombre d'animaux	Attitude des animaux
+0	10+Ru	Gentil
+1	20+Ru	Gentil
+2	Ru x 10	Très gentil
+3	Ru x 50	Gentils et protecteurs

Art de Combat

BAL Mental Coût: 1PP/ attaque au dessus de 2

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer (2+Niv) fois par seconde par des moyens différents à chaque fois, partie du corps différente, pouvoir différent etc.

Attaque Mentale

Ange Mental Coût: 5PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer mentalement (1+Niv) personnes à 20m. C'est un conflit psychique standard qui brule Rux2 PP de la cible et qu'il transforme en dommage.

Baiser Vampirique

SAMIGINA Physique Fo vs Fo

Permet de voler la force vitale d'une créature vivante en buvant son sang. Le **VAMPIRE** regagne (1+Niv) PP pour 1 point de vie enlevé. La victime ayant perdue 1pts de vie par le Baiser Vampirique le regagnera après 24h. Pour le Baiser Vampirique, la victime est soit volontaire, soit charmée, soit contrainte. Contrainte veut dire que le **VAMPIRE** la maintient par quelque méthode que ce soit et se nourrit ainsi. En combat, un **VAMPIRE** peut aussi contraindre un adversaire. Il faut réussir à s'approcher suffisamment au CaC puis il faut le maintenir avec un CaCFo ou avec une clé, CaCPré peut servir. Le mordre pour se nourrir n'est pas un problème si l'adversaire est maintenu, c'est impossible s'il est +/- libre, une immobilisation ou une clé peut donc être efficace pour le contraindre. Un jet de BaiserVampiriqueFo permet de définir la durée du Baiser. Une fois mordue et pendant toute la morsure qui dure Ru secondes, la victime est comme paralysée physiquement et mentalement. Elle ne peut se libérer seule. De plus la victime doit refaire un jet d'opposition BaiserVampiriqueFo vs Fo pour ne pas devenir accroc au Baiser de ce **VAMPIRE**. Si la victime échoue, elle deviendra l'esclave total du **VAMPIRE**. Et chaque jour elle priera pour que le Baiser revienne. Si elle n'est pas mordue pendant 1 semaine par le **VAMPIRE**, elle se désaccoutumera. Cela dit, la semaine va être totalement infernale et chaque jour empirera et augmentera en violence, exactement comme pour un toxicomane accroc à l'héro. Ni un **Ange**, ni un **DEMON**, un **FAMILIER** ou un **MORT VIVANT** ne peut tomber accroc. Faut pas rêver...

Barbarie

MAUJ Mental Coût: 10PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de causer une sorte de folie dans l'esprit de la cible à 10m. Elle se met alors à agir inconsidérément et fait tout ce que ses plus basses pulsions lui soufflent; viol, torture, meurtre... Le pouvoir dure Ru minutes mais le grand avantage est que la cible se souvient totalement de ce qu'elle a fait et est intimement persuadé que ça vient d'elle, le pire, c'est que ça vient d'elle... Etrangement, on ne peut détecter la présence de ce pouvoir, ni gommer ses effets et souvenirs. (sauf par Rêve Divin)

Camisole

ĀBALĀM Mental Coût: 5PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre complètement folle une victime pour Ru minutes. Elle sera affecté par une maladie mentale très grave décrite par le personnage. (folie meurtrière, suicidaire, prostration, paranoïa, pyromanie...)

Cauchemar Mortel

BELETH Mental 3PP Vo vs Vo

Le **DEMON** peut hanter les rêves de sa victime endormie et déjà aperçu de près et à une portée de (1+Niv) kilomètres. Le **DEMON** transforme alors les rêves de la victime à son gré. S'il réussit son combat psychique, le **DEMON** infligera à la victime (Ru+Niv) dommages qui se réveillera suffocante et dans l'impossibilité de se rendormir pendant Ru heures, de plus tous ses jets auront 1+Niv colonnes de malus pendant les prochaines 24 heures. Le **DEMON** doit être assoupi ou en méditation profonde pour agir. Il lui faut (4-Niv)x5 minutes pour transformer les rêves en cauchemars. En cas d'échec du **DEMON**, la victime se réveille avec les conséquences que l'on sait mais par contre le **DEMON**, lui est coincé sur la marche des Cauchemars. Un jet dans l'heure qui suit permettra au **DEMON** de réintégrer gentiment ses pénates, la queue entre les jambes...

A+1 le **DEMON** peut se rendre gratuitement dans la marche des rêves.

A+2 le **DEMON** éveillé peut pour 1PP faire le pouvoir de Peur à une cible éveillée, déjà vue et à une portée de (1+Niv) kilomètres.

A+3 le **DEMON** peut forcer la victime à rester vivre dans ses cauchemars. Endormie pendant Ru jours, la victime sera aux prises avec le désespoir et dépérira à raison de 1pt de vie par 24h, même si elle est soignée par des moyens extérieurs. Le seul moyen de rétablir la victime est de tuer le **DEMON**, ou de le défaire sur son terrain, mais pour ça faut aller dans la marche des Rêves et des Cauchemars. La victime ne peut être réveillé, elle est, par diagnostic, dans le coma. Si la victime survie, elle subira 1+Niv colonnes de malus pendant les prochaines 24 heures.

Chair en Pierre

Daniël Mental 6PP Vo vs Fo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pétrifier une cible à vue. La transformation met 4-Niv secondes et dure (Ru+Niv) x10minutes. Un jet difficile de Force sera nécessaire pour se dé-pétrifier après la durée du pouvoir.

Chance

Christophe Mental

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir relancer un jet de dé qui ne lui convient pas à chaque heure de jeu.

Colère de Diēu

Khālid Physique Coût: 3PP/Attaque Fo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté multiplier par 2 les dommages finaux de son arme de contact. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les non-musulmans ainsi que sur les créatures maléfiques, pas sur les objets.

A +3 le coût est de 2pp.



Colère Divine

George Mental Coût: 5PP Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'entrer dans une transe meurtrière qui n'est pas sans rappeler celle de berserkers pour une durée de Ru Minutes.

Niveau	Armure invisible (cumulable)	Bonus aux dommages de contact
+0	2	+2
+1	3	+3
+2	5	+5
+3	7	+7

Communication Divine

Elj Mental Coût: 5PP Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de converser avec un animal, une plante ou un minéral comme s'il s'agissait d'un être humain pour 5pp. Pour 2pp, il peut aussi servir à discuter avec un humain dont la langue est étrangère à la compréhension du personnage. La durée est celle d'une discussion privilégiée, elle n'est donc pas soumise au temps, par contre dès que les deux n'ont plus rien à sérieusement échanger, le pouvoir s'arrête. Ce pouvoir, n'oblige pas le sujet à répondre aux questions précises, il peut posséder ses intérêts propres ; (faim soif, besoin de lumière, un problème adjacent, etc.).

Conscience

Catherine Mental Coût: 5PP Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire prendre conscience à la personne touchée de son véritable potentiel. Celle-ci pendant une fraction de seconde est débarrassée de tous ses complexes et préjugés et comprend ce qu'elle désire réellement être. Ce pouvoir est assez dangereux puisqu'il va remettre en question tout ce qui entoure la vie du sujet. Toute influence mentale ou magique ou autre sera annulée.

Contrat Divin

Marc Mental Coût: 1PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir rédiger un contrat qui lie deux ou plusieurs personnes volontaires. Si un contractant rompt (volontairement) le contrat, il subit (1+Niv)x 6 de dommage.

Corruption

MAMMON Mental Coût: 1PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre vénal n'importe quel humain. Il cédera à la tentation pour (10-Ru) x500 euros.

Niveau	Type	Multiplicateur de la somme de la corruption
+0	Demande légère d'infraction mineure (excès, fraude, renseignements administratifs etc...)	x0.25 à 0.5
+1	Demande pour infraction sérieuse (drogue, larcin, insultes musclées...)	x1 à x2
+2	Demande d'infraction grave (arme à feu, vol sérieux, viol, bastonnage, proxénétisme...)	x3 à x4
+3	Demande d'infraction extrêmement grave (meurtre, explosifs,...)	x5

Décrépidité

SHAYTAN Mental Coût: 5PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre une victime très vieille et très laide. C'est un pouvoir illusoire, les facultés hormis l'apparence ne sont pas affectées.

Niveau	Effet	Durée
+0	- 2 en apparence et +10% de l'âge actuel	Une journée
+1	- Ru en Apparence et +20% de l'âge actuel	Ru jours
+2	- Ru en Apparence et apparence du 3ème âge	Ru jours
+3	- Ru en Apparence et apparence du 4ème âge (<i>mais si ça existe !</i>)	Ru semaines

Discorde

MALPHAS Mental Coût: 2PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer à vue, une discorde entre deux personnes (une seule doit être en vue et une seule des deux résiste). Le Ru indique le temps que dure le pouvoir. Notez qu'à +2, le pouvoir déclenche +1 aussi et +0 également etc. C'est évidemment cumulatif quoi... Notez (encore) que les conséquences de la fâcherie, elles ne dépendent pas du pouvoir et encore moins de sa durée. La durée est une note indicative de temps minimum de l'effet magique du pouvoir.

Niveau	Effet	Durée
+0	Séparation	Jours
+1	Dispute	Heures
+2	Pugilat	Minutes
+3	Combat toutes armes	Secondes

Disparition

OUIKKA Mental Coût: 1PP

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire disparaître un objet de son choix dans une poche dimensionnelle puis de le récupérer par la suite. L'objet peut peser jusqu'à 100 kilos. Faire disparaître ou apparaître un objet que l'on tient prend 1 seconde et 1pp. Un objet peut être fait de multiples objets du moment qu'il n'en font un seul. (ex: un pistolet, une bombe, une paire de béquille attachées...)

Exorcisme

Ufafter Mental Coût: 8PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'attaquer psychiquement une créature maléfique qu'il observe, notez qu'attaché ou endormi, il est plus facile à observer. Si l'attaque rate, l'exorciste tombe sans connaissance pendant Ru minutes. Si l'attaque réussit, l'ennemi est terrassé et l'âme originale revient dans le corps. Si elle revient de l'**ENFER**, elle sera folle à lier et sera un danger pour quiconque. Si elle revient du Purgatoire elle sera amnésique, si elle revient du Paradis, elle peut être immédiatement enrôlé comme serviteur de Dieu.

Niveau	Cible	Durée nécessaire de l'observation
+0	FAMILIERS	1 jour
+1	DEMONS	Ru x2 heures
+2	DEMONS	1 heure
+3	PRINCE	Ru x10 minutes

Feu

Gabriel Mental Coût: 1PP/flamme Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire apparaître ou de manipuler des flammes. Il peut ainsi créer (1+Niv) flamme qui proviennent de lui et qui embrasent ses adversaires. A +1 Pour 1pp/ minute, il peut enflammer son arme de contact, elle infligera Ru dommages supplémentaires. Il peut aussi augmenter ou réduire une flamme (Vo) et peut augmenter la puissance de sa flamme à volonté

PP	Puissance	Portée	Effets
1	+5	15m	2 cibles proches
2	+6	20m	3 cibles proches
3	+7	30m	4 cibles proches



Goinfrerie

~~HAAGENTI~~ Physique Coût: 1PP Fo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de manger (1+Niv) Kilos de nourriture par minute. Pour être correctement utiliser, le ~~DEMON~~ devra avoir des dents « solides » comme celle de 113. Muni de ses dents, il aura aussi la possibilité au CaC d'attaquer un adversaire en le gobant partiellement avec une puissance de +5. Sa mâchoire telle celle des grand gousiers des profondeurs ou des serpents s'ouvrira magistralement pour avaler partiellement sa proie, pour 1pp. Toute personne saine apercevant cela, sera prise d'une peur panique (Peur+1).

Guérison

~~Guy~~ Mental Coût: 1PP

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de guérir une cible par apposition des mains. 1pp soigne (1+Niv) points de Force perdus. Pour 2pp, il guérit un empoisonnement.

Humanité

~~ANDROMALIUS~~ Mental Coût: 1PP

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de passer pour un humain en toute circonstance, physiquement comme mentalement. Toute détection le fera passer pour normal pour 1pp. Aucun pouvoir non supérieur à son niveau ne peut réussir à le démasquer. Ya que ~~SATAN~~ et ~~ANDRO~~ qui peuvent le savoir, ~~Dieu~~ lui est absent, ~~Œves~~ s'en fout comme de sa première bibliothèque.

Incendie

~~BELIAL~~ Mental 2PP Fo/Vo

Le ~~DEMON~~ de ~~BELIAL~~ enflamme tout ce qui peut l'être sur (Ru +Niv) mètres autour de lui. Pour 1PP / (1+Niv) 10 minutes il peut aussi simplement augmenter la température ambiante de (1+Niv)x 5 degrés à (Ru +Niv) mètres autour de lui.

A +1 Pour 1pp, il enflamme n'importe quel petit objet à portée de main.

A +2 Il peut attiser une braise, éteindre un feu ou orienter un feu ou des flammes, à vue.

A +3 Pour 1pp, il enflamme n'importe quel objet à portée de vue.

Pour 5pp, il porte un objet métallique à sa température de combustion à 20m.

Jugement

~~Dominique~~ Mental Coût: 4PP

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire appel au jugement de ~~Dieu~~. S'il est coupable, une épée de lumière apparaît dans la main de l'~~Ange~~. Cette épée évoluera toute seule et frappera (Ag4 AC+2) toujours avec des dommages de +7 et ce jusqu'à la mort du coupable ou de l'invocateur. Elle se déplace dans les airs et ne peut être plus loin que de 50 m de l'invocateur sans disparaître.

Juste Lame de Laurent

~~Laurent~~ Mental Coût: 3PP

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre son épée bien plus efficace, acquérant une puissance supplémentaire de (4+Niv) pour (2+Niv) minutes

Infection

~~MALTHUS~~ Physique Coût: 1PP Fo vs Fo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'infecter de la nourriture (Fo+Vo) x10Kg ou de la boisson (Fo+Vo) x1000 litres, par pp. L'effet ressentit le sera sur les victimes dans 7-Ru jours. La maladie tuera dans les 12-Ru mois. La maladie n'est hélas pas contagieuse. *Ouais, je sais, pour ce coût là, j'aurai pu faire un effort.* Le conflit de force n'est lancé qu'une fois et on retiendra le Ru, les victimes devront se battre toutes contre ce jet

Invention

~~VAPULA~~ Physique

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un objet technologique aux pouvoirs étonnants. Cet objet a deux pouvoirs (à tirer aléatoirement) et son apparence découle de ces pouvoirs. L'objet dispose de 6pp et récupère 1pp/24h. L'objet pourra faire en sorte que son propriétaire utilise les pouvoirs mais la consommation en pp sera exclusivement celle de l'objet. S'il arrivait que l'objet soit détruit, étonnant, vu sa résistance surnaturelle, il serait remplacé par un autre objet qui serait différent.

Maîtrise

~~Michel~~ Physique Coût: 0PP Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de comprendre et de se spécialiser avec une arme qu'il a en main. Il met 4-Niv secondes pour comprendre l'arme. Le jet est réalisable dès que ce temps d'observation est écoulé. L'utilisateur gardant en main l'arme s'en servira alors avec acuité, le Ru s'ajoutant aux dégâts.

Message Officiel

~~BÄALBERTH~~ Didier Mental OPP

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de délivrer un message. Ce message sera garanti 100% premium pur souche, caché, top halal. C'est pas pour autant qu'il n'aura pas pu être intercepté, mais changé, non.

Message Subliminal

~~NYBBAS~~ Mental 2PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lier à une œuvre audio-visuelle, un pouvoir de suggestion. Il peut placer lors d'une séquence audio ou visuelle, un message que seul une cible donnée pourra comprendre pour 2pp par cible. Il peut aussi dans sa forme agressive et pour 5pp, transmettre une idée sans qu'elle soit explicite et influencera magiquement une cible à ses dépens. La cible est choisie ou sans cela, c'est la première à comprendre le message.

Niveau	Action	Effet
+0	Illusion	La cible percevra quelque chose d'étrange et deviendra suspicieuse pendant 1jour
+1	Illusion	La cible sera persuadé de ce qu'il a vu et agira en conséquence
+2	Ordre	La cible réalisera un ordre simple et enregistré, du NYBBAS
+3	Charme	La cible réalisera une série d'action complexes dictées par le NYBBAS

A +3Pour 10pp, il pourra aussi faire en sorte toute personne échouant le conflit soit influencée légèrement par un péché capital au choix de l'utilisateur. Ce n'est pas une envie terrassante qui s'emparera de la victime mais un sentiment fugace, une légère tentation; « tien, j'ai envie d'une glace, » « tain, ça m'énerve ce putain de truc » etc.

Miracle

~~Jesus~~ Mental Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de réaliser ce qu'il souhaite. Bon ya que Jésus qui l'a....

Oeuvre d'Art

~~MORAX~~ Mental 1PP/Victime Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de lier à une oeuvre d'art qu'il fabrique, un pouvoir maléfique. Toute personne qui l'aura vu devra réaliser un jet contre le Ru du Demon et s'il échoue, il sera sous l'influence de son terrible pouvoir. Les pp disparaîtront de la pool du ~~DEMON~~ à chaque fois que quelqu'un deviendra affecté par la malédiction. S'il ne lui reste plus de pp, le pouvoir n'agira pas. A+3 Pour 10pp, il peut créer dans l'Oeuvre d'Art en plus, une malédiction terrible pour son propriétaire qui non seulement l'affectera normalement, mais en plus l'affligera d'une Phobie ou d'une Folie au choix du ~~MORAX~~. Si l'Oeuvre d'Art venait à changer de propriétaire, la malédiction s'arrêterait en Ru jours et commencerait dès lors pour le nouveau.

Niveau	Effet
+0	Toute victime fera des cauchemars la nuit suivante
+1	Toute victime fera des cauchemars les nuits suivantes pendant Ru jours
+2	Toute victime fera des cauchemars les nuits suivantes pendant Ru x2 jours
+3	Toute victime fera des cauchemars les nuits suivantes pendant Ru semaines

Orgasme Mortel

~~ANDREALPHUS~~ Mental 3PP Ap vs Vo

Le ~~DEMON~~ d'~~ANDREALPHUS~~ est une tuerie au pieu... Le ~~DEMON~~ lors d'un rapport sexuel peut tuer son partenaire lors de l'orgasme. Le diagnostic sera l'infarctus et pas la syphilis foudroyante. Pour une créature surnaturelle, il n'y aura pas de diagnostic...

