

MAGIA 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... J'ai déjà dit ?.. ok... bon... je vois... note : penser à trouver une meilleure défense... (No school, Duuuude !!)

Donc, J'ai changé (et rechangé...) 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 Talents](#), les [Caractéristiques](#) et la [Table UM](#)

II - Les Nouvelles Tables des Pouvoirs [Angéliques](#) et [DÉMONIAQUES](#)

III - [Description des Pouvoirs](#)

IV - Description des Pouvoirs d'[Archanges](#) et de [PRINCES DÉMONS](#)

V - [BARONS DÉMONS](#), [Maîtres des Anges](#). Approfondissement Majeur sur les phantasmes des Meujis

VI - [Erratum sur l'Islam](#)

VII - [Ma façon de créer les Pjs](#)

VIII - [Explicatorum Anexum pour les Talents](#)

Sa race, ça ne va pas être simple... Et en plus ça va être long...(Franchement, je pensais pas que ça allait être aussi long)(Mouarf, j'hallucine, ça va être encore plus balaise que ce que je pensais!!)

Action.

I – Les TALENTS

How to use :

Tout Talent peut être une spécialisation ou un généralisation. Notez qu'il vaut mieux préciser le Talent 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 qu'ATHLÉTISME... C'est un peu chipoter... Mais pas tant que ça... L'autre saute mieux etc. C'est vrai que ya des Talents chelous, voir redondants... Mais ne vaut il pas mieux plus que moins ?

A côté des Talents, il y a les Caracs utilisables avec... C'est pas exhaustif, *mais méfiez vous des contrefaçons...* Il y a aussi les colonnes de malus en cas de non maîtrise minimum (+0) pour ce Talent.

Le Corps à Corps (C.a.C ou CaC) reviendra souvent dans les actions de combat. 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 a une arme, il ne l'utilise pas avec CaC. Un tonfa ou un karambit par exemple, sont des Armes de Contact. **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 les utilisera donc avec le CaC. Ce Talent devient assez central d'ailleurs, alors Meujoux, attention aux Gro'Bills.**

Par contre, suivant ce que l'on souhaite faire en combat, ça ne sera plus systématiquement l'Agilité qui entrera en compte, la Force ou la Précision pourront être choisies.

On utilisera donc l'une de ces trois caractéristiques pour exécuter une action de combat.

L'Agilité est la compétence normale pour se battre, c'est aussi la rapidité d'exécution, la vélocité, plus on est agile, plus on agit tôt dans le round, vous le savez.

Si on utilise la Force pour frapper, la vélocité sera au niveau de son Agilité et son maximum sera de 3. (Si on a Ag4, ben ça sera 3 et si on a Ag2, on aura... 2, schön, content ou pas c'est pareil, c'est comme ça)

En utilisant la Pré, on pourra viser d'autant de colonne qu'on a de point dans la caractéristique. La vélocité sera entamée de 1 pour simuler l'action réfléchie plutôt que réflexive... (oé, ~~INS/MDV~~ c'est aussi pour les télélectuels)

Pour les Forces surhumaines et autres (4 et + suivez un peu svp !), les dégâts ne seront majorés qu'en utilisant la Force et non l'Agilité ou la Précision. *Capicce ?*

Exemple d'action : Une clef de bras ou autre sera à faire avec Pré, une immobilisation avec Fo, taper la trachée avec Pré, défoncer sa sale tronche avec Fo...

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 tire dans le tas, au jugé avec un uzi... Toutefois il y a 2 colonnes de bonus, par seconde supplémentaire, en rafale.

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

L'expérience

Pour acquérir un Talent à +0, il faut réussir (10xMalus) jets en situation délicate ou de stress. On peut aussi passer une journée à ne faire que ce Talent, sans stress et avec méthode (8h c'est pas une journée, 12 ça commence à être sérieux, 14 ou 16 c'est mieux). De cette façon, pour avoir une réussite, il est nécessaire, de réussir en fin de journée le jet avec les colonnes de malus, en mode difficile.

Ensuite pour avoir le Talent à +1, il faut (30xMalus) jets en situation délicate ou de stress. On peut aussi passer une journée à ne faire que ce Talent, sans stress et avec méthode. De cette façon, pour avoir une réussite, il est nécessaire de réussir en fin de journée le jet avec les colonnes de malus, en mode difficile.