Si yen a 1 qui dit « pourquoi », c'est que c'est une buse qui n'a pas à lire ce document Top-Secret.

Le ~~DEMON~~, plutôt que de tuer (Quoi ?? une alternative mazette !) pourra en faire un esclave sexuel à condition de lui en donner au moins une fois chaque semaine. La victime, accroc, deviendra comme un toxico à l'héro...

Priant et faisant tout ce qu'il faut pour retrouver des moments de douce extase dans les bras de son maître...

Ouverture

~~VALEFOR~~ dans Physique

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir ouvrir n'importe quoi qui puisse habituellement s'ouvrir ou se fermer.

Niveau	Effet
+0	Mécanique simple
+1	Mécanique compliquée (clé étrange, système de sécurité...)
+2	Electronique simple (carte, combinaison...)
+3	Electronique compliquée (empreinte digitale, rétine, vocale etc.)

Pari Stupide

~~ASMODE~~ Mental 3PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir obliger une victime à réaliser un pari avec le ~~DEMON~~. Ce pari magique obligera la cible a essayer (1+Niv) fois de gagner le pari avant de renoncer. Si elle réussit le pari, par contre, elle devient immunisé pour le reste de ses jours. Le pari n'est vraiment pas forcément réalisable... C'est d'ailleurs un peu le but de ce pouvoir, obliger quelqu'un à faire un truc impossible... ou dangereux... Voir fatal... *Quoi ? Vous voulez encore des idées ??? nan, mais j'hallucine...*

Philosophie

~~Evres~~ Mental 5PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté en 2 minutes de discussion, de convaincre absolument et complètement quelqu'un de quelque chose dont l'utilisateur est convaincu. Toutefois, convaincre un ~~PRINCE~~ ~~DEMON~~ que le bien est la seule voie possible et envisageable sera un peu au delà de vos compétences...

Pollen

~~Volantis~~ Physique 1PP -- vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la possession d'un objet magique majeur ; une couronne de fleur. Cette couronne chatoyante sent bon et le pollen bien lancé sur l'adversaire visé, le rendra gentil, mais alors gentil tout plein, mignon quoi et le pollen l'invitera à gambader avec Panpan le lapin dans le jardin merveilleux des téléteubies... Arrosée de pollen, la cible devra réaliser un jet de Volonté avec 3 colonnes de malus pour résister. Ce pouvoir, *que certains malhonnêtes qualifieraient de totalement DEMONIAQUE*, dure (5+pp) minutes pour les humains et le tout pareil mais en Secondes pour les DEMONS and co. *Oui même un Baal...je sais, ça craint.*

Possession

~~SCOX~~ Mental 1PP Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir à vue posséder une personne volontaire. La possession consiste à remplacer l'âme de l'humain par celle d'un DEMON mineur. Le pp est perdu définitivement jusqu'à ce que le possédé ne passe l'arme à gauche... meurt quoi. L'âme de la personne volontaire, elle est en direction du purgatoire pour y être ré-orientée par la suite, comme s'il était mort en somme. D'ailleurs, il est mort... *Haha, quel crétin.* Le possédé n'est pas reconnu officiellement par la hiérarchie, donc pas de promo possible. Il est fait ainsi au choix du ~~SCOX~~

Caractéristiques : 12 (max 4)

Talents : 5 (mac +2)

Pouvoirs : 1

Récupération : 1 /12 heures

Projection Temporelle

~~KRONOS~~ Mental 10PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter une cible dans le temps. Elle sera téléportée en une année et un lieu définis par le DEMON. Le pouvoir est utilisable à 2m. *Salut à la prochaine haha !*

Résurrection

~~BIFRONS~~ Mental 4PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de transformer un mort qu'il vient de tuer en un joli MORT VIVANT tout frais tout beau. Celui ci vivra au service du BIFRONS pendant Ru jours et finira en poussière une fois le temps écoulé. L'âme du mort pourra résister une ultime fois avant de disparaître dans le néant.

Niveau

Effet

+0	Un Zombi se lèvera, ceux à 9 points de caractéristiques, 4 de talent
+1	Une Goule se lèvera, avec 11 points de caractéristiques, 5 de talent
+2	Une Goule se lèvera, avec 13 points de caractéristiques, 7 de talent
+3	Un MORT VIVANT intelligent se lèvera, le type est au choix du BIFRONS

Rêve Divin

~~Blandine~~ Mental 10PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de remodeler la mémoire, d'une cible endormie, intégralement (sauf des évidences comme être un homme, un DEMON etc. souvenirs de plus de (5+2xNiv) années, convictions, phobies, folies et autres traumatismes. Le sujet doit être à moins de 1+Niv Kilomètres. A+1 l'Ange à deux colonnes de bonus à tous ses jets d'attaque psychique de Reve Divin. Il peut aussi entrer gratuitement dans le monde des rêves.



Révolte

~~DAJJAL~~ Mental 5PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de semer à 50m le doute dans les convictions profondes de la victime. Elle en vient à douter de son rôle dans la société et se conduit de façon étrange, elle devient je-m'en-foutiste à la limite du nihilisme pendant Ru minutes. A +3, son doute, son ignorance se transforme en rage et elle s'emportera violemment contre toute forme de hiérarchie, de structure, de principe.

Sacrifice Ultime

~~Jean-Luc~~ Mental 1PP/ Seconde

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'accorder une protection de (1+Niv) x2 points à la personne en vue, de son choix. Tout dommage en sus de la protection est infligée à l'utilisateur du pouvoir. Les protections de l'utilisateur s'il en a, peuvent alors absorber le reste des dommages.

Séisme

~~GAZIEL~~ Physique Fo 1/2/3PP

Ce pouvoir permet aux ~~GAZIELS~~ de faire trembler les édifices, les constructions, les objets...

Coût	Domages
1PP	Ru+Niv +10
2PP	Ru+Niv +15
3PP	Ru+Niv +20

A +1 le ~~GAZIEL~~ peut gratuitement faire trembler gentiment des objets ou des surfaces autour de lui à Fo mètres. Des objets fragiles tombent, cassent, s'effondrent, des accroches cèdent etc. rien de grave au départ donc, mais à l'arrivée un vase Ming ça peut coûter.

A +2 le ~~GAZIEL~~ pour 3PP fait trembler le sol autour de lui sur (Niv+Ru) mètres. FoSéisme vs AgTalent pour rester debout

A +3 le ~~GAZIEL~~ pour 15PP peut faire monter de la Lave en (12-Ru) secondes de concentration pour venir exploser à la surface faisant Ru+Niv+6 Dommage sur Ru mètres autour du point d'origine et au point d'origine. Le point d'arrivée doit être à moins de 30 mètres, le jet de lave fera Ru mètres de haut et Ru mètres de largeur. Ensuite la lave se déversera et brûlera comme elle sait si bien le faire ; lentement et sûrement. Il faudra alimenter en PP pour que ça dure. 2PP/ Seconde. Non alimentée la lave disparaîtra et la fissure se refermera, mais pour les petits dommages et le feu qui à priori, lui a bien prit partout ou c'était possible... j'ai peur que les compagnies d'assurances ne râlent pas légèrement... A ouais ? T'es assuré contre les explosions volcaniques sans volcan toi ? Puis à Panam des Volcans... ça court pas les rues. Et bonjour la plomberie, quoi le Gaz ?

Suicide

~~FURFUR~~ Mental 8PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'hypnotiser un humain à vue et de lui implanter un ordre dont il ne se souviendra pas avant son suicide. Cet ordre doit comporter le suicide de la victime donc mais pas forcément elle toute seule... Le Ru donne le nombre maximum de jour entre l'hypnose et la réalisation. Le pouvoir ne prend qu'une seconde.

Tolérance

~~Hāṣṣān~~ Mental 5PP Ap vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de calmer un humain vis à vis de ses croyances, de ses convictions, de ses principes. À 50m, il peut rendre quelqu'un tolérant et comprenant, plutôt que rejetant et haïssant. Le pouvoir dure Ru heures.

Torture

Joseph Mental 3PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire parler une victime qu'il touche (attachée ou volontaire). La victime échouant son combat mental, devra répondre à Ru questions sans rien cacher, si le pouvoir échoue, la victime perd 1 point de Force et aucune réponse ne lui est arrachée.

Transformation

CAYM Physique 1PP

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir se transformer en animal pendant (2+Niv) heures. Il n'acquiert aucune des capacités de l'animal, juste sa forme. A utiliser avec d'autres pouvoirs pour être plus crédible. Toutefois, le poids, le volume, la masse seront ceux de l'animal.

Vengeance Toxique

UPHR Physique 1PP Force vs esquive

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'avoir la totalité de son sang remplacé par de l'acide. Il ne peut plus être soigné normalement mais il se régénère à raison de 1 point de Force par 24h. Quand il perd 1 point de vie, il peut de sa blessure faire jaillir un jet d'acide corrosif (puissance:+6 et réduisant l'armure de 3) sur son adversaire ou ailleurs, au choix.

Vie Subaquatique

VEPHAR Mental 3PP Ru+Niv Heures Vo vs Vo

Le **DEMON** de **VEPHAR** peut transformer un humain en créature aquatique lors d'une attaque mentale. La victime succombante aura ses poumons remplacés par des branchies, instinctivement alors qu'elle se tient la gorge et suffoque en panique, elle cherchera de l'eau pour respirer... ridicule certes, mais mortel... -4 colonnes à tous les jets la première seconde, la deuxième -2 colonnes seulement. On peut ne pas respirer pendant 10 secondes quand on est surpris avant de s'évanouir quelques secondes puis de comater quelques minutes puis de mourir... La cible peut être consentante, le pouvoir dure alors Ru+Niv heures.

A +1 Le **VEPHAR** devient amphibien, il respire de manière permanente dans l'eau et dans l'air.

A +2 Il peut transformer des branchies en poumons... Pour le même coût.

A +3 Le **VEPHAR** a le Talent Nage+3 et Survie en Mer +3



V – BARONS et Maîtres

Nouvelles règles implémentables pour les BARONS DÉMONS et les Maîtres Anges.

Etant donné le nombre étendu de phantasmes sur les nouveaux PRINCES ou ArchAnges, y compris par les versions officielles, je nous propose, sous l'influence de quelques lectures trouvées ça et là sur le net, que plutôt que de faire n'importe quoi avec la story line, il valait mieux tranquillement faire des classes de Prestige. (Quoi ? Moi aussi je serais un vieux traître frustré à la cause ?! J'aurais basculé pour le D20 ?!) Calme toi 2 secondes papa... DD, c'est pas pour aujourd'hui. Reste calme anarchoraciste de base, ami des cognes, demain DD, c'est pas au programme non plus... Je suis pur, mes frères, Pur. Notre ami René Gimenez dans « la Firme » nous en parlait dans son délire avec NISCROSH, BAALZEBUL, LILITH, NERGAL etc. Son idée était pas mal du tout. Je propose qu'à la place de nommer untel et untel, PRINCE de ceci ou Archange de cela, l'on fasse une classe officielle dans la hiérarchie, bien reconnue dans les fait par la société. Exemple ; Un BARON influent se voit gratifié pour ses projets d'un titre et d'un pouvoir qu'il crée (en rapport avec son PRINCE évidemment et en accord avec lui ou avec SATAN et le meuj, qui n'a ici, qu'un caractère informatif !! un comble!!). De la même façon, un PRINCE ou un Maître qui aurait chié dans la colle, ou qui aurait un peu perdu la main face à un « collègue » plus en veine, pourrait être rétrogradé de cette façon, c'est moins spectaculaire et plus diplomatique.

Dans l'édition 4 de INS, on voit une sorte de truc comme ça pour la création de pouvoir. Perso, je trouve ça très bien comme idée, même s'il y a trop de chose à mon goût pour que le jeu reste simple. Car, voici mon point de vue ; la simplicité, pas la prise de tête... oui, je sais la politique, DD, tout ça... mais bon. Passons.

Cette astuce permet à nous, meuj, frustrés et de la création de jdr et enivrés du sentiment de toute puissance lorsque nous créons des PRINCES ou ArchAnges, de nous défouler gentiment et sans éjac précoce... et honteuse.



Les Titres

Les titres seront principalement honorifiques. Les pouvoirs ne devront pas être abusés, la règle de la tempérance est de mise ici, une fois de plus dans un processus créatif. Même si on peut se faire très plaisir avec un certain coût et une certaine maîtrise.

Titres d'Ange :

Maître d'Excellence, Beau Maître, Saint Maître, Maître Clerc, Chérubin, Frône, Sénéchal, Séraphins, Vertu, Principauté, Puissance, Domination, Auguste, Maître Paladin, Sébastokrator, Thaumaturge, Grand Hospitalier, Maréchal...

Titres de DÉMONS :

DUC, MARQUIS, COMTE, VICOMTE, SEIGNEUR, PLENIPOTENTIAIRE, VIDAME, INFANT, BAN, JUNKER, GRAND DUC, MAGNAT, BURGRAVE, MARGRAVE, DESPOTE, EARL, FÜRST, VOÏVODE, ECHANSON...

Chez les Musulmans, ça peut revêtir d'autres termes :

Titres d'Anges musulmans :

Calife, Vizir, Grand Vizir, Pādīshāh, Şayyid, Cheïkh, Hādījib, Hākīm, Nizām, Şahib, Wālī...

Titres de DÉMONS musulmans :

AGHA KHAN BEY BEYLERBEY CHAH DEY EMIR KHEVIVE MALIK NAWAB NAIB PACHA RAIS RAJA SULTAN ATABEG

Les BARONS prestigieux ont la possibilité d'avoir une équipe de DÉMONS sous leurs ordres. Ces DÉMONS peuvent avoir la possibilité de développer le pouvoir du BARON prestigieux qu'ils servent. Ce pouvoir ne vient pas forcément en remplacement de celui du PRINCE... Toutefois, le supérieur hiérarchique peut faire une note à la hiérarchie pour que son serviteur n'ait plus (de force et parfois de gré) le pouvoir du PRINCE... Ce qui peut parfois poser des problèmes relationnels sérieux. Parfois entre le DÉMON et le BARON prestigieux, parfois entre le DÉMON et son PRINCE, parfois entre le BARON prestigieux et le PRINCE... Parfois entre les trois... C'est ça qu'est bien chez les DÉMONS...

Chez les Anges, C'est très semblable mais c'est moins problématique, théoriquement...
Même si ça pourrait éventuellement arriver.



BARONS-DEMONS; Nom et fonction honorifique.

Nom	Période	Titre	Anciens PRINCES	PRINCE Actuel
ALOCER	12 ^{ème}	MARQUIS DE LA REVELATION	BAALBERITH	ABALAM
BELPHEGOR	-4000	OBSCENE PLENIPOTENCIAIRE		ANDREALPHUS
CAMBION	-4000	ECHANSSON DE LA PROCREATION		ANDREALPHUS
NABERIUS	-4000	ECHANSSON DE LA DOULOUREUSE PAIRIE		ANDREALPHUS
ABRAHEL	1581	GRANDE TYRANNIE DE L ETERNEL RICTUS		ANDREALPHUS
EURYNOME	5 ^{ème}	MARGRAVE DU PECHE CAPITAL		ANDROMALIUS
LILITH	-2000	MARQUISE DES ANGES DEÇUS		ANDROMALIUS
PAMON	Chute	JUNKER AUTORITAIRE		ANDROMALIUS
ALASTOR	-500	FÜRST DE LA FASCINATION FUNESTE		BAAL
ERRA	-2000	VICOMTE DE L ELEVATION MARTIALE		BAAL
ASTAROTH	-480	EARL GRAISSE		BIFRONS
BELZEBUTH	Chute	SEIGNEUR DES MOUCHES		BIFRONS
RAUM	Chute	BURGRAVE DES CITADELLES DECREPIES		BIFRONS
THANATOS	-300	SEIGNEUR DES OMBRES		BIFRONS
BRIVAL	Chute	GRAND DUC DE LA CHASSE		CAYM
BOTIS	-500	INFANT DE LA RAGE		CAYM
AYPEROS	-1200	NAWAB DE L INTELLIGENCE MAUDITE	MALPHAS	DAJJAL
AMDUSIAS	-1000	WILDGRAF METAMORPHE	CAYM	GAZIEL
AGUARIS	15 ^{ème}	VOIVODE DU TROU INSONDABLE	KOBAL	GAZIEL
IPOS	5 ^{ème}	COMTE DE L APPARENCE TROMPEUSE	ANDROMALIUS	KOBAL
ABADDON	-6000	MARQUIS DE L OUBLI		KRONOS
ELIGOS	-4000	ECHANSON DE LA DESTINEE		KRONOS
ADRAMELECH	-4000	AGHA DE LA PRESTANCE	ANDROMALIUS	MAJUJ
ABRAXAS	-1000	ARCHI DUC DES MILLE ET UN TOURMENTS		MALPHAS
AGALIAREPT	-4000	BAN DES SECRETS CACHÉS	ANDROMALIUS	MALPHAS
AZAZEL	-6000	TYRAN DE LA DECEPTION		MALPHAS
BAPHOMET	Chute	SAGE VIDAME		MALPHAS
EROS	-100	INFANT DE BOHEME		MALPHAS
HABORYM	15 ^{ème}	DUK DU DOUTE		MALPHAS

Nom	Période	Titre	Anciens PRINCES	PRINCE Actuel
BALAAM	-2500	MAGNAT DE L'USURE		MAMMON
STOLAS	-2500	MAGNAT DE L'OR DUR		MAMMON
HADÈS	-10	SEIGNEUR DES RICHESSES PERDUES		MAMMON
MURMUR	-6000	INFANT DE LA MORTELLE OBSESSION		MAMMON
NERGAL	-500	COMTE DE LA COMPTABILITÉ MALADIVE	MALPHAS	NISCROSH
SITRI	-2500	WILDGRAF DU PIÈGE INFERNAL	CAYM	NISCROSH
SAMYAZA	-4000	TYRAN DES FOULES	BAALBERITH	NYBBAS
FLAUROS	-1500	DESPOTE ECLAIRÉ FAISEUR DE LÉGENDE		NYBBAS
ZAGAN	-2500	SUPRÊME EMIR DES MEURTRIERS	BAAL - MAJUJ	OUIKKA
SHAX	1840	VIL DESPOTE DE L'HYPNOTISME	MALPHAS	SCOX
VASSAGO	-2000	BAN SUPRÊME DES ELUS	MALPHAS - KOBAL	SCOX

Il reste encore à décrire MARBAS BARBATOS BUER GUSION LERAJE BATHIN SALLOS PURSON GLASYA LABOLA BUNÉ RONOVÉ FORNEUS FORAS GIAP MARCHOSIAS HALPHAS PHENEX FOCALOR ZEPAR SABNOCK VUAL FURCAS OROBAS GREMORY OSE AMY ORIAS VALAC ANDRAS HAURES CIMEIES DECARABIA SEERE DANTALION LUCIFUGE ROFOCALE.



Exemple complet :

Un ami, par exemple, nous inspirait avec un nouveau **PRINCE ; BRIVAL**.
Franchement, nous avons ici un **PRINCE** pas mal cool à jouer, assez grisant.
Pouvoir classieux mais pas abusay, une crédibilité etc.
Bref du bon taf.

Avec cet aide de jeu, je vais intégrer ce malade mental de Loup-Garou psychopathe sanguinaire en **GRAND DUC DE LA CHASSE**, heureux sous les ordres de **CAYM**. Présent depuis la chute, il sème la terreur et récolte le sang.

Le pouvoir :

Hurlement infernal

BRIVAL 2PP Physique Ap vs Vo

Le **DEMON** sous **BRIVAL** ayant ce pouvoir, est capable de pousser un hurlement effroyable. Ce hurlement immobilise, dans un rayon de $(Ru+Niv) \times 2$ mètres et pour 1 seconde, tous les individus qui ne parviennent pas à résister. Il obtient aussi $(Ru+Niv)$ secondes durant lesquelles il attaque en premier physiquement avec 1 colonne de bonus, ses adversaires ayant 1 de malus de leur côté. A+1, le **DEMON** peut aussi employer le hurlement lorsqu'il se trouve sur son territoire de chasse de $(Niveau+1)$ km de rayon, défini par ses habitudes, ou $(Fo+Niv) \times 100m$ s'il est en terre étrangère. On appelle ce Hurlement Infernal, le "Hurlement de la Traque", il est entendu sur tout le territoire de chasse. Le **DEMON** lutte alors contre tous les non alliés, se trouvant dans ce territoire et qui l'ont déjà vu. Ceux qui résistent savent qu'il est là et lui n'en sait rien. Ceux qui échouent ne savent pas qu'il est là (sauf s'ils connaissent son pouvoir) mais lui, il connaît leur position approximative et leur état mental (repos, blessé, aux aguets...). Le **DEMON** a besoin de deux secondes pour le Hurlement de la Traque Dans le cas où quelqu'un entendrait ce Hurlement de la traque sans connaître le **DEMON**, il subit lui aussi le conflit Ap vs Vo mais par contre, il ne fait que ressentir un sentiment d'appréhension pour Ru heures. 1 colonne de malus dans ses actions en vu de contrer le **DEMON** lui sera attribuée.

A +2, le servent de **BRIVAL** peut avec un conflit psychique, faire ressentir à quelqu'un que le **DEMON** a déjà vu ou qu'il voit, qu'il est observé, sans savoir qui, ni comment, ni où... La victime exprimera donc une certaine nervosité et aura 1 colonne de pénalité pour situer son observateur. Ceci est une capacité sans coup de PP, cela dit pour 1PP, le **DEMON** pourra faire sentir fortement à sa victime ce sentiment, la rendant très mal à l'aise, à la limite de l'incohérence pour ses voisins. Le **DEMON** doit regarder sa victime, pas de limite de durée ni de portée. Si le regard du **DEMON** cesse de se poser sur la victime, il faut Ru minutes pour que le sentiment cesse.

A+3, pour 10PP, le **DEMON** de **BRIVAL** peut terroriser toute personne qui entend son Hurlement infernal sur Fo x 10 mètres. Suite à l'échec d'un conflit psychique, la victime aura les mêmes effets que le pouvoir Peur +3.

Rappelons que les **Anges**, les soldats et serviteurs de **Dieu**, résistent bien à la peur avec leur VoSuprNormale.

Notez que c'est un pouvoir en rapport avec le son et toutes ses contraintes et avantages que ça implique.



Maintenant par ordre Alphabétique ;

ABADDON, DEMON de **KRONOS** est le **MARQUIS DU NADIR**. Connue de tous, il est celui qui commande aux ténèbres du temps, celui qui tue une deuxième et dernière fois, qui éradique pour toujours, qui gomme le portrait de celui qui avait tant compté... Ce **DEMON** majeur a beaucoup travaillé avec **MALPHAS**, **ANDROMALIUS**, **ABALAM**, **SCOX** et **BELETH**. **ABADDON** n'est pas trop mesquin, il apprécie que ses serviteurs n'oublient pas **KRONOS** et ainsi l'honorent comme il le faut.

Abime de l'Oubli

ABADDON 5PP Mental Vo vs Vo 5m

Le **DEMON** d'**ABADDON** peut faire disparaître une chose d'un esprit.

Il faut que le **DEMON** ait connaissance exactement de ce qu'il veut effacer.

Cette chose est précise et ne peut être générale comme parler, ne peut être non plus une chose intrinsèque

comme survivre ou respirer. Par contre être un **Ange**... ça peut se défaire mais ça reste compliqué puisqu'il y a beaucoup de chose étrange qui vont avec ce concept, beaucoup de choses en relation avec son état. Mais c'est possible en gommant d'autres éléments de sa vie, ça prendra juste du temps, de l'énergie et de la jugeote. Le **DEMON** peut plus facilement lui faire oublier une personne, un amour, une faute, une rancune, une technique, un pouvoir, etc. Une guérison magique ou Rêve pourront toutefois remettre les choses en place.

A +0 Le pouvoir dure Ru minutes

A +1 Le pouvoir dure Ru heures

A +2 Le pouvoir dure Ru jours

A +3 L'oubli est définitif

ABRAHEL est une succube qui a bien vécu et a dû sa survie et son ascension à sa capacité à faire rire, de quelque manière que ce fut. En 1581 elle devint la **GRANDE TYRANNIE DE L'ÉTERNEL RICTUS** servante d'**ANDREALPHUS** en décimant par le rire un village durant d'une année particulièrement compliquée. Elle a depuis de très très bon contact avec **KOBAL** et son action va vers ce **PRINCE** ce qui pose certaines questions et frictions. **ANDREALPHUS**, mauvais joueur, ne souhaite pas que les serviteurs d'**ABRAHEL** ait la possibilité de tuer par le sexe... Le rire suffit dit-il.

Rire Obscène

ABRAHEL 3PP Mental Ap vs Fo 5m

Les **DEMONS** d'**ABRAHEL** peuvent déclencher un terrible fou rire chez leurs interlocuteurs. Même sans parler, ni bouger, juste en étant présent. Le **DEMON** peut utiliser indifféremment chaque capacité suivant son niveau.

A +0 Le Ru donne le nombre de secondes pendant lesquels Ru personnes fondent en larmes, crisant de rire, ne pouvant rien faire d'autre que de se tordre et éventuellement se défendre avec 2 colonnes de malus

A +1 Pour 0PP le **DEMON** riant Déclenche une série de rire communicatifs dans l'audience.

A +2 Pour 0PP le **DEMON** par un regard fait exploser de rire une personne, qui crise de rire.

A +3 Le **DEMON** peut tuer un humain par le rire, il aura un joli sourire au final...



ABRAXAS, l'**ARCHI DUC DES MILLE ET UN TOURMENTS** est un vieux **DEMON** de **MALPHAS**.

Allié à **SCOX**, **NYBBAS**, **KOBAL** et **ABALAM**, il a échoué à mettre en échec le projet de **Jésus**. Son plan était simple, créer une Eglise dans laquelle **Jésus** serait le principal prophète... En gros récupérer l'animal... Avec son joli budget et des certitudes, il monta une secte à Alexandrie et il s'en fut de peu que cela fonctionne (d'après lui). Il essaya de faire prendre la sauce et après deux cents ans de bataille féroce, la secte fût dissoute de fait par l'intervention de **Georges**, venu rendre une ch'tite visite avec quelques potes à lui, **Laurent Grand**

Paladin de l'épée, **Daniel Sébastokrator de la Pierre** et **Clean-Tuc le Thaumaturge des Protecteurs**... Après cet intermède primesautier, et un renvoi de facto à revoir papa de très près, il a continué à semer le désordre. Il n'a jamais eu l'occasion à nouveau de refaire parler de lui à ce niveau du jeu. Certains disent qu'il vit dans le souvenir d'être l'ennemi public n°1. En ce qui concerne le pouvoir, pas de partage, ça ferait redondant dit-il.

Tourmenteur

ABRAXAS 5PP Mental Vo vs Vo Toucher

ABRAXAS et ses serviteurs peuvent placer un **PSEUDO FAMILIER** sur une victime. Celui-ci n'a qu'une fonction, perturber l'esprit de la victime. Le **TOURMENTEUR** est une créature liquide **DEMONIAQUE** de couleur qui fait un dé à coudre de volume, la masse est négligeable. Il devra être placé en conséquence pour s'introduire par un orifice (oreille, yeux, bouche ou nez) dans la victime. Ensuite le **TOURMENTEUR** ira se loger dans le cerveau de celui qu'il parasite... Peu après, il chuchotera simplement dans l'esprit de sa victime grâce à une très douce forme de télépathie, afin que la victime pense à certaines choses mauvaises ou négative, souvent en opposition à ses besoins ou convictions... C'est la petite voix qui te souffle à l'oreille de profiter de ceci ou de faire cela... Le **TOURMENTEUR** est décelable par différent moyen technique ou magique. Par contre pour l'enlever... Va falloir une intervention chirurgicale ou un pouvoir bien senti. La victime devra discuter avec elle même, si elle échoue, elle fera ce que préconise la mauvaise petite voix pernicieuse et qu'elle croit être sa conscience intéressée.

A +0 Dure Ru heures Le **TOURMENTEUR** intervient Ru fois avec baratin à+0 et discussion à +0 Vo : 1

A +1 Dure Ru jours Le **TOURMENTEUR** intervient Ru fois par jour avec baratin à+0 et discussion à +0 Vo : 2

A +2 Dure Ru jours Le **TOURMENTEUR** intervient Ru fois par jour avec baratin à+1 et discussion à +1 Vo : 3

A+3 Dure Ru semaines Le **TOURMENTEUR** intervient Ru fois par jour avec baratin à+2, discussion à +1 Vo : 3

ADRAMELECH est aujourd'hui l'**ACHA DE LA PRESTANCE**. Servant **ANDROMALIUS**, il est parti sur le projet destruction de l'**Islam** et il a suivi **MAJUI**. Il joue sur l'ego et l'orgueil et fait croire aux humains qu'ils sont très importants et qu'il est important, fondamental de sacrifier certaines choses pour acquérir du pouvoir, de la beauté, de la chance etc. Son pouvoir vaut celui de **MAJUI**, donc que ses serviteurs choisissent...

Sacrifice

ADRAMELECH 4+NivPP Mental Ap vs Vo 5m

Le **DEMON** d'**ADRAMELECH** peut persuader mentalement un humain de faire un sacrifice pour obtenir quelque chose qu'il pense être essentiel. Acquérir une position sociale, avoir du pouvoir, être dans les milieux d'influence, de l'argent, devenir beau, jeune etc. Le sacrifice doit être un acte spectaculaire et pénalisant pour la victime. Si la victime succombe au pouvoir, il ne reviendra jamais sur son sacrifice, de peur de devoir tout recommencer et d'être maudit à jamais et ainsi de perdre bien plus encore que ce qui a été perdu. Exemple ; s'il sacrifie une main, ou une jambe, il ne mettra pas de prothèse mécanique pour palier son infirmité...

A +0 Le **DEMON** persuade la cible de sacrifier toutes les économies de sa famille

A +1 Le **DEMON** persuade la cible de rompre les ponts officiellement avec une relation majeure en sacrifice

A +2 Le **DEMON** persuade la cible de se mutiler physiquement en sacrifice

A +3 Le **DEMON** persuade la cible de faire un sacrifice humain pour obtenir ce dont il rêve

AGALIAREPT, est un ancien **DEMON** d'**ANDROMALIUS**. Le **BAN DES SECRETS CACHÉS** sert activement **MALPHAS** son maître et mène la vie dure aux humains qu'il pervertit. Il eu la révélation de l'emplacement des œuvres de Nostradamus, mais un **VALEFOR** se sentit en veine ce jour-là... **MALPHAS** et ses pouvoirs plaisent à **AGALIAREPT**.

Langue Pendue

AGALIAREPT 2PP Mental Ap vs Vo

AGALIAREPT et ses servants peuvent faire en sorte qu'une victime révèle un secret sur une tierce personne présente dans l'auditoire. S'il n'y a personne d'autre ou si elle ne connaît pas de secret, elle révélera un secret sur elle même.

AGUARÉS, Ancien **DEMON** de **KOBÁL**, ce **DEMON** de **GÁZIEL** est son bras droit sous le titre de **VOÏVODE DU TROU INSONDABLE**. Toujours dans les parages de **GÁZIEL**, il a combattu nombre de soldats de **Daniel** sans jamais rechigner à la besogne. Il garde de très bon rapport avec son ancien **PRINCE**, même si celui-ci en rigole encore. **AGUARÉS** est fier de son pouvoir et le préfère à celui de séisme... Ses serviteurs aussi.

Faille Tellurienne

AGUARÉS 6PP Physique Fo

Le **DEMON** d'**AGUARÉS** peut ouvrir la terre à un endroit voulu. La terre ou tout matériau solide semblable comme le sable, le béton. Le fer, l'acier c'est non. Toutefois, le pouvoir agit même si dans la terre en question, il y a du fer, c'est juste que le fer lui ne changera pas de forme et ne se verra pas ouvert par une faille, sauf sous le poids de la pression de ce que la terre retenait, peut-être... L'endroit se verra affligé d'une faille de (1+Niv mètres) de diamètre et de Niv+Ru mètres de profondeur. La faille se créera en (4-Niv) secondes à l'endroit ou le **DEMON** le souhaite, à Ru+Niv mètres maximum. La faille pourra faire accéder à un niveau plus bas par exemple, ou y faire tomber quelque chose ou quelqu'un, ou faire s'effondrer un bâtiment sur lui-même ou sur quelqu'un... Une victime dans la zone de faille devra faire un jet sous Ag pour ne pas être précipitée avec la matière.



ALASTOR, Servant de **BAAL** est un **DEMON** particulièrement intéressant. Passant pour le fils d'**ARÈS** (**BAAL**), il a distribué la mort en tant que **PHOBOS**. Mégalomane avec un bon complexe de supériorité, il aime impressionner ses proies avant de les tuer. Elles restent extatiques, fascinées par l'irrévocable moment qui va précipiter leur chute. Hypnotisées, elles n'osent bouger, répondre ni même se défendre. Le **FÜRST DE LA FASCINATION FUNESTE** a toujours joué les seconds couteaux et n'a jamais pu clairement revendiquer une place maîtresse. La fascination, l'amour qu'il se porte est sans doute la cause de son manque d'ambition. Il est déjà ce qu'il espère être, fascinant. Comme quoi, même un vieux **DEMON** peut être le dupe d'un dieu mineur, en effet **ALASTOR** croisa sous sa forme de **PHOBOS** un jeune homme. **PHOBOS** nouvellement arrivé et ne connaissant pas si bien certaines nuances du grec ancien, lui fit des avances explicites mais cet exceptionnellement beau jeune homme, nommé **NARCISSÈ** ne voulut pas de lui et le repoussa sans ménagement et face à l'assaut de **PHOBOS** énervé, il disparut le maudissant... Etonné d'avoir rencontré un dieu, **PHOBOS** ne se rendit pas tout de suite compte du sens des paroles de **NARCISSÈ**. Le dieu mineur l'avait maudit de sorte que **ALASTOR** en vint à n'aimer que lui-même et à s'auto fasciner dans tous ses aspects... Admettez que ça n'aide pas beaucoup pour réfléchir à un haut poste... Malgré son narcissisme il n'est pas assez con pour empêcher ses serviteurs de prendre aussi le pouvoir de **BAAL**

Regard Fascinant de la Mort

ALASTOR 4PP Mental Ap vs Vo 10m

ALASTOR et ses **DEMONS** peuvent en fixant une proie et en attirant son regard faire en sorte que celle-ci soit comme hypnotisée. La victime, à peine aura-t-elle croisé le regard du **DEMON** qu'elle deviendra immédiatement fascinée par sa physionomie, par ses gestes, son regard etc. Elle ne pourra donc sortir de cette hypnose que par l'intermédiaire de la volonté du **DEMON** ou de la mort ou disparition de l'un d'entre eux. Si le **DEMON** attaque la victime, elle ne pourra pas se défendre lors du premier assaut, par contre l'hypnose cessera.