Et pour avoir le Talent à +2, il faut (100xMalus) jets réussis en situation délicate ou de stress. On peut aussi passer une journée à ne faire que ce Talent, sans stress et avec méthode. De cette façon, pour avoir une réussite, il est nécessaire de réussir en fin de journée le jet avec les colonnes de malus, en mode difficile.

Bon voila une bonne tripotée de Talent pour les gens sans trop d'imagination ... *Dont hélas je fais partie.*



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

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

Scientifiques :		
Astrologie	(Vo Pré)	4
Astronomie	(Vo Pré)	3
Chimie	(Vo Pré)	5
Démolition	(Vo Pré)	3
Electronique	(Vo Pré)	5
Hypnotisme	(Vo Per)	4
Informatique	(Vo Pré)	4
Jeu	(Pré Vo)	2
Langage animal	(Per)	3
Langage corporel	(Per Vo)	4
Mécanique	(Vo Pré)	3
Médecine	(Vo Pré)	4
Psychologie	(Per Vo)	4
Torture	(Per Pré)	2
Utiliser un Ordinateur	(Pe)	1

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

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

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

I – 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 Balaise, fort pour un humain et faible pour un ~~Ange~~ ou un ~~DÉMON~~,

4 c'est Surhumain c'est donc moyen pour un ~~DÉMON~~ ou un ~~Ange~~,

5 c'est Monstrueux, c'est donc fort pour un ~~Ange~~ ou un ~~DÉMON~~,

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 kilomètre

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, un pervers

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 ~~DÉMON~~ de se laver les mains dans l'eau ~~Bénite~~ 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, hémiplégique, 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 envouteur, 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 Andréalpus, 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



I - La Table UM

LA fameuse table. LA perfection d'Ins/Mv.

Grâce à elle tout est si simple, tout est si facilement lisible.

Toutefois, au fur et à mesure que le temps passe, je me résous à...

Haaaaan!!!!, Horreur !!!! Changer???? C'te Blasphème!!!!

Calme toi, reste tranquille et ferme là ! Bougre d'âne ! Eternellement !

Non ! Pas à la changer, je ne suis pas fou, c'est l'essence même de la 2ème édition (*Seule valable, je le rappelle ici, non sans être un peu lourd...*). Je vais plutôt l'expliquer à vos petits cerveaux d'adolescentes toutes émoustillées de rencontrer enfin, l'Homme avec un grand H et qui à ce qu'il paraît en a une bien gro... *Je m'emporte... Je m'emporte...*

Donc, straight ça fait ça :

Pj1 et Pj2 se battent (*Ouais, c'est pas très original mais faisons simple*), ils ont 2 en Ag et +0 en CaC...

Notez bien, matez la table UM, je ne répéterai pas.

Si Pj1 fait 435 pour taper pour attaquer, Loupe-t-il ?

Réponse: La réponse de la table UM oui ET non

Question : Pourquoi ?

Réponse : Because, il réussit mais en moyen, donc il met son pain dans la tronche de gravure de mode de Pj2 mais ça n'aura pas d'effet plus que ça. Si Pj1 avait fait 215, il aurait marravé grave sa p'tite gueule et le sang aurait giclé grave, façon 2 de dommage, tout de même... ($215 \Rightarrow 5-3_{(\text{dommages d'un coup de poing})} = 2$). Maintenant, prenons PJ2, et imaginons qu'il ne se laisse pas faire, il fait 335 pour parer l'attaque de Pj1 à 435, réussit-il ? Et bien oui. Les deux sont à réussite moyenne et les deux ont fait 5...

Mais alors me direz vous quel est l'intérêt de parer ou d'esquiver si l'autre se plante lors de son attaque ?

Ben, quand quelqu'un vous tape, on ne sait pas avant de recevoir le coup, s'il nous a bien tapé ou non... Donc on le fait, point barre.

Et comme par hasard, on pare toujours ou esquive la première attaque que l'on voit. *Vous suivez ?*

ET quel est l'intérêt de regarder ce qu'il se passe si la réussite n'est pas en difficile ?

Ben, c'est juste pour l'histoire, les mecs ne passent pas leur temps à louper les trucs, en général ça fonctionne bien, en plus, c'est plus gratifiant de réussir, même si ce n'est pas suffisant pour concrétiser. Avec son 435, Pj1 a mit une bonne pêche dans la poire de Pj2, mais elle n'a pas eu l'effet marmelade voulu... Pas grave on recommence... Toutefois, on peut aussi dire que le gagnant des deux en autre chose que difficile obtiendra 1 au RU supplémentaire à la prochaine attaque ou une colonne de bonus...