A +0 Le Ru exprime la durée de la fascination en secondes

A +1 Le **DEMON** fascine aussi par le son de sa voix

A +2 Le Ru exprime la durée de la fascination en minutes

A +3 Le **DEMON** pour 10PP fascine Ru personnes qui le voient ou l'entendent à Ru+Ap mètres de lui

ALOCER est un **DEMON** corrupteur qui officie actuellement chez **ABALAM** mais qui servait, il y a longtemps, **BAALBERITH**. Le **MARQUIS DE LA RÉVELATION** est un proche d'**ANDROMALIUS** et il officie pour lui souvent pour rappeler à ceux qui sont restés longtemps sur terre comment il est bon d'y rester. Les serviteurs ne prennent pas le pouvoir de leur **PRINCE**, ils lui préfèrent celui du Marquis

Vision des ENFERS

ALOCER 4PP Physique Vo vs Vo Toucher

ALOCER et ses serviteurs peuvent en apposant une main sur le front ou le torse d'une victime leur faire le bonheur de découvrir les **ENFERS**. C'est une vision qui dure Ru secondes handicapant la victime dans ses réactions de 2 colonnes. Cette vision montre une des parties des **ENFERS** à un moment et à un lieu voulu par le **DEMON**. Un humain en sera traumatisé à vie et errera sur terre comme une âme en peine jusqu'à ce qu'il embrasse la Foi, seul rempart contre ce pouvoir **DEMONIACQUE**. Un **Ange** lui, sera lui aussi sonné par la vision ne pouvant agir pendant Ru secondes, se défendant éventuellement avec 2 colonnes de malus, mais par contre, il n'en sera pas traumatisé. La victime qui succombe se voit baignée dans un halo de ténèbres, entourée par des tentacules ténébreux qui semblent provenir de ses entrailles, de sa bouche et de ses yeux.



AMBUSIAS, WILDGRAF METAMORPHE est un vieux **DEMON** de **CAYM**. Ses rares serviteurs préfèrent son pouvoir à celui de son **PRINCE**. Depuis quelques siècles, il a rejoint son pote **GAZIEL. KOBAL** pensait un peu à lui...

Elasticité du Corps

AMBUSIAS 1PP/ (3+Niv) x2secondes Physique Ag

Les **DEMONS** d'**AMBUSIAS** peuvent rendre leur corps complètement élastique, rien d'involontairement rigide ne fera opposition. Le **DEMON** sera alors protégé par 1+Niv contre des dégâts contondants. Il peut allonger ses membres et se grandir autant qu'il le souhaite tout en gardant la même masse et le même volume. Il peut grandir ou allonger chacun des 4 membres de 1+niv mètres maximum, de même pour le torse. La tête, elle, ne sera que de deux fois. Il peut aussi s'élargir, il pourra étouffer, passer sous la porte, frimer. ... Lors d'un combat, ses dégâts physiques directs comme au CaC ou avec une arme blanche seront amputés de 1. A +1, il peut allonger de xNiv mètres, une seule partie, à la fois, de son corps, gratuitement et sans limite de durée .

ASTAROTH, DEMON de **BIFRONS** est l'**EARL GRAISSE**. Il a accompagné la chute de Carthage, il y a belle lurette, prenant la place de la Déesse Astartée en se faisant passer pour son double mâle dans la société nord africaine. Ce **DEMON** est connu pour les traces qu'il a laissées dans l'histoire et de ses affres avec **HAAGENTI**. Ami de **MALTHUS**, Aujourd'hui il travaille beaucoup avec **VAPULA, SHAYTAN, UPHIR** et **NOG**.

Nuage de graisse pestilentiel

ASTAROTH 1+NivPP Physique Fo

Le **DEMON** d'**ASTAROTH** sécrète une graisse par les pores de sa peau. Elle donne un joli teint de loin mais activée, de près et avec du temps ce n'est pas du tout le même refrain. Le **DEMON** peut déclencher une éruption cutanée violente qui produira un jet de liquide par micro gouttelettes quasi invisibles dans les airs autour de lui. Ces gouttelettes feront un léger brouillard de 1+Niv mètres autour de lui. Dans un endroit clos ou mal aéré, ça peut vite devenir problématique. Le Nuage prend effet la seconde suivante et se dissipe naturellement en Ru Secondes à l'air libre, mais reste présent dans un endroit clos où l'air ne circule pas trop. Les effets systématiquement cumulatifs seront alors renouvelés à chaque RU secondes. Le **DEMON** d'**ASTAROTH** est évidemment insensible à son propre brouillard, toutefois notez que pour que le pouvoir soit optimal, il faut que le **DEMON** soit partiellement nu, à + de 50% sous peine de devoir dépenser deux fois plus de PP pour faire fonctionner correctement ce pouvoir dégoutant.

A +0 Le brouillard est grassex et colle légèrement, suffisamment pour aider à faire glisser -1 colonne/ action

A +1 Le brouillard grassex offense trop l'odorat et déclenche des nausées, -1 colonne/ action

A +2 Le brouillard est acide et pique les yeux et les muqueuses, 2 colonnes de malus pour percevoir

A +3 Le brouillard est très acide et occasionne Ru/3 Dommage par brûlures sur la peau



AYPEROS, n'est pas le **DEMON** de l'apéricube... non... non... Ce **DEMON** de **MALPHAS** puis de **DAJJAL** est le **NAWAB DE L'INTELLIGENCE MAUDITE**. Proche de beaucoup de **PRINCE** corrompue, il n'a pas réussi à percer outre mesure, mais ses ravages sont légendaires, les humains étant sous le règne de l'orgueil tout puissant. Ses **DEMONS** apprécient aussi les pouvoirs de **DAJJAL**.

Eveil Maudit

AYPEROS 2PP Mental Ap vs Vo 10m

Le **DEMON** d'**AYPEROS** est le responsable de l'éclat de génie d'une victime. En effet, le **DEMON** aura un effet catalyseur de talent pour la victime, la rendant brillante, capable et résolue. Ce pouvoir prend du temps à se révéler aux yeux de tous. L'entourage croit que la victime est devenue lucide et compétente d'elle-même. La victime elle, croit que tout vient d'elle, bien évidemment, elle croit aussi que les autres lui doivent du respect et de la considération, elle est même persuadée qu'il n'y a qu'elle qui puisse remplir cette mission, qu'elle qui puisse comprendre. Concrètement, la victime aura des talents à +2 (qu'elle n'avait pas auparavant) pendant la durée du pouvoir et qui lui serviront à réaliser son projet. Une fois achevé, ce projet aura un effet, un résultat, une aura néfaste et la victime en sera très affectée, elle se retirera en dépression, c'est le feedback. Le projet, ses effets et sa durée sont cumulatif.

Effets :

A +0 La victime travaille sur un sujet et pas un autre.

A +1 La victime Baronne et méprise, se rendant insupportable auprès de tous.

A +2 La victime exige toute l'attention, exige l'exclusivité, exige le respect le plus profond

A +3 La victime devient agressive, radicale et paranoïaque, elle s'isole

Durée :

A +0 Ru heures coût 2PP Feedback sur Ru heures

A +1 Ru jours coût 4PP Feedback sur Ru jours

A +2 Ru semaines coût 8PP Feedback sur Ru semaines

A +3 Ru mois coût 8PP Feedback sur Ru mois

Projet :

A +0 Le projet passe inaperçu, la victime est amère, jalouse et revancharde

A +1 Le projet est infamant et discréditant, l'entourage est consterné, la victime est acculée et prise à partie.

A +2 Le projet est une réussite au final pour les adversaires de la victime, la victime est détruite moralement.

A +3 Le projet se révèle être un torchon brûlant interdit et condamné violemment par la société. Prison, meurtre...

AZAZEL est un **DEMON** très célèbre. Serviteur de **MALPHAS**, il est depuis longtemps à ses côtés comme **TYRAN DE LA DÉCEPTION**. Respecté en enfer, il a de nombreux amis chez les **PRINCES**. Il s'est confronté à **Adam** puis **Jésus** et n'a pas hésité à donner de sa personne, toutefois, il n'est pas encore au-devant de la scène... Il est extrêmement énervé que son allié **NOG** prenne une place qui lui revenait de droit. Déçu, il déprime de son côté. **AZAZEL** aime que ses **DEMONS** le suivent dans ses goûts... Idem pour les pouvoirs...

Dépression Totale

AZAZEL 5PP Mental Vo vs Vo

Le **DEMON** d'**AZAZEL** crée un sentiment de dépression totale chez sa victime. Si elle succombe, elle se lamentera sur son sort pendant Ru heures. Agressée, elle ne réagira que modérément subissant les coups, si elle est attaquée mortellement, elle agira défensivement mais aura Niv colonnes de Malus. A +3 Une victime humaine deviendra dépressive à vie.

BALAAAM, DEMON de MAMMON est le **MAGNAT DE L'USURE**. Il opère dans toutes les sphères commerciales et il est un casseur d'accords ainsi qu'un redoutable corrupteur. L'Avarice qu'il propage, stoppe bon nombre de projets fantastiques. Sa grande réussite fut de faire que l'usure soit acceptée par l'Eglise Catholique, trahissant la parole même du message Divin... Toutefois ce fut une victoire en demi-teinte puisque l'Usure permit l'essor foudroyant de la civilisation occidentale et par là même de l'Eglise... Marc l'avait bien attrapé sur ce coup-là. Pour **BALAAAM**, Cœur de Pierre et Corruption font bon ménage...

Cœur de Pierre

BALAAAM 1PP Mental Vo vs Vo 10m

Le **DEMON** de **BALAAAM** fait en sorte que sa victime refuse de sortir un pény, la victime bloquera tout accord commercial ou autre dans lequel il devrait payer quoique ce soit... Même si ça n'est pas son propre argent. Même et surtout si un accord est antérieur au pouvoir.

A +0 Ru secondes

A +1 Ru heures coût 2PP

A +2 Ru jours coût 8PP

A +3 Ru jours coût 8PP

BAPHOMET, DEMON de MALPHAS depuis des lustres, puisqu'il chuta avec ses pairs depuis le **Paradis**. Le **SAGE VIDAME BAPHOMET**, est un des bras droit de **MALPHAS**. Il a en effet causé nombre de tracas aux Cul Terreux ainsi qu'aux Tout Blanc. Il a infiltré les hommes depuis longtemps et c'est fait leur confidant voir leur Pygmalion. Il a longtemps intrigué et a réussi de maintes fois à faire chuter les plus sincères et les plus purs. Il est responsable de la création de l'ordre du Temple et des Croisés, des **Anges**, des Soldats de **Dieu** priaient son effigie. Sage et simple, c'est lui ou **MALPHAS** que l'on sert.

Imposture de la Sagesse

BAPHOMET 4PP Mental Ap vs Vo

Le **DEMON** de **BAPHOMET** peut expliquer à quelqu'un ce qu'il est bon de faire. Ce qu'il faut faire, ce qui est nécessaire, ce qu'un sage ferait en connaissance de toute cause. Et qu'après mûre réflexion et après avoir bien sous pesé, le bien et le mal, le pour et le contre, de toutes les actions qui en découleraient, il ferait, sans doute possible, puisque la logique divine éclaire ses pas, ce que suggère l'humble, le presque sage et modestement vertueux ami ici présent, petit conseiller, qui n'a rien à gagner d'autre que le bonheur de voir, enfin, un ami réussir. La victime ne remettra pas en question son jugement, elle succombe pour Ru jours, Ru semaines à +3.



BELPHÉGOR, DEMON d'**ANDREALPHUS**, ami de **MAJAJ**, est aussi ancien que les civilisations.

L'**OBSÈNE PLENIPOTENCIAIRE** mène sa barque gentiment corrompant les humains, précipitant la chute des anciens, traumatisant les jeunes filles et déboussolant les adultes. L'époque actuelle malgré sa bonne conscience lui est toujours favorable grâce une fois de plus à son hypocrisie. Son commerce, il en a conscience, n'est pas le meilleur des moteurs pour atteindre de plus hautes sphères, malgré tout il est toujours là, taquin. Il ne comprend pas l'intérêt de tuer en baisant, ses serviteurs non plus...

Visions Libidineuses

BELPHÉGOR 1+NivPP Mental Vo vs Vo

Le **DEMON** de **BELPHÉGOR** peut créer des visions sulfureuses dans le cerveau de sa victime. Ces visions seront des invitations à une débauche de sexualité bestiale de la part de la victime. La victime percevra des invitations très très explicites à la fornication et ne comprendra pas plus tard qu'on lui reproche ses actes libidineux alors que tout le monde était dans le même état qu'elle et que tous en ont profité. Les **ANGES** (sauf ceux souffrant de déviation sexuelle) ne sont que très peu affectés. Ils sont étonnés mais ne sont pas gênés, juste intrigués.

A +0 1 instant. La victime est troublée et reste coi pendant Ru secondes, sauf s'il y a de l'action autour.

A +1 2PP /1 minute. La victime est émoustillée et commence à réagir se tripotant discrètement mais salement.

A +2 3PP/Ru minutes. La victime est emballée et commence sa frénésie sexuelle sans tabou, ni retenue.

A +3 4PP/1 heure. La victime s'épuise à satisfaire sa libido suractivée par ses visions, elle ne cesse de se faire jour. Au yeux de tous, elle harcèle continuellement mais non agressivement ses voisins.

BELZEBUTH est un **DEMON** d'avant la chute, il était alors une **Domination**. Il a longtemps boulingué sur terre et a organisé mains carnages auprès de **BIFRONS**. Très proche du **PRINCE DES MORTS**, il est le **SEIGNEUR DES MOUCHES**. Il a longtemps eu comme Capitaine des Légions Infernales, **MALTHUS** qui plus tard deviendra le **PRINCE** que l'on sait. Comme tout **DEMON** aux ordres de **BIFRONS**, il apprécie son **PRINCE** et les pouvoirs qu'il offre.

Intoxication Foudroyante

BELZEBUTH 5PP Mental Vo vs Fo 10m

Le **DEMON** de **BELZEBUTH** permet d'empoisonner une victime sans qu'elle puisse s'en défendre.

Le Ru permet de déterminer les dégâts immédiats subis par la victime. Elle est victime d'une intoxication foudroyante qui laissera ses viscères dans un triste état. En effet, si la victime meure, des milliers de larves de mouche écloront partout dans ses tripes et ses chairs putréfieront très rapidement. (4-Niv) Jour. Une cible avec une immunité aux maladies et poisons sera immunisée contre le pouvoir. *Ouais, c'est fat.*

BOTIS, est un ancien Faune qui vit **CAYM** à l'œuvre comme Général d'une armée animale en vue du massacre en règle d'une bourgade. Impressionné par le **PRINCE-DEMON**, il lui fit allégeance et **CAYM** de le prendre sous sa coupe. Il eut un rôle important au coté de **CAYM** dans la diabolisation de l'animal, ce qui lui valu ses galons d'**INFANT DE LA RAGE**. Depuis l'avènement de la médecine Moderne, il travaille avec **MALTHUS** et **VAPULA** à la création du virus... Il souhaite que ses servants servent aussi et surtout son **PRINCE**.

Rage Animale

BOTIS 1PP Mental Vo vs Vo 10m

Le **DEMON** de **BOTIS** peut faire qu'un animal devienne fou furieux et attaque tout ce qui est à sa portée pendant Ru+Niv Secondes, puis il s'enfuira pendant Ru jour si c'est un animal domestique.

A+3 pour 2PP la victime peut être un humain (pas un **Ange**) qui se croira en grand danger

CAMBION, DEMON d'ANDREALPHUS, a le titre d'**ECHANSSON DE LA PROCREATION**. Ce **DEMON** est un inséminateur ambulant ; il féconde tout ce qu'il possède et d'un simple toucher, il peut faire mourir en couche ou fait faire des fausses couches. Il ne partage pas son pouvoir avec celui de son **PRINCE**.

Insémination **DEMONIAQUE**

CAMBION 7PP Physique automatique contact sexuel

Le **DEMON** de **CAMBION** peut lors d'un acte sexuel fertiliser le partenaire femelle. La femelle sera grosse d'un maudit, même si elle est infécondable ou stérile... Cela dit si elle est déjà grosse, ça ne fonctionne pas, sauf si la femelle est un marsupial, un insecte ou un autre truc chelou dans le genre... Lapin, bref pas un humain...

Le **DEMON** n'aura qu'à pénétrer la femelle et jouir en elle, quelque soit l'orifice, naturel, opportun ou crée sur le moment. Il faut tout de même que la femelle survive a la pénétration... La progéniture sera de l'espèce de la femelle et pas un hybride, la progéniture sera juste ultra mauvaise et particulièrement encline à faire le mal.

Ne marche pas sur un **Ange**... Non, ne marche vraiment pas sur un **Ange** sauf pour le faire avorter...

A +1 Le **DEMON** empoisonne une victime enceinte sans qu'elle s'en aperçoive, pour 3PP, le **DEMON** peut en la touchant lui faire faire une fausse couche qui aura lieu dans Ru jours. Sauf s'il y a une bénédiction de fertilité.

A +2 Le **DEMON** fera mourir de complication sa victime après la mise à bas, s'il le souhaite... Pour la modique somme de 5pp et grâce Fo vs Fo. Evitable avec des soins très conséquents.

A +3 Le **DEMON** pourra enfanter une portée optimale... Pour un humain, ça fait... jetFoNiv Ru plés...

ELIGOS, ECHANSON DE LA DESTINÉE est un **DEMON** aux ordres de **KRONOS**. Accélérateur de fin tragique tout au long des siècles, il est très apprécié de beaucoup de **PRINCE** corrupteur, mais récemment, il s'est beaucoup rapproché d'**ABALAM** et **SCOX**. Souvent, il jouât les cartomanciens pour les puissants, les Madame Soleil, Irma and co... **KRONOS** ou lui, il faut servir les deux, à la fois, oui en même temps...

Ultime Vision

ELIGOS 2PP Mental Vo vs Vo

Les **DEMONS** d'**ELIGOS** peuvent montrer à leurs victimes dans quelles circonstances s'arrêteront leurs vies. Il déclenche une fausse mais probable vision dans l'esprit de la victime et celle-ci y croira dur comme fer en cas d'échec. La puissance du pouvoir est qu'il est définitif, puisque la vision est ancrée dans l'esprit de la victime. La victime pourra être soignée par des moyens magiques, par une bonne thérapie de Ru années ou accompagnée dans la Foi en Ru Jours.

A +0 La victime va y penser 1 fois par jour et en sera préoccupé

A +1 La victime va y penser Ru fois par jour et en sera très préoccupé, dérangeant sa vie personnelle

A +2 La victime va y penser 1 fois par heure et en sera obsédée, elle deviendra énervée, méfiante et associable

A +3 La victime va y penser 1 fois par heure et elle restera prostrée en cas d'échec d'un jet moyen de Vo



EROS, dieu de l'amour a chuté, **MALPHAS** l'a prit par la main et lui a expliqué le combat. Servant le **PRINCE DE LA DISCORDE**, bon allié d'**ANDREALPHUS**, **CUPIDON** est désormais **L'INFANT DE BOHÈME**, celui qui fait tourner les têtes, celui qui dérange tout, celui qui détruit tout, celui qui tue l'âme et qui voue au péché de chair et au péché d'esprit. **L'INFANT** est capricieux comme jamais, tourmenteur et indécis, on entend souvent résonner dans nos esprits son rire sarcastique. **EROS** ne joue qu'avec ses flèches, pas celles de **MALPHAS**.

Amours Infernaux

EROS 2PP Mental Vo vs Vo 5 mètres

Le **DEMON** de l'amour corrupteur plonge sa cible dans le pire des tourments. Elle se prend à aimer d'un amour radical, intense et exclusif une personne qui ne l'aime pas, l'harcelant à chaque moment possible. Cette personne est une autre que celle qu'elle aime actuellement. La haine fleurie pour la personne qu'elle a aimée juste auparavant, ressentie comme la cause du désamour du nouvel amour. Si la victime n'aime personne sur le moment, elle harcèlera deux fois plus son unique grand amour pour son plus grand énervement et sans doute désespoir, sans parler du conjoint du nouvel aimé... *Ah oui, j'en avais pas parlé ? Ah bon ? Ben, c'est fait...*

A +0 dure Ru minutes.

A +1 dure Ru heures. Pour 4PP le **DEMON** peut choisir le deuxième individu aimé.

A +2 dure Ru jours.

A +3 dure Ru années. Le **DEMON** peut choisir le même sexe pour le deuxième individu aimé. *C'te vieille loose*

ERRA est un **DEMON** de **BAAL** qui a brillé en passant pour un dieu mésopotamien, presque rien à voir avec **HERA**. Depuis, il sert toujours son **PRINCE** avec zèle, *un pote à lui...* Contrairement à **BAAL**, **ERRA** s'intéresse beaucoup aux humains et à toujours aimé les voir accomplir des choses merveilleuses, de grandes choses qui marquent à vie les témoins et inspirent les récits qui marquent à leur tour leurs semblables, parfois pour des siècles, animant des phantasmes épiques, des comparaisons triviales, des rivalités meurtrières. Le **VICOMTE DE L'ELEVATION MARTIALE** est relativement apprécié par **MALPHAS** qui trouve ses épopées souvent distrayantes et ne manquant pas de piquant. Récemment, il travaille pas mal avec **OUIKKA**

Stimulation Belliqueuse

ERRA 4PP Mental Ap vs Vo

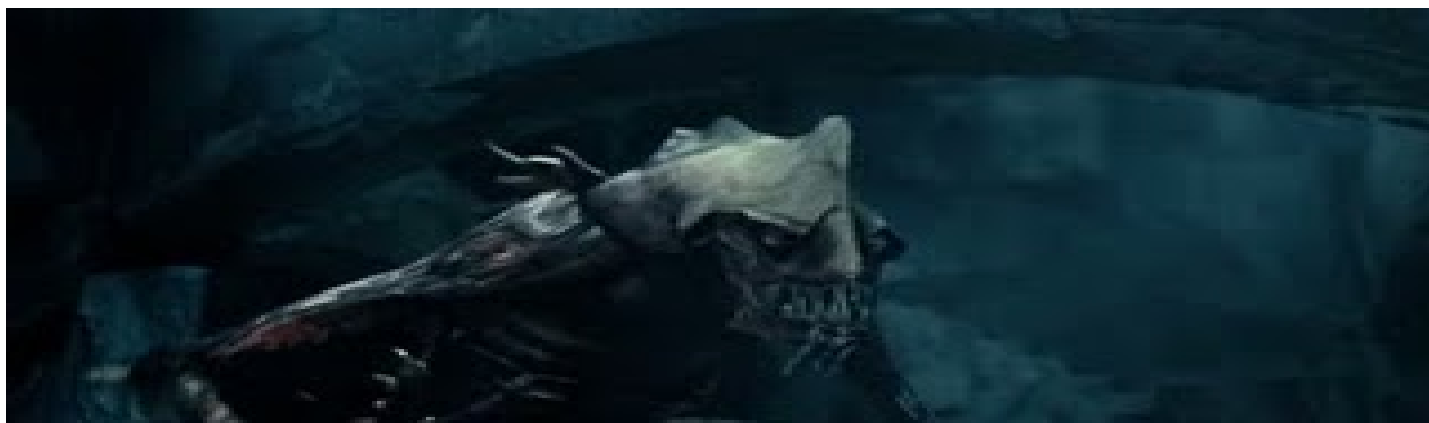
Le **DEMON** de Erra peut en remettant une arme, donner à son possesseur la compréhension complète de celle ci pour Niv+Ru secondes. De plus, la victime deviendra animée d'une folle envie de s'en servir sur le champ et ne pourra se retenir de le faire, détruisant, pourfendant, exterminant sans aucune pitié ses ennemis, ses adversaires et même simplement ceux qui osèrent se mettre face à son prétendu chemin. Notez que ni **Ange**, ni **DEMON** ne peuvent être la cible de ce pouvoir.

A +0 La compréhension et l'utilisation du talent et de l'arme sont à +2

A +1 La compréhension et l'utilisation du talent et de l'arme passe d'Expert à Magique

A +2 Le **DEMON** peut déclencher à sa guise le pouvoir dans un laps de temps de Ru heures

A +3 La durée efficace du pouvoir est de Ru minutes



EURYNOÏME, DEMON d'**ANDROMALIUS** est le **MARGRAVE DU PECHÉ CAPITAL**. Bon ami de **MALPHAS, SCOX, ABALAM** et **KOBAL** il a beaucoup marché auprès d'humains vertueux afin de leur ressembler. Souvent dans les endroits les plus inattendus comme les abbayes, les monastères, au Vatican etc, il corrompait gentiment les preux et les puissants. Son **PRINCE** attend toujours un bon résultat de sa part, mais il semble qu'étant donné le temps qui s'est écoulé (comme dirait **KRONOS**), il soit bon à ce qu'il fait, point barre. Pragmatique, il préconise l'utilisation du pouvoir de son **PRINCE**.

L'Enfer du Péché

EURYNOÏME 4PP Mental Vo vs Vo 10m

Le **DEMON** d'**EURYNOÏME** peut obliger la victime de son pouvoir à pécher. La victime fera de lui-même une chose qu'il estime être un péché. Le bémol principal de ce pouvoir est que le **DEMON** ne choisit pas ce que la victime devra faire, ni quelles en seront les conséquences. Mais il est quand même super drôle.

A +0 Le Péché aura des conséquences personnelles

A +1 Le Péché devra avoir des conséquences personnelles et sociales

A +2 Le Péché est très grave et devra avoir des conséquences très très sérieuses

A +3 un **Ange** pourra être la cible de ce pouvoir

FLAUROS, DEMON de **NYBBAS**, allié à **MORAX**, est le **DESPOTE ECLAIRÉ FAISEUR DE LÉGENDE**.

Pas vraiment de style épique, il préfère envoyer dans la nature des rumeurs plus débiles les unes que les autres. Durant sa longue carrière, il a pu constater de l'efficacité de son travail, il espère un jour prochainement faire réellement un carton, avec l'avènement des médias de masses et d'internet. Il est sur tous les fronts et balance des tas de buzz, des tas d'infos de première fraîcheur, pour la plupart évidemment inutiles, voir complètement fausses, mais super neuves et super cool... Son dernier tweet ? Le complot... **NYBBAS** aime beaucoup **FLAUROS** et il le lui répète tous les jours avec de grands sourires et remerciement. **FLAUROS** sens que son heure est bientôt arrivée, pour sur... Il va enfin goûter à l'ultime gloire, le summum des summums la vie de **PRINCE**.... Ses serviteurs en sont persuadés et pas respect ne prennent pas le petit pouvoir craignos de **NYBBAS**, qui lui n'y voit aucun inconvénient et les en remercie chaudement...

Légende Urbaine

FLAUROS Mental 10PP Vo vs Vo

FLAUROS et son équipe peuvent créer une légende qui sera relayée et répétée par la suite. Le **DEMON** devra choisir et créer un modém (vidéo, feuillet, article, photo, single, interview, croquis, caricature, annonce afp, site, blog, fessebouc, tweeter, chatteroulette etc.) pour passer l'info que quelques personnes comprendront et répéteront, relayant l'info à leur tour, mais à ce niveau là, le **DEMON** ne pourra plus rien faire, *le skud est lancé...* *Et je rappelle que les Patriotes, c'est d'la merde*. Le temps en Ru, sera le temps pendant lequel les victimes en parleront activement, ensuite, elles ne seront plus « obligées » d'en parler par le pouvoir, toutefois si la sauce a prit, il n'y a pas de raison que d'autres n'en parlent pas à leur tour. L'Attaque Mentale de la Légende est fixe, c'est-à-dire que le Ru du premier jet servira pour toutes les Attaques Mentales. Il y aura des A.M. tant que le quota des Ru victimes ne sera pas atteint.

A +0 Ru personnes répéteront la légende pendant Ru heures

A +1 Ru personnes répéteront la légende pendant Ru jours

A +2 Ru x10 personnes répéteront la légende pendant Ru jours

A +3 Ru x10 personnes répéteront la légende pendant Ru semaines



HABORYM est un **DEMON** de **MALPHAS**, il est le **DUC DU DOUTE**. Depuis quelques siècles, il sème son mal dans l'esprit des puissants, des intelligents, corrompant la société dans ce qu'elle a de plus fort, ses élites. Les humains sous sa coupe viennent à se poser des questions sur certaines certitudes qu'ils ont et c'est souvent le moment opportun pour leur faire un bon lavage de cerveau et de les recruter ensuite dans une fratrie afin de leur donner des certitudes. **SCOX**, **ABALAM**, **NYBBAS** sont de bonnes relations de travail, mais ils doutent trop de l'efficacité d'**HABORYM** malgré le succès de la mission **Adam** avec **AZAZEL**. Du coup, lui aussi, se met à douter de son avènement comme **PRINCE**. Lui ou **MALPHAS** pas de doute possible, c'est l'un ou l'autre.

Bris de Certitude

HABORYM 4+NivPP Mental Vo vs Vo

HABORYM et les siens défont les certitudes humaines, brisent les cœurs et corrompent la foi.

Le pouvoir est une confrontation psychique. Durant le laps de temps que dure le pouvoir, la victime bloque totalement et ne voudra plus utiliser ce dont elle doute. A la fin de la durée du pouvoir, pendant laquelle tout n'est plus aussi simple qu'avant, la victime devra choisir sa voie en faisant un jet de Vo en facile. Si elle échoue à trouver la voie, elle changera complètement et refusera de continuer dans l'erreur. Si elle repousse le doute, elle ne pourra plus jamais douter sur ce sujet. Ne fonctionne *hélas* que sur les humains.

A +0 Ru heures, la victime doute de son travail. Si elle échoue, elle le quittera définitivement et immédiatement

A +1 Ru jours, la victime doute de son amour. Si la victime échoue, elle arrêtera définitivement sa relation

A +2 Ru semaines, la victime doute de sa vie, si elle échoue elle changera quasiment tout dans sa vie *de merde*

A +3 Ru mois, la victime doute dans sa foi. Si elle échoue à trouver la voie, elle changera de foi, *tcho Jésus !*

HADIS est un **DEMON** de **MAMMON**, acheté pas très cher lors du péréclitement du panthéon **GRÉCO-ROMAIN**. Autrefois faiblement adulé mais éminemment respecté, dieu de la Terre, frère de **ZEUS** et de **POSÉIDON**, il a choisit en toute clairvoyance de s'allier aux **DEMONS**, ennemis éternels de la cause de leur chute... Le **SEIGNEUR DES RICHESSES PERDUES** accepte que ses disciples servent son aussi son **PRINCE**.

Folie Dilapidante

HADIS Mental 5PP Vo-Vo

HADIS et ses servants peuvent déclencher une folie qui provoquera chez la victime, la perte de tout ce qu'elle possède et l'impossibilité de retrouver un niveau de vie équivalent pendant un certain laps de temps. Notons que la personne semblera normale mais elle provoquera inconsciemment ses pertes. Des actes manqués en somme, des mauvais placements, des mauvais gestes, des oublis, des dons inspirés etc. Pourtant la victime ne souhaitera pas du tout perdre ce qu'elle possède et elle croira faire tout ce qu'il faut pour ne rien perdre...

A +0 Elle perd tout en Ru Mois

A +1 Elle perd tout en Ru Mois puis ne peut revenir à un comportement normal avant Ru semaines

A +2 Elle perd tout en Ru Semaines puis ne peut revenir à un comportement normal avant Ru mois

A +3 Elle perd tout en Ru Jours et ne peut revenir à la normale. *Alors ça fait quoi d'être un SDF ? Haha !*



IPOS, DEMON d'**ANDROMALIUS** a rejoint **KOBAL** à ses débuts. Le **COMTE DE L'APPARENCE TROMPEUSE** n'a pas eu de mal à s'acclimater aux **DEMONS** trublions. Ses talents chez **ANDRO** lui avait déjà prévalu les félicitations du jury alors chez **KOBAL**, il fit fort impression. Le **COMTE** veut que ses servants soient aussi ceux de son **PRINCE**.

Draps d'Innocence

IPOS Mental automatique

IPOS et ses sbires sont d'impayables fanfarons, ça n'est jamais de leur faute. Ce pouvoir permet au **DEMON** de passer pour innocent auprès de ses adversaires connus ou non. Même lors d'une enquête approfondie, même en ayant les preuves accablantes, il paraîtra pour innocent et créera un problème de conscience chez ses potentiels accusateurs.

A +0 il bénéficie de +1App et le talent baratin à +1 pour tout jet devant prouver son innocence

A +1 il bénéficie de +2App et le talent baratin à +2 pour tout jet devant prouver son innocence

A +2 il bénéficie de +3App et le talent baratin à +3 pour tout jet devant prouver son innocence

A +3 Pour 1PP par examen, les preuves accablantes seront inutilisables

LILITH est la première femme d'**Adam**. Passée **DEMON** d'**ANDROMALIUS**, elle n'a pas rapidement grimpé les échelons. Ce n'est qu'après avoir appris qu'**Eve** vivait encore, qu'elle prit goût à la politique et à **MALPHAS**. Celui qui fit tomber l'usurpatrice plus bas que terre en **Eden**. Avec quelques succubes, elle se mit au travail et eu un certain nombre de succès face aux dieux et face à **Eve**, devenue entre temps, déesse de la terre de ceci ou de la fécondité de cela. Ses succès mirent à mal un bon nombre de panthéon et firent sérieusement douter **Eve**. **LILITH** devint la **MARQUISE DES ANGES DÉÇUS**. Toutefois, elle ne pu jamais passer **PRINCE** avec l'ascension d' **Eve** au **Paradis** sous le nom d'**Archange Catherine**. Les autres **PRINCES** trouvaient que c'était de sa faute si **Eve** avait rejoint le **Paradis**. Un fauteuil pour deux comme on dit... Bref ne lui parlez pas de la 2nd meuf d'**Adam**... **LILITH**, comme les autres, aime son **PRINCE** et son pouvoir.

Totale Hallucination

LILITH 3PP Mental Vo vs Vo

Le **DEMON** de **LILITH** peut déclencher dans l'esprit de sa victime une hallucination complexe englobant Ru sens pendant une durée variable.

+0 Ru Secondes

+1 Ru x5 Secondes

+2 Ru Minutes

+3 Ru Heures



MURMUR est un **DEMON** de **MAMMON**. Proche de **MORAX**, il est moins un créateur qu'un corrompeur. **INFANT DE LA MORTELLE OBSESSION**, **MURMUR** est un joli farceur qui n'a eu de cesse de tourmenter ceux qui étaient un peu trop fétichistes. **SCOX**, puis **MISCROSH** et lui se sont souvent rencontrés sans que **MURMUR** ne les rejoigne pour autant. Son pouvoir est si fascinant qu'il est exclu d'utiliser celui du **PRINCE** pour ses suivants. **ABALAM** est un fan incondicional de **MURMUR**, d'ailleurs, il porte parfois des t-shirts à son effigie. **KOBAL**, lui est mort de rire.

Obnubilation Fétichiste

MURMUR 8PP Vo vs Vo Mental

Le **DEMON** de **MURMUR** peut transférer lentement l'âme d'un humain dans un objet qu'il vénère ou qu'il fabrique. Au bout d'un moment l'objet prendra la vitalité de l'humain et l'humain lui, perdra de sa vitalité tout en augmentant sa dépendance pour celui-ci. L'objet deviendra un véritable **VAMPIRE** spirituel et l'humain sera dépendant de l'objet, il y retrouvera du réconfort et une incroyable complémentarité, une extraordinaire fascination, incompréhensible pour les non-initiés. La victime parlera à son objet fétiche et celui-ci lui répondra tout le temps... En fait, la victime fera le dialogue toute seule mais qui peut le savoir, qui peut s'en rendre compte ? Sûrement pas elle. Pour qu'il y ait dialogue, il faut un contact direct par le toucher ou le visuel. Si le contact est rompu, la victime fera tout ce qu'il faut pour retrouver son contact tant que dure le pouvoir.

A +0 L'objet sera très important pour la victime et ne tolérera pas d'en être séparé.

A +1 idem + L'objet ne pourra être touché par quelqu'un d'autre que son propriétaire

A +2 idem+ L'objet ne pourra être critiqué en la présence de la victime sans qu'il parte dans une rage vengeresse

A +3 idem + L'objet pompe 1Pv par jour pendant Ru jours

A +0 Le pouvoir dure Ru Jours.

A +1 Le pouvoir dure Ru Jours.

A +2 Le pouvoir dure Ru Semaines

A +3 Le pouvoir dure Ru Mois

A+0 L'objet parle 1fois par jour pendant Ru Minutes selon la victime. En fait, il délire pendant ce laps de temps

A +1 L'objet parle Ru fois par jour pendant Ru Minutes.

A +2 L'objet parle Ru fois par jour pendant Ru Minutes.

A +3 L'objet parle chaque heure au moins pendant Ru Minutes empêchant la victime de dormir, la réveillant.