Si on parle de discrétion et de perception ou autre, c'est pareil... les deux ont 2 en Perception, et +0 en discrétion.

Pj1 se prend pour un ninja et se déplace furtivement, il fait un jet caché (les jets de discrétion et perception sont toujours cachés et le MJ leur dit tout le temps que ça c'est bien passé, c'est la règle évidente) et réalise un superbe 312, il réussit donc, mais en moyen.

Si Pj2 fait 211, Pj1 est gaulé. Si Pj2 fait 323 pareil Pj1 est gaulé. Si Pj2 fait 261 ? Ben, il le chope pas. Si Pj2 fait 556 pareil, Pj1 passe inaperçu.

Imaginons Pj1 à +1 en CaC, il attaque et fait 445, Pj2 à toujours +0 et fait 131, ben Pj12 réussit sa parade sublimement et lui il chope 1 xp en CaC contrairement à Pj1.

Pour l'expérience, les Xps quoi... On ne chope une réussite qu'en difficile, pas de petit bâton pour une pauvre réussite en carton.

Niveau du talent	Caractéristique																	
	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	6	
0	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
+1	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
+2	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
+3	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

II - 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- Bénédition

- 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

II - Les Pouvoirs ~~DEMONIAQUES~~.

11- Combat DEMONIAQUE

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

D6 Alan-tuc	N°	D6 Mathias	N°	D6 Eji	N°
1- Armure	211	1- Non-Détection	222	1- Passe Muraille	335
2- Champ de Force	251	2- Polymorphe	266	2- Talent Scientifique	343
3- Champ Magnétique	254	3- Détection du Danger	315	3- Talent Social	344
4- Conversion	256	4- Talent de Ruse	345	4- Contrôle des Animaux	365
5-Aug Perm de la Force	351	5- Déguisement Superficiel	425	5- Aura d'Influence	423
6- Sacrifice Ultime	xxx	6- AURA DEMONIAQUE	xxx	6- Communication Divinè	xxx
D6 Lordi	N°	D6 Michel	N°	D6 Hassan	N°
1- Calme	166	1- Attaque Multiple	113	1- Charme	131
2- Régénération	226	2- Armure Corporelle	211	2- Absorption de la Volonté	141
3- Brume	263	3- Talent de Combat	346	3- Dialogue Mental	322
4- Détection du Danger	315	4- Arme Exaltée	361	4- Lire les Pensées	323
5- Contrôle des Animaux	325	5- Aura Martiale	425	5- Aura Pacificatrice	421
6- Appel des Animaux	xxx	6- Maîtrise	xxx	6- Tolérance	xxx
D6 Joseph	N°	D6 Rovalis	N°	D6 Khalid	N°
1- Peur	164	1- Rajeunissement	153	1- Attaque Multiple	113
2- Détection du MAL	311	2- Beauté	156	2- Esquive Acrobatique	115
3- Psychométrie	312	3- Charme	161	3- Talent de Combat	346
4- Détection du Mensonge	316	4- Langage Universel	324	4- Aura Martiale	425
5- Lire les Pensées	323	5- Aura Pacificatrice	421	5- Aṣṣāṣṣiṣ	534
6- Torture	xxx	6- Pollen	xxx	6- Colère de Dièu	xxx
D6 Laurent	N°	D6 Ufather	N°		
1- Armure	211	1- Eau Bénite	123		
2- Vision Rayon X	233	2- Paralysie	163		
3- Champ de Force	251	3- Multiplication	223		
4- Arme de Contact Bénite	411	4- Détection du MAL	311		
5- Section Lourde	535	5- Volonté	353		
6- Juste-Lame de Laurent	xxx	6- Exorcisme	xxx		
D6 Marc	N°	D6 Fues	N°		
1- Charme	131	1- Brouilleur de Pouvoir	133		
2- Calme	166	2- Guérison des Folies	154		
3- Détection du Mensonge	316	3- Guérison des Phobies	155		
4- Talent Social	344	4- Vision d'Intelligence	236		
5- Aura Influyente	423	5- Dialogue Mental	322		
6- Contrat Divin	xxx	6- Philosophie	xxx		