NABERIUS est un vieux **DEMON** d'**ANDREALPHUS**. L'**ECHANSSON DE LA DOULOUREUSE PAIRIE** espère bien que son travail ne va pas être trop mit à mal par la pudibonderie actuelle. Il se bat en ce moment contre le procès que l'on fait à ses victimes. Il est scandalisé de la mise à l'index de l'Eglise et essaye de faire comprendre à **NYBBAS** que ça n'est pas utile d'en rajouter, il ne faut pas culpabiliser ses ouailles. En effet, **NABERIUS** est depuis longtemps l'instigateur de l'apprentissage des jeunes aux techniques d'adultes... Le sexe ne tue pas, il pervertit. **NYBBAS**, lui s'en cogne, c'est un dommage collatéral.

Filiation de Perversion

NABERIUS 3PP Mental Ap vs Vo

Le **DEMON** de **NABERIUS** doit initier un enfant aux « plaisirs de la chair ». Et lors d'un duel psychique, la victime, si elle succombe refera ce qu'elle a subi, initiant à son tour. *C'est y pas gentil mignon tout ça ?*

Un **Ange** ne pourra en être la cible. Dommage que les enfants **Bénis** et autres fils du **Seigneur**, si... *haha !*

A +0 Elle initiera 1 victime à son tour pendant le mois à venir

A +1 Elle initiera Ru victimes à son tour pendant les Ru Mois à venir

A +2 Elle initiera Ru victimes à son tour pendant les Ru années à venir

A +3 Pour 6PP, elle aura la Limitation Besoin de jeunesse et sera perdue à tout jamais pour le **Paradis**. *A priori.*

NERGAL a joué un ancien dieu de la mort à Akkad. Depuis, **NERGAL** n'a pas fait beaucoup parlé de lui. C'est un intellectuel du mal, ancien bras droit de **MALPHAS**, concurrent de **MAMMON** et admirateur secret d'**ANDROMALIUS**. Son rapprochement avec **NISCROSH** remonte au 19^{ème} siècle où sous l'impulsion de nouveaux **PRINCES** (**VAPULA** et **CROCELL**), il révèle être un redoutable théoricien de la Révolution Industrielle et du matérialisme triomphant. Le **COMTE DE LA COMPTABILITE MALADIVE** sert donc le **PRINCE** des Drogues comme bras droit depuis 1960. L'Accoutumance de **NISCROSH** peut être utile et le **PRINCE** est cool...

Gérance Despotique

NERGAL Mental Pré ou Per

Le **DEMON** de **NERGAL** est obnubilé par ce qu'il possède ou gère. Il peut donc savoir à tout moment où se trouve quelque chose qui lui appartient. Il a une notion très personnelle de ce qui lui appartient, notez...

A +0 le **DEMON** pour 1PP peut savoir où se trouve exactement un de ses objets à 1Km à la ronde

A +1 le **DEMON** pour 2PP peut savoir où se trouve exactement Ru objets à 10Km à la ronde

A +2 le **DEMON** pour 2PP peut savoir où se trouve exactement tous ses objets à 10Km à la ronde

A +3 le **DEMON** pour 1PP peut savoir où se trouve exactement tous ses objets à Ru x 10Km à la ronde

PAIMON était une **Domination**. Depuis la chute, il est auprès de **SATAN** et plus particulièrement d'**ANDROMALIUS** et **MALPHAS**. Servant **ANDROMALIUS**, il est le **JUNKER AUTORITAIRE**, celui qui force à forcer par devoir, par nécessité, par obligation, par pression. Il insuffle aux gouvernants le don de vouloir ou devoir commander avec force, terreur etc. Ce **DEMON** réduit en miette et en un instant les efforts d'alliances ou d'apaisement et annihile les tactiques politiciennes sincères (??? *c'est quoi ça ? c'est nouveau ? n'importe quoi ! propagande éhontée, nan mais je vous jure...*). Il fait naître ces sentiments si incontrôlables que sont les notions d'oppression et d'injustice. (*incontrôlable haha !*)

Terrible Domination

PAIMON 3PP Mental Vo vs Vo 5m

Le **DEMON** de **PAIMON** peut forcer une victime à devenir un véritable despote quand il a en charge une autorité. La victime lorsqu'elle est en état de commandement gagnera 1 en Ap et un Talent de niveau égal au NivPouv pour faire appliquer la domination. Ceci ne marche qu'auprès des administrés. La victime pendant le laps de temps que dure le pouvoir, se sentira à la fois surpuissante et légitime mais surtout aura peur qu'on décèle une faiblesse chez elle, car « ils sont nombreux, ceux qui dans l'ombre attendent de moi un faux pas. Ils se trompent tous, je suis le seul véritable serviteur de... » comme disait **Joseph** un jour de grande clairvoyance. Seuls les humains subissent les effets de ce pouvoir.

A +0 Aristocrate ; le pouvoir dure Ru minutes la victime méprise et humilie ses administrés

A +1 Technocrate ; le pouvoir dure Ru heures la victime terrifie et oppresse ses administrés

A +2 Diktat; le pouvoir dure Ru jours la victime menace et harcèle ses administrés

A +3 Tyran; le pouvoir dure Ru semaines la victime oblige et force ses administrés



RAUM, BURGRAVE DES CITADELLES DÉCRÉPIES est un **DEMON** de **BIFRONS**. **Frone** qui chut avec son maître, il a aujourd'hui varié ses activités. Très proche de **GAZIEL** et **OUIKKA**, il opère dans le gros œuvre de démolition, fragilisant les bases afin de permettre des percées surprenantes. **RAUM** défonce des murs, des portes, les morts avec lui restent à l'horizontal... Pas de résurrection chez ses sbires.

Fatale Déréliction

RAUM Physique Fo Toucher

Le **DEMON** de **RAUM** malmène les fondations de ce qu'il touche. Il crée des failles, des fissures, une obsolescence rapide de la matière inerte qu'il compte voir se désagréger petit à petit. Toutefois, une observation experte se rendra compte des dégâts, qui pourront être plus ou moins réparés.

A +0 Pour 1PP il enlève 2 de protection/résistance à la matière. Prend Ru minutes.

A +1 Pour 2PP il fragilise sérieusement, enlevant Ru de Protection/résistance à la matière. Prend Ru minutes

A +2 Pour RuPP il rend obsolète, enlevant Ru de Protection/résistance à la matière. Prend Ru secondes

A +3 Pour 5PP il crée d'une citadelle neuve, un château de carte en Ru secondes prêt à tomber à la première pichenette, mais qui reste tel quel jusqu'à la pichenette...

SAMYAZA est un vieux **DEMON** de **BAALBERITH**. Il a servi tout au long de sa servitude comme corrupteur et a travaillé avec **MALPHAS**, **ANDROMALIUS**, **CAYM** et maintenant avec **NYBBAS**, qu'il sert aujourd'hui avec vigueur comme **TYRAN DES FOULES**. Durant les siècles, il a contribué à l'abrutissement humain, et il n'en est pas peu fier. Toutefois, les Tout Blancs ont contré de multiple fois ses projets et grâce à la com, en on fait des échecs. **SAMYAZA** prétend que son pouvoir doit percer, alors oublions celui de **NYBBAS**.

Bouc Emissaire

SAMYAZA 2PP/Niv Mental Vo vs Ap

SAMYAZA et ses sbires peuvent faire qu'une victime devienne la cible de tous ceux qui la côtoie. La victime ne pourra pas empêcher que l'opprobre tombe sur elle et subira les justes conséquences de ses injustes accusations.

A +0 pendant Ru minutes la victime est accusée de tous les maux qui vont arriver dans ce laps de temps

A +1 pendant 1 heures la victime est accusée de tous les maux qui vont arriver dans ce laps de temps

A +2 pendant Ru heures la victime est accusée de tous les maux qui vont arriver dans ce laps de temps

A +3 pendant Ru jours la victime est accusée de tous les maux qui vont arriver dans ce laps de temps

SHAX est un frère d'armes de **SCOX**. servant **MALPHAS** comme **VIL DESPOTE DE L'HYPNOTISME** de puis maintenant le **PRINCE DES AMES**, il n'a pas pu trouver la bonne opportunité pour évincer son camarade et devenir lui même **PRINCE**. Pourtant il a travaillé conjointement avec **SCOX** à l'élaboration de son arrivée en 1916. Il en veut toujours à son **PRINCE** d'avoir réussi, ses servants privilégient donc son pouvoir à celui de **SCOX**

Contrôle des Humains

SHAX 3PP/min Mental Vo vs Vo

SHAX et ses **DEMONS** peuvent contrôler un humain en le regardant. Ils verront ainsi par ses sens et lui feront faire ou dire ce qu'ils souhaitent dans la limite de ses possibilités et de ses limites morales. A+3 le pouvoir permettra de lui faire faire des choses horribles et même de supprimer sa propre vie ou celles de ses enfants. La victime ne se souviendra que très partiellement de ses actes, les prenant pour des cauchemars.



SITRI est un ancien **DEMON** de **CAYM** qui récemment s'est rallié à **NISCROSH**. Depuis des lustres, il s'amuse à faire la proie et fini invariablement chasseur. Il a ainsi fait quelques sales tours aux dieux, ce qui lui a valu sa promotion de **WILDGRÄF DU PIÈGE INFERNAL**, mais depuis il a du ronger son frein sur, la plupart du temps, des humains ou des fauves et ce n'est que récemment qu'il a compris comment mettre à profit ses compétences de paranoïaque avec le **PRINCE DES DROGUES**. Ses serviteurs ont longtemps accepté de servir **CAYM** et d'utiliser ses pouvoirs, ça n'est pas le cas pour ceux de **NISCROSH**, qui ne les intéresse que peu.

Sentir le Poids du l'Envie

SITRI Mental Automatique

Les Demons de Sitri peuvent se rendre compte qu'ils sont observés depuis (5-Niv) secondes. En sentant le poids du regard de l'observateur, qui est pour eux une onde identifiable.

A +1 Pour 1PP, Ils savent ou approximativement se trouvent les observateurs

A +2 Pour 1PP, Ils savent qui les observe et où il(s) se trouve(nt). Il sait qui mais ne connaît pas son nom etc.

A +3 Les Demons se rendent compte qu'ils sont observés au moment où des yeux se posent sur eux

STOLAS **DEMON** de **MAMMON** est le **MAGNAT DE L'OR DUR**. Son règne sur les hommes date, ses alliés sont brillants, chers, lourds et il a toujours fait croire qu'ils étaient rares, donc précieux... *C'te blague*. Combien d'empires a-t'il fait s'écrouler par son manque ? Combien en a-t'il détruit parce qu'ils en avaient trop ? « L'attrait des humains pour les choses viles causera leur chute » répète-il, tout en se demandant pourquoi n'a-t'il pas été promu comme **PRINCE** à la suite de l'explosion des civilisations Aztèque ou Incas... Peut-être parce que son **PRINCE** tire tout le prestige de ses actions... Brillantes. Pour ce qui est de corrompre, **STOLAS** rules alone.

Cité d'Or

STOLAS 5PP Physique Fo

Le **DEMON** de **STOLAS** peut faire apparaître une quantité non négligeable d'or en 1 seconde devant lui. Cet or n'est qu'une illusion indécélable qui sera amenée cela dit, à disparaître, mais le mal sera déjà fait.

A +0 Ru Kilos pour Ru Heures

A +1 Ru Kilos pour Ru Jours

A +2 Ru Kilos pour Ru Semaines

A +3 Ru Tonnes pour Ru Mois



THANATOS servant du **PRINCE DEMON BIFRONS**. Ancien dieu GRÈC de la mort jusqu'à ce que **BIFRONS** le rencontre, lui révèle tout le truc lors d'un barbecue et en fasse son sujet. Depuis quelques millénaires, il sert au mieux son maître au titre de **SEIGNEUR DES OMBRES**. Tapis dans les songes, habitant les tréfonds des âmes, apparaissant furtivement, il traque les esprits faibles qui essayent de rejoindre la lumière salvatrice... Ombres pas **ZOMBS**. Caprice? *Tou t'en foute des mortes qoui viva deboute... tou kife les zombres...*

Habitant des Ombres

THANATOS 4PP/Ru min Mental Vo vsVo

Le **DEMON** de **THANATOS** peut se fondre dans les ombres pour réapparaître plus tard ou plus loin. Le **DEMON** disparaît donc en 4-Niv secondes dès lors où il entre ou touche une zone d'ombre. Il peut réapparaître à n'importe quel endroit où l'ombre, dans laquelle il est, se trouve. Il peut aussi y rester tant que dure son pouvoir. Invisible et insonore dans les ombres, le **DEMON** n'en est pas moins détectable par des moyens sensoriels développés ou surnaturels. Toutefois, toute attaque physique contre le **DEMON** est vouée à l'échec, le coup ne touchant que les objets se trouvant dans les ombres. On ne peut contrer les Habitants des ombres qu'avec de la lumière directe, ainsi une lampe dans une zone d'ombre empêchera l'habitant des ombres d'agir. Une lumière surnaturelle flashante pourra faire disparaître les ombres en 1 instant, assommant le **DEMON** et le laissant à la merci de ses ennemis. Si une zone d'ombre, dans laquelle est le **DEMON**, venait à disparaître complètement, pendant plus de 1 seconde, il serait tué. Que la lumière soit naturelle, technologique ou surnaturelle. Le **DEMON** des ombres peut, pour se défendre, en cas d'attaque de lumière exécuter un jet de NivAg pour apparaître. Cette action violente assommara le **DEMON** pour 10-(Ru+Niv) secondes.

A +1 L'Habitant des ombres peut parler ou ressentir/ entendre/voir ce qui se passe dans les ombres où il se trouve et à portée de ses sens, les ombres forment son corps entièrement. Le **DEMON** des ombres peut observer 1+Niv action ou endroit à la fois.

A +2 Le **DEMON** peut agir, fondu dans les ombres, avec ses membres ; il peut donc saisir quelqu'un qui s'y trouve, le pousser, l'attaquer etc. Il peut, aussi mais pas en même temps, faire une attaque d'ombre pour 1PP. C'est une attaque physique dans les ombres, qui ne peut fonctionner que si la cible s'y trouve elle aussi. L'attaque est une protubérance qui apparaît puis disparaît dans l'instant laissant des dommages bien réels pour un jet réussi de NivAg. Dégâts : Ru+2 Létaux ou assommant au choix. Le défenseur avec Per>3, a 2 colonnes de malus pour défendre ou esquiver étant donné que l'ombre est fugace et assez difficilement discernable. Les autres subissent sans pouvoir se défendre.

A +3 Pour 2PP le **DEMON** peut envelopper, avec une attaque NivAg vs Esquive si Per>3, pour Ru secondes. L'action d'envelopper ne prend qu'une seconde pour le **DEMON**. La victime, si elle échoue contre l'enlèvement des ombres, devra perdre son temps à combattre les ombres terrifiantes durant la durée du pouvoir. C'est une attaque de Peur+3 renouvelable chaque seconde pour la victime contre le même Jet d'attaqueVo, qu'elle succombe ou qu'elle résiste. Chaque attaque réussie ajoutera après la durée du pouvoir, 1 minute de fuite et de désespoir avec -2 colonnes de malus à toutes ses actions dans le cas où celle-ci ne pourrait pas éviter de s'enfuir en hurlant.



VASSAGO actuellement **DEMON** de **SCOX** a servi par le passé **MALPHAS** et ensuite **KOBAL** à sa promotion. Chez les **SCOX**, en tant que **BAN SUPREME DES ELUS**, il est le roi des farceurs. Refusant à ses serviteurs les pouvoirs de **KOBAL** et **SCOX**, il affirme qu'ils doivent se débrouiller avec ce qu'il a la condescendance de leur offrir, c'est vraiment un farceur... Bref, il a de grands projets, deux de ses précédents chefs étant montés en grade, alors qu'il les servait avec zèle, *un pote à lui (comment ça, je l'ai déjà faite c'te blague toute pourrite?!)*... Les projets, les progrès, les exemples, ça fait rêver, alors il rêve de grandeur et du jour où il pourra enfin... Remplacer **SCOX**...

Don de Pouvoir

VASSAGO 5PP Mental Vo

VASSAGO et ses servants sont capables d'offrir réellement un pouvoir à un humain. Le **DEMON** ne pourra donner qu'un pouvoir qu'il possède et il devra dépenser le nombre de PP pour l'humain à chaque utilisation de ce pouvoir. Notez que le **DEMON** a toujours la possibilité d'utiliser son pouvoir et même en même temps. Le **DEMON** de **VASSAGO** peut aussi lui retirer ce pouvoir quand bon lui semble. Le niveau du pouvoir de l'humain ne peut dépasser celui du **DEMON** ni celui du niveau de pouvoir de Don de Pouvoir... *Am i clear ? Non ? Ben, relis, patate.*

A +0 Le **DEMON** peut passer un pouvoir pendant Ru minutes

A +1 Le **DEMON** peut passer un pouvoir pendant Ru heures

A +2 Le **DEMON** peut passer un pouvoir pendant Ru jours

A +3 Le **DEMON** peut passer un pouvoir durant autant de temps qu'il le souhaite

ZAGAN, **DEMON** de **BAAL**, est connu comme le **SUPREME EMIR DES MEURTURIERS**. Son action est proche de celle des corrupteurs. Il a constamment essayé de faire pencher la balance en faveur du jusqu'au boutisme, croisant souvent **MALPHAS**, **DAJJAL** et **MAJUJ**. Il sert aujourd'hui **OUIKKA** après avoir servi **MAJUJ** pendant 13 siècles. Notez que ce **DEMON** ne s'est pas restreint à la sphère musulmane, mais vu que le plus dur est à faire là-bas... Les pouvoirs des **PRINCES** sont tout aussi importants que le sien, un **DEMON** sert avant tout le **PRINCE** puis son **Emir**.

Impassibilité de l'Assassin

ZAGAN 2PP/minute Ap vs Vo

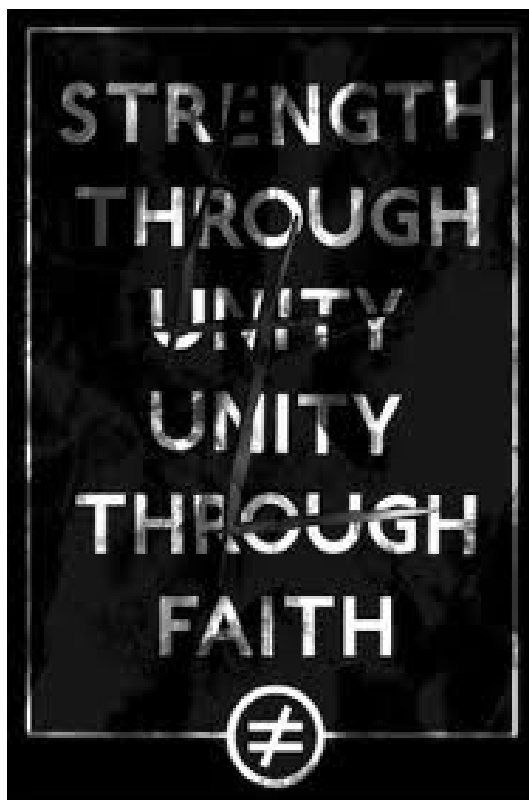
ZAGAN et les siens peuvent faire en sorte que les hommes (simples humains) autour de lui sur un diamètre de (1+Niv) x3 mètres, ne flanchent pas lors d'actes ultra répréhensibles, comme exterminer un village sans aucune raison, ou égorger, violer, brûler, torturer tout ce qui passe. Notez que ça concerne principalement les soldats, milices ou assimilés sous les ordres du **DEMON** ou du moins dans l'entourage du **DEMON** de **ZAGAN**, infiltré ou non.



Maîtres Angéliques; Nom et fonction honorifique.

Nom	Période	Titre	Précédent Archange	Archange actuel
Albert	1214	Grand Clerc du Renoncement		Alain
Jacob	-50	Vertu de la Faim		Alain
Robert	680	Auguste Vertu de la Transmission Paternelle		Alain
Nicolas	1 ^{er}	Vertu de l'Innocence Immaculée	Fves - Blandine	Christophe
Arnaud	6 ^{ème}	Grand Hospitalier des Victimes	Jean-Luc	Daniel
Claude	699	Spirituel Thaumaturge de l'Écriture Instantanée		Didier
Édouard	979	Trône de la Douce Compassion		Didier
Bertrand	1124	Doux Clerc de la Législation Divine		Dominique
Lucien	3 ^{ème}	Séraphin de l'Enthousiasme		Dominique
Maurice	288	Preux Paladin de la Clairvoyance		Dominique
Simon	1 ^{er}	Principauté de la Chasteté		Dominique
Philomène	4 ^{ème}	Trône de l'Opprobre	Didier	Francis
Camille	1550	Maître Hospitalier du Martyre		Guy
Marie Madeleine	1 ^{er}	Sœur Vertu de l'Eau Salvatrice		Guy
Denis	272	Puissance de la Vie Éternelle	Georges	Jean-Luc
François	1183	Domination de la Sainte Humilité	Dominique	Janus
Bartholomé	1567	Sébastokrator de la Sainte Équité	Fves	Lordi
Anne	1 ^{er}	Grande Sénéchesse du Bois Dormant	Dominique	Joseph
Marcel	304	Sénéchal de la Vérité	Fves	Joseph
Christian	1245	Maître Paladin de l'Ordre Teutonique		Laurent
Déborah	-1221	Auguste Sœur des Victoires	Georges	Laurent
Charles Martel	742	Maréchal des Stratèges	Laurent	Michel

Nom	Période	Titre	Précédent Archange	Archange actuel
Félicien	251	Douce Puissance de la Félicité		Michael
Léon	461	Chérubin de la Sainte Bible		Uriel
Abraham	-2000	Saint Clerc de la Filiation		Lucifère
Jean Baptiste	1 ^{er}	Vertu de la Révélation Spirituelle		Lucifère
Elisabeth	1 ^{er}	Vertu du Choix Cornélien		Lucifère
Patrice	462	Bon Clerc du Compagnon Fétiche		Lucifère
Xavier	1553	Grand Maître de la Divine Providence		Lucifère
AL Fârâbi	622	Hâkîm de la Compréhension Divine	Lucifère	Eli
An-Nâsir	1193	Calife des Armées Victorieuses de l'Islâm		Khâlid
Alî	661	Premier Imâm de l'Éloquence		Hâssân
Nâwâs	Chute	Pâdishâh de la Beauté	Gabriel	Hâssân



Rappels des titres ; Maître d'Excellence, Beau Maître, Saint Maître, Maître Clerc, Chérubin, Frône, Sénéchal, Séraphins, Vertu, Principauté, Puissance, Domination, Auguste, Maître Paladin, Sébastokrator, Thaumaturge, Grand Hospitalier, Maréchal...

Abraham, premier des prophètes est aujourd'hui le Saint Clerc de la Filiation, Ange servant Fves.

Connaissance Généalogique

Fves 1PP Mental Automatique

L'Ange d'Abraham a la possibilité de connaître les origines généalogiques de la personne qu'il regarde.

Albert, serviteur d'Alain est un aide précieux, il officie depuis 1214 comme Grand Clerc du Renoncement

Plénitude Journalière de la Foi

Albert 2PP/jour Mental Ap

Ce pouvoir de suggestion permet à l'Ange de faire bénéficier différents pouvoirs à qui il le souhaite, y compris lui-même.

A +0 Offre Pas de nourriture

A +1 Offre Anaérobiose et Pas de nourriture

A +2 Offre Immunité au Froid et Anaérobiose et Pas de nourriture

A +3 Offre immunité au Feu et Immunité au Froid et Anaérobiose et Pas de nourriture

Anne est la mère de Marie, elle-même, mère du Christ. Déjà, là, ça pèse. C'est elle qui enseigna à notre seigneur Jésus, la menuiserie, waou ! ça défonce ça aussi. Grande Sénécheresse du Bois Dormant, elle suivit Joseph. Anne toutefois, ne tolère pas qu'un de ses serviteurs torture... et ça, ça lui pose des questions à Joseph, pour une fois... Il se demande qu'elles sont ses arrières pensées ou ses motivations, parce qu'il ne voit pas trop pourquoi... Alors ça le titille, ça le titille de lui poser la Question... Mais bon... Il hésite parce que malgré tout... Ya Jésus qui n'est jamais bien loin...

Bois Béni

Anne Physique

Anne et ses Anges peuvent créer des objets en bois très spéciaux, puisqu'ils ont pour fonction de protéger les humbles du mal. L'Ange devra avoir un Talent Menuiserie pour créer l'objet. Un Ange peut créer 1+Niv objets. Les objets augmenteront de niveau de compétence avec le Niveau du pouvoir.

A +0 L'objet à Détection du Mal+ 0 comme une église

A +1 L'objet à Détection du Mal+1

A +2 L'objet à Détection du Mal+1 et Télépathie+0

A +3 L'objet à Détection du Mal+1, Télépathie+0 et Détection du Danger +1 (Pe4)

Arnaud, Ange de **Jean-Tuc** dès le 6^{ème} siècle a prit du service chez **Daniel** lors des exploits de Notre-Dame. Il est le **Grand Hospitalier des Victimes**. Son combat avec **Daniel** en a surpris plus d'un, lui non.

Eternelle Pierre

Arnaud 3PP Mental Vo

Arnaud et ses frères peuvent protéger un innocent des dangers avoisinants. Ils font revêtir à leur cible, une peau de pierre, qui protège de Ru pour (1 +Niv)secondes, A+3 Immunise au froid, au feu, aux acides et bases et aux maladies et aux poisons.

Jean Baptiste. **Faya**, le prophète. Cousin de Jésus et celui qui le fit **Christ**. Celui qui est l'ami de **Gabriel** et qui sert **Fues** depuis qu'il s'est retiré de la terre. Il est **Saint Jean Baptiste Vertu de la Révélation Spirituelle**.

Baptême de Jean Baptiste

Jean Baptiste 10PP Mental Vo

L'Ange de **Saint Jean Baptiste** peut convertir un non-croyant, l'absoudre de tous ses péchés et le renommer. Ce Baptême est total, complet et même plus encore, puisqu'il ne permet plus à quelqu'un de revenir en arrière ou que quelqu'un puisse l'obliger à le faire ou lui faire renier sa Foi. Cet acte est volontaire et un **DEMON** peut se faire Baptiser à +3. Son essence sera alors rachetée et il ira faire directement un tour au **Paradis**

Bartholomé De Las Casas fut un homme de piété et de justice, il défendit les indiens contre les conquistadores et contre l'Eglise meurtrière. De nombreux **ArchAnge**s se sont plaint de lui, **Dominique**, **Joseph**, **Laurent**... Bref toute la branche dure du **Paradis**. **Fues** l'accueillit et rapidement il continua sa bataille pour le respect des non-croyants et c'est comme **Sébashtokrator de la Sainte Equité** qu'il servit **Lordi**, en qui il trouva son Père Spirituel. **Joseph**, lui aussi parti en croisade contre cet énergumène, **Dominique** ne changea pas d'avis et face aux débats déclenchés au **Paradis**, il continua sur sa ligne dure... « Pas de Justice, Pas de Paix » fut entendu lors des échanges, les noms d'oiseaux que par décence, nous ne répèterons pas ici, fusèrent de toutes part.

Cause de Rébellion

Bartholomé 5PP Mental Vo vs Vo

Bartholomé et ses amis peuvent, lors d'une discussion de 4-Niv minutes, faire une attaque mentale, afin de faire réagir une personne sur la condition humaine, profondément. Il s'ensuivra ce qui arrive souvent, la personne changera son opinion, qui ne deviendra pas forcément celle de l'Ange et sera déterminée à agir, dans le sens qu'elle pense être prioritaire.

Charles Martel est devenu un Ange de Laurent vers 742, puis retrouvant des valeurs plus conformes aux siennes, il signa chez Michel nouvel Archange et ancien Vikings. Fin tacticien, il suivit Michel et lui donna mains et mains conseils afin de discerner les vrais amis, des amis de passage... Michel fit avec le Maréchal des Stratèges, Charles Martel ses classes directement sur le terrain ; au front de la politique Paradisiaque. Francis quelques siècles plus tard, lui fit quelques propositions qu'il déclina humblement.

Comprendre les Amitiés et les Inimités

Charles Martel 3PP Mental Vo

Les Anges de Charles Martel peuvent savoir quelles sont, de toutes les personnes en présence et à moins de $5x(1+Niv)$ mètres, avec qui il discute depuis 4-Niv minutes, les degrés d'amitié et de confiance ainsi que de méfiance et de défiance. Le pouvoir dure Ru minutes.

A +0 L'Ange voit le degré d'amitié (pas, petite, sincère, forte, immuable)

A +1 L'Ange voit le degré d'amitié et de confiance.

A +2 L'Ange voit le degré d'amitié et de confiance ainsi que de méfiance et défiance.

A +3 L'Ange perçoit vers qui une cible à de l'amitié ou de la défiance même si l'objet de la cible n'est pas présent. Il faut évidemment que l'Ange connaisse cette tierce personne.

Saint Claude est devenu un Ange de Didier en 699. En tant que Spirituel Phéaumaturge de l'Écriture Instantanée, il a officié comme extraordinaire messenger auprès des hommes d'église.

Lettres Inspirées

Claude 1PP Mental Vo

Les Anges de Claude peuvent écrire sur un support et le message sera au fur et à mesure recopié sur un autre support de leur choix. *C'est un putain de fax sans fil !*

A +0 L'Ange doit voir le deuxième support.

A +1 L'Ange doit connaître le deuxième support, l'avoir déjà vu et être à moins de 1kilomètres

A +2 L'Ange doit connaître le deuxième support, l'avoir déjà vu et être à moins de 100 kilomètres

A +3 L'Ange doit connaître le deuxième support ou simplement le destinataire, qui se mettra alors à écrire.



Saint Christian Maître Paladin de l'Ordre Teutonique est un **Ange** de **Laurent** qui fit ses preuves lors des croisades. Il est d'une nature égale et particulièrement habile à exterminer l'infidèle, ou qu'il se trouve.

Croix Teutonne

Christian Physique Automatique

Les **Anges** de **Christian**, s'ils arborent leur croix, ont un avantage contre leurs ennemis. L'**Ange** reçoit un bonus de 1+Niv bonus aux dommages contre les païens et mécréants et 3+Niv de bonus contre les **DÉMONS**

Déhorrah est un **Ange** de **Georges** qui suivit **Laurent** par la suite comme **Auguste Sœur des Victoires**. Certains s'interrogèrent sur ses capacités, mais étant donné sa nature et ses amis... Disons-le, n'ayant pas grand-chose en commun, les adversaires de **Georges** se dirent que ça ne pouvait que profiter à l'apaisement.

Voir la Victoire

Déhorrah 3PP Mental Pe

Les **Anges** de **Déhorrah** peuvent connaître par une vision lorsque la bataille commence, l'issue de celle-ci, sans que rien ne puisse en changer le dénouement. Toutefois les effets pourront en être minorés.

A +0 la vision est comprise en 7-Ru minutes.

A +1 la vision est comprise en 1 minute.

A +2 la vision est comprise en 7-Ru secondes.

A +3 la vision est comprise instantanément.

Saint Denis en 272, devint un **Ange** de **Georges** comme **Puissance de la Vie Éternelle**. Ami de **Jean-Luc**, il le suivit quand celui-ci devint **Archange**.

Résister au Supplice

Denis 1PP Mental Fo

Denis et ses amis peuvent insuffler de la vie là où il n'y en aurait plus. Ils permettent aux agonisants, brebis du **seigneur**, de se mettre à l'abri, le temps d'être prises en charge par des soigneurs. Un mort depuis moins de Fo+Vo(de la victime) secondes peut en être l'heureuse cible, mais pas plus. Notez qu'une personne sous l'effet de ce pouvoir n'est pas immunisée du tout contre une mort violente. Un nouveau coup infligé à la victime, la précipiterait fissa dans la tombe. Les dommages occasionnés sur la victime, à l'avenir, seront divisés par deux pendant la période de rétablissement, comme si la vie s'accrochait à tout prix.

A +0 un être au seuil de sa mort peut vivre encore RU secondes.

A +1 un être au seuil de sa mort peut vivre encore RU minutes.

A +2 un être au seuil de sa mort peut vivre encore RU heures et se réveiller à l'instant afin de fuir le combat.

A +3 un être au seuil de sa mort peut vivre encore RU jours et se réveiller à l'instant afin de fuir le combat.



Saint Édouard est un **Ange** de **Didier** qui officie comme **Frône de la Douce Compassion**. En 979, il comprit que le secret du message biblique était dans la compassion infinie. Il mit tout en œuvre alors pour réussir là où tant n'avaient pas encore réussi. **Didier** en fut pleinement satisfait et lui apporta toute l'aide possible.

Sincère Affliction

Édouard 4PP Mental Vo vs Vo

Les **Anges** d'**Édouard** peuvent faire en sorte que leur cible soit sous l'emprise du sentiment de la compassion et changent leurs attitudes pour la durée du pouvoir. Ce pouvoir est plus limité sur les **DEMONS**, il les empêche juste de faire le mal pour mal, mais de la à les plonger dans la compassion, faut pas exagérer.

A +0 RU secondes

A +1 RU minutes

A +2 RU heures

A +3 RU jours

Sainte Elisabeth est un **Ange** de **Fves**. Mère de **Saint Jean Baptiste** et amie de **Gabriel**, elle est la **Vertu du Choix Cornélien**, celle qui sait toujours de quel côté va la volonté du **Seigneur**.

Le Chemin du Juste

Elisabeth 1PP Mental Automatique

Elisabeth et ses **Anges** peuvent entre deux (pas trois ni plus, deux) solutions savoir qu'elle est La bonne. L'**Ange** peut utiliser ce pouvoir 1+Niv fois par jour.

Saint Félicien, **Douce Puissance de la Félicité** est un **Ange** de **Thovalis** depuis 251. Extrêmement actif et efficace à dénouer les conflits, son action fut évidemment remarquée par **Didier** puis **Francis** qui s'en félicitèrent.

Rire Libérateur

Félicien 1PP Mental Ap vs Fo 5m

Félicien et ses **Anges** peuvent déclencher des rires quand ils rient eux aussi. La cible du pouvoir doit pouvoir voir ou entendre l'**Ange** rire.

A +0 Le rire dure Ru secondes chez la cible apaisant son agressivité (ne pas confondre avec la détermination)

A +1 Le rire dure Ru secondes chez Ru+Niv cibles apaisant leur agressivité et libérant les tensions

A +2 Par un rire et sans coût, l'**Ange** peut faire rire une personne physiquement non agressive.

A +3 Le rire dure Ru secondes chez Ru+Niv x10 cibles apaisant leur agressivité et libérant les tensions



Saint François fut un homme de grande piété et de grande foi, il décida lorsqu'il fut fait **Ange** que son combat continuerait et qu'il imposerait la pauvreté comme dogme. Après une courte période chez **Dominique**, il se rapprocha de **Marc** mais se fit aussi très proche de **Janus**. **Domination de la Sainte Humilité**, il milite pour l'humilité matérielle de tous.

Bénédiction de Pauvreté

François 5PP Mental Vo vs Vo

Les **Anges** de **François** sont aptes à rendre une cible pauvre. Pour 5PP, la cible perdra tous ses biens en Ru jours. Rien ne l'empêchera toutefois ou hélas de vouloir les retrouver et de mettre efficacement tout en œuvre pour.

Jacoü est un **Ange** d'**Alain** depuis -50. **Vertu de la Faim**, il a toujours eu horreur des biens portants, heureux d'être repu, satisfait d'eux même. Il décida de mener une guerre contre l'abomination des ventres bien tendus, pères de tous les vices.

Saint Carême

Jacoü 4PP Mental Vo vs Fo

Les **Anges** de **Jacoü** sont des radicaux capables de terrasser un bien portant. Lors de l'échec d'un conflit psychique la cible tombe à terre affamée ne pouvant se relever. La cible sous l'effet sentira la faim l'envahir au fur et à mesure que ses forces la quittent. Désespérée, elle tombera lentement au sol incapable de bouger. Elle pourra rester prostrée ainsi Ru jour. Pour passer cet état, elle devra être nourrie très attentivement sous peine de tomber gravement malade et elle devra être soigné par des moyens médicaux. Si elle n'est pas soignée, elle survivra mais cela prendra deux fois plus de temps. Si elle tombe malade, elle restera alitée avec 40° de fièvre pendant 1+Niv semaine, sauf intervention médicale ou magique évidemment. Ne fonctionne pas si on a le pouvoir *Pas de Nourriture*, évidemment. Ce pouvoir peut être annulé si pendant la période ou le pouvoir prend effet on se nourrit sans discontinuer. Faut connaître l'astuce... ou faire un gros Rp pour ne pas subir le carême.

A +0 La disette prend effet progressivement en 7-Ru minutes Le rétablissement prend Ru jours
A +1 La disette prend effet progressivement en 7-Ru minutes Le rétablissement prend Ru semaines
A +2 La disette prend effet progressivement en 7-Ru secondes Le rétablissement prend Ru semaines
A +3 L'effet est immédiat, Le rétablissement prend Ru semaines.

Saint Léon est un **Ange** de **Ufather** arrivé en 461. Le **Chérubin de la Sainte Bible** n'est pas un **Ange** pacifiste, bien au contraire, « il faut faire payer aux **DEMONS** l'affront de l'Hérésie », déclare-t-il tout le temps.

Bible Brûlante

Léon 1PP Physique

Les **Anges** de **Léon** ont une arme extraordinaire, leur **Bible**. Celle ci a un niveau de détection du mal équivalent au niveau du pouvoir. Les effets dévastateurs sont calculés à la portée de la détection. Les victimes, à partir de +1, s'enflamment d'un feu sacré certes, mais tout de même un feu. Il embrasera ce qui peut l'être sur le **DEMON** victime occasionnant 3 de dommage/seconde s'il n'est pas éteint à partir de la troisième seconde.

A +1 Orientée vers le **DEMON** identifié, il y a un conflit psychique Ap vs Fo ; Ru+1 de dommage.

A +2 Orientée vers le **DEMON** identifié, il y a un conflit psychique Ap vs Fo ; Ru+5 de dommage.

A +3 Jusqu'à 3 **DEMONS** identifiés, sont la cible de la **Bible** en même temps Ap vs Fo ; Ru+6 de dommage.

Saint Lucien, Ange de **Dominique** est arrivé aux coté de **Dominique** au 3^{ème} siècle. Orienté vers les humains, il a proposé une action directe vers les ouailles de **Dieu** et à entreprit une véritable croisade contre l'impiété. **Séraphin de l'Enthousiasme**, il cherche à tourner les hommes vers **Dieu** et les détourner du vice par la foi.

Lumière Mystique

Lucien 1PP Mental Ap vs Vo

Lucien et ses amis peuvent faire prendre conscience à des humains que la Foi est nécessaire à leur vie.

A +0 Il peut faire prendre conscience à 1 humain qui réfléchira la dessus pendant Ru heures
A +1 Il peut faire prendre conscience à 1 humain qui réfléchira la dessus pendant Ru jours
A +2 Il peut faire prendre conscience à 10 humains qui réfléchiront la dessus pendant Ru jours
A +3 Il peut faire prendre conscience à 1 humain gratuitement et Ru x10 humains pour 1PP

Saint Marcel est un **Ange** très simple, très proche des humbles, en 304, il rejoignit **Fves**. Le **Sénéchal de la Vérité** se fit intégré chez **Joseph** dès que celui-ci perça. **Joseph** au début doutait sérieusement de **Marcel**, le trouvant trop... Permissif, mais face à ses évidents résultats, il n'y attacha plus d'importance. **Joseph** paranoïaque, il fallait quelqu'un de discret et anodin pour infiltrer des rangs, ce que fit **Marcel** pour **Fves**.

Sincères Révélations

Marcel 2PP Mental Ap vs Vo

Marcel et ses amis n'aiment pas trop la Torture et préfèrent se servir de ce pouvoir retors. En effet l'**Ange** pourra lors d'une discussion de 11-Niv-Ru minute faire dire sans le faire exprès une vérité notable et qu'il souhaitait cacher à l'interlocuteur. Sans que la victime ne se doute de rien du tout, à part éventuellement de sa maladresse.

Sainte Marie Madeleine, femme de **Jésus** a beaucoup beaucoup d'amis et une réputation déplorable chez les catholiques. Elle a rejoint **Guy** dans son œuvre charitable comme **Sœur Vertu de l'Eau Salvatrice**.

Eau Salvatrice

Marie Madeleine Physique

Les **ANGES** de **Marie Madeleine** peuvent bénir une eau, 1L/sec. Cette eau bénite peut apaiser les souffrances de ceux qui la touchent, la boivent etc. Il faut 1 litre d'eau bénite par personne pour que les effets soient ressentis.

A +0 1PP pour 1 Litre d'eau, qui devient Bénite et curative de 1 point de Fo
A +1 1PP pour Ru Litres d'eau, qui devient Bénite et curative de 1 point de Fo
A +2 1PP pour 100 Litres d'eau, qui devient Bénite et curative de 1 point de Fo

A +3 L' **Ange** projette de ses mains de l'eau **bénite**, avec les effets du pouvoir **A**¹²³

avec en sus des vertus curatives de 1 point de Fo/PP pour les fidèles à **Dieu** qui se trouvent sous le jet.

Saint Maurice, Ange de **Dominique** fut la victime avec sa Légion Thébaine, de ~~ABRAXAS~~. Vengé par la suite, il n'a eu de cesse de se perfectionner dans l'investigation sur les sectes, les ~~TRUSTS~~, les Panthéons et dans la traque des ~~DEMONS~~, comme **Preux Paladin de la Clairvoyance**.

Légion Thébaine

Maurice Physique

Maurice et ses **Anges** peuvent avoir une escouade de Section d'Enquête et de Soldat de **Dieu** Spécialisés.

A +0 5 enquêteurs et 5 soldats avec véhicule blindé

A +1 5 enquêteurs et 5 soldats avec véhicule blindé. Chacun ont 3 pouvoirs.

A +2 5 enquêteurs et 5 soldats avec véhicule blindé. Chacun ont 4 pouvoirs.

A +3 10 enquêteurs et 10 soldats avec 2 véhicules blindés. Chacun ont 4 pouvoirs.

Saint Nicolas suivit **Ves** puis **Blandine** et actuellement **Christophe**. La **Vertu de l'Innocence Immaculée** est un ardent activiste, fervent pro humain, et décidé à en découdre avec les bellicistes.

Innocence des Justes

Nicolas 1PP Mental Vo vs Vo

Les **Anges** de **Nicolas** peuvent savoir si une personne est innocente ou non. Toutefois, elle peut ne pas être coupable non plus.

Saint Patrice, Ange de **Ves** depuis 462 est un grand matérialiste. Il a toujours déclaré que le manque, l'absence ou la présence d'un objet pouvait changer le cours de l'histoire. Il s'est donc attaché à retrouver les objets qui changèrent et changeront le cours de l'histoire. Le **Bon Clerc du Compagnon Fétiche** est un bon ami de **Jean** qui trouve ses talents incroyablement efficaces, redoutablement efficaces... « Trop fort ce mec ! J'te dis »

Trouver l'Objet Manquant

Patrice 4PP Mental Pe

Les **Anges** de **Patrice** peuvent simplement trouver l'objet qui leur manque.

A +0 L'**Ange** sait où se trouve un objet qui lui appartient et qui n'est plus là depuis 1 heure

A +1 L'**Ange** sait où se trouve un objet appartenant à quelqu'un qu'il connaît et qui n'est plus là depuis Ru heures

A +2 L'**Ange** sait où se trouve un objet qui n'est plus là depuis Ru jours

A +3 L'**Ange** sait où se trouve un objet qui n'est plus là depuis Ru mois



Sainte Philomène (*non, c'est pas ma grand-mère...*) au 4^{ème} siècle rentra chez **Didier** (*non, c'est pas mon oncle*), elle rejoignit **Francis** par la suite en tant que **Frône de l'Opprobre**. Cette **Sainte** est particulièrement tournée vers les humains qu'elle souhaite apaiser.

Poids de l'Infamie

Philomène 1PP Physique Ap vs Vo

Philomène et ses **Anges** peuvent orienter les accusations vers eux-mêmes, à la place d'une victime toute désignée. Ils auront alors sur leurs épaules le poids de l'infamie et en subiront les conséquences. Dans l'éventualité où l'**Ange** voudrait se soustraire immédiatement à la sentence, les accusateurs chercheront une autre cible et trouveront sans doute sans trop de mal un autre bouc émissaire. Si l'**Ange** commence à subir les conséquences, les accusateurs en seront calmés et l'**Ange** pourra chercher un moyen de s'y soustraire sans que les accusateurs aient besoin de satisfaire encore leurs griefs.

Saint Robert est l'**Auguste Vertu de la Transmission Paternelle**. Il sert **Alain** depuis 680 et il est le responsable de la présence de nombreux génies sur terre. Son action est plus orientée vers les enfants... Ses serviteurs privilégient leur vie autour d'une famille solide.

Filiation Prodigieuse

Robert Mental 8pp

Robert et ses **Anges** lorsqu'ils bénissent une union et que cette union porte ses fruits, ceux-ci se révèlent être prodigieux.

A +0 Le fruit de l'union est un Humain Béni.

A +1 Le fruit de l'union est un Humain Béni avec une capacité surhumaine.

A +2 Le fruit de l'union est deux Humains Bénis avec chacun une capacité surhumaine.

A +3 Le fruit de l'union est un Fils ou une Fille du Seigneur.

Saint Simon sert **Dominique** avec ferveur comme **Principauté de la Chasteté** depuis le tout premier siècle.

Il est spécialisé dans la connaissance des mœurs chez les **Anges** et notamment avec les humains. Depuis les années 1960, il redouble d'efforts avec acharnement contre les forces du mal qui tentent les être purs.

Abstinence

Simon 1PP Mental Vo vs Ap

Les **Anges** de **Simon** peuvent savoir à quand remonte le dernier rapport sexuel de la personne qu'ils observent.

A +3 pour 2PP ils peuvent savoir qui est le dernier partenaire.



Saint Xavier en 1553 est venu servir **F**es. Le **Grand Maître de la Divine Providence** est le patron des missionnaires explorateurs. Il a permis de faire de grand voyage plus rapidement qu'a la normale.

Brebis Egarée de Dieu

Xavier 1PP Mental Pe

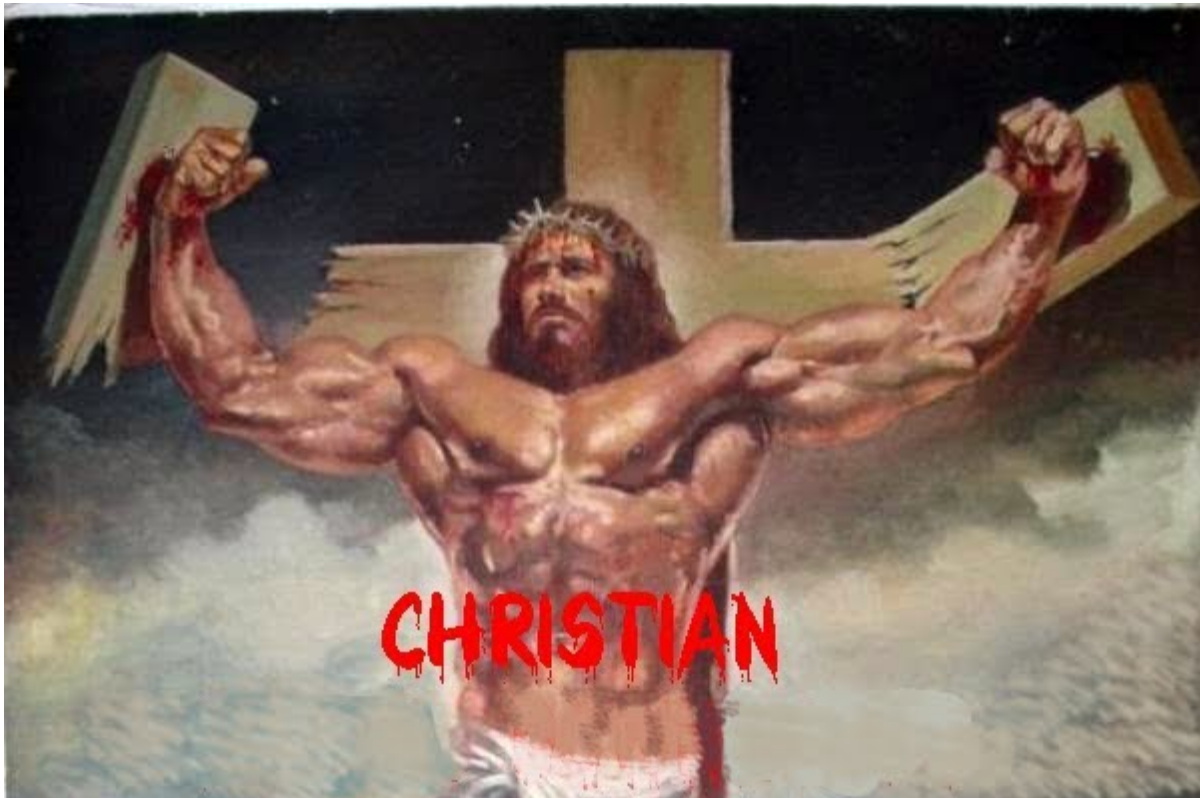
Les **Anges** de Xavier peuvent à tout moment savoir exactement où ils se trouvent.

A +0 En Ru Minutes

A +1 En Ru secondes

A +2 Immédiatement

A +3 ils peuvent pour 5pp savoir où se trouve une connaissance, 3pp pour un autre **Ange**, 1pp un de **X**avier.



Chez les Musulmans, il y a aussi des **Mâitrēs** importants voici les exemples de Titres d'**Angēs** **mūṣūlmānṣ** : **Cālīfē**, **Vīzīr**, **Grānd Vīzīr**, **Pādīshāh**, **Ṣāyyīd**, **Chēikh**, **Hādījīb**, **Hākīm**, **Nīzām**, **Ṣāhib**, **Wālī**...

AL Fārābī est un **Angē d'Elī** depuis le départ, auparavant il servait **Ḥves**. Il le sert comme **Hākīm dē lā Cōmpréhēnsiōn Divinē**. Ses serviteurs ont en **Jīslām** un rôle prépondérant dans la recherche. Il est l'inspirateur de nombreux hommes de science de l'**Jīslām**, comme Averroès, Avenzoar, Avicenne ou Ibn Khaldoun.

Science Angélique

AL Fārābī Mental Automatique

Un **Angē** d'**AL Fārābī** grâce à ce pouvoir devient un scientifique extraordinaire

A +0 Il acquiert un Talent scientifique à +3

A +1 Il acquiert deux Talents scientifiques à +2

A +2 Il acquiert un Talent scientifique à +3 et un autre à +2

A +3 Un **Ange** d'**AL Fārābī** est capable de reconnaître un **Ange** dans la foule.

ALī, Le Lion de l'**Jīslām**, gendre du **Prōphētē Mōhāmmēd**, mort en 661 est aujourd'hui un **Angē** de **Hāṣṣān** en tant que **Prēmīēr Imām dē l'Elōquēncē**. Il œuvre spécialement contre **DĀJJĀL** qui monte et détourne ses frères les uns contre les autres, pour des peccadilles.

Saintes Paroles du coran

ALī 5PP Mental Ap-Vo

ALī et ses **Angēs** peuvent captiver un auditoire et lui faire ressentir la Foi. La Foi aura pour effet que la personne sous son effet essaiera de faire le bien comme l'invite le **Livrē**. L'aura dure 1+Niv minutes, le personnage bénéficiera de 1+Niv colonnes de décalage en sa faveur lors de requêtes. Ce pouvoir ne marche que sur des humains, musulmans ou non.

A +0 Ru personnes sont sous l'influence de la Foi pour Ru minutes.

A +1 Ru personnes sont sous l'influence de la Foi pour Ru heures.

A +2 (Ru+Niv) x10 personnes sont sous l'influence de la Foi pour Ru jours.

A +3 (Ru+Niv) x100 personnes sont sous l'influence de la Foi pour Ru semaines, après la période d'influence, il suffira de réapparaître, de dire un mot, juste un instant pour relancer le processus intégralement.

Aṅ-Nāṣīr, fût **Ṣālādīn**, **Angē** au service de **Khālīd** depuis 1193 comme **Cālīfē dēs Armées Victorieuses** dē l'**Jīslām**. Il est autant un Stratège qu'un tacticien qu'un politique avisé. Seul compte la victoire dans l'honneur.

Manœuvres Divines

Aṅ-Nāṣīr Mental Automatique

Les **Angēs** de **Aṅ-Nāṣīr** peuvent comprendre les avantages et les inconvénients d'une position.

Ce pouvoir offre les Talent Savoir Faire, Discussion, Politique, Tactique, Stratégie et Commander. Le niveau du Talent est équivalent au niveau du Pouvoir.



Nāwāṣ est un **Angè** d'**Hāṣṣān** qui était un très vieux compagnon de **Gabriel**. Il est le **Pādīshāh** de la **Bēātē**. Son œuvre vise à montrer la beauté, sous toutes ses formes et à la faire aimer par les hommes. Il a inspiré les plus grands poètes musulmans comme Majdud, Abou Firas, Djalal, Hafez ou Omar Khayyam, pour ne parler que des poètes musulmans...

Insuffler la Beauté

Nāwāṣ (2+Niv) x4 PP Physique

Les **Angès** de Nāwāṣ mettent dans une production artistique, une beauté mystique qui inspirera celui qui la comprendra. Cette personne en sera marquée jusqu'à la fin de ses jours et la prendra comme référence de beauté. Ce pouvoir fonctionne sur les **DEMONS**, les **Anges**, les humains ou autre indifféremment.

A +0 Un jet de Per difficile pour celui qui observe pour comprendre la beauté

A +1 Un jet de Per moyen pour celui qui observe pour comprendre la beauté

A +2 Un jet de Per facile pour celui qui observe pour comprendre la beauté

A +3 Un jet de Per très facile pour celui qui observe pour comprendre la beauté



Version octobre 2011