Pouvoirs Privilégiés des PRINCES DEMONS

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

D6 MALPHAS	N°	D6 NOG	N°	D6 SHAYTAN	N°
1- Vision d'Intelligence	236	1- Absorption de la Volonté	141	1- Absorption de l'Apparence	133
2- Polymorphe	266	2- Obscurité	262	2- Malédiction d'Engraissement	141
3- Lire les Pensées	323	3- Cauchemars	325	3- Nécrose	162
4- Aura Pécheresse	421	4- Aura Perturbante	422	4- Polymorphe	266
5- Aura Perturbante	422	5- Aura Ignorante	424	5- Cauchemars	325
6- Discorde	xxx	6- Glandage	xxx	6- Décrépidité	xxx
D6 MALTHUS	N°	D6 NYBBAS	N°	D6 UPIR	N°
1- Maladie	151	1- Polymorphe	266	1- Acide	126
2- Nécrose	162	2- Détection des Ennemis	312	2- Acide	165
3- Immun Maladies Poisons	212	3- Lire les Pensées	323	3- Immun Maladie et Poison	212
4- Liquéfaction	264	4- Talent Social	344	4- Immunité Acide et Base	216
5- Hôpital	462	5- Aura Perturbante	422	5- Liquéfaction	264
6- Infection	xxx	6- Message Subliminal	xxx	6- Vengeance Toxique	xxx
D6 MAMMON	N°	D6 OUIKKA	N°	D6 VALEFOR	N°
1- Absorption de la Volonté	141	1- Onde de Choc	124	1- Jack in a Box	115
2- Non-Détection	222	2- Acide	126	2- Obscurité	262
3- Détection de la Vérité	316	3- Détection du Danger	315	3- Détection du Danger	315
4- Talent Social	344	4- Téléportation	331	4- Vitesse	334
5- Etablissement au choix	46x	5- Déguisement Superficiel	426	5- Déguisement Superficiel	426
6- Corruption	xxx	6- Disparition	xxx	6- Ouverture	xxx
D6 MORAX	N°	D6 SAMIGINA	N°	D6 VAPULA	N°
1- Absorption de la Volonté	141	1- Membre Exotique	113	1- Corps Digital	326
2- Cauchemars	325	2- Charme	131	2- Talent Scientifique	343
3- Talent Artistique	342	3- Vol	332	3- Arme à Distance MAUDITE	412
4- Illusions	366	4- Forme gazeuse	335	4- Laboratoire	435
5- Aura Pécheresse	421	5- Vampire	451	5- Véhicule	554
6- Oeuvre d'Art	xxx	6- Baiser Vampirique	xxx	6- Invention	xxx
D6 NISCROCH	N°	D6 SCOX	N°	D6 VEPHAR	N°
1- Immun Maladies Poisons	212	1- Charme	131	1- Membre Exotique	113
2- Vision d'Intelligence	236	2- Dialogue Mental	322	2- Armure	211
3- Détection du Danger	315	3- Talent Social	344	3- Sonar	235
4- Jack of all Trade	362	4- Aura Pécheresse	421	4- Liquéfaction	264
5- Dealer	542	5- Aura Influente	423	5- Contrôle des Animaux	365
6- Accoutumance	xxx	6- Possession	xxx	6- Vie Subaquatique	xxx



III - POUVOIRS

Explications des pouvoirs connus et inconnus, de leur changements.

Changements dans l'aspect général:

Un humain lambda, non entraîné, devra réussir un test de Volonté moyen pour rester en présence d'un **DEMON** ou d'un **Ange** affichant lamentablement son manque de discrétion dans l'utilisation visuelle de ses pouvoirs. Si l'humain échoue, il s'enfuira par tous les moyens possible pendant 1 minute. Le jet devra être réussi en difficile si le pouvoir est vraiment très effrayant. (Non un jet d'eau n'est pas effrayant, un éclair ? Oui)

Les **DEMON** et **Anges** peuvent utiliser les pouvoirs jusqu'à +2, pour utiliser le pouvoir à +3 il faut être Grade 1. Les **FAMILIERS**, **MORTS VIVANTS**, **Serviteurs du Seigneur** et **Soldats de Dieu** peuvent eux, au maximum utiliser un pouvoir à +1.

Notez qu'un Pouvoir plus on a des niveaux dedans plus on peut faire des trucs avec...
*Alors soyez imaginatif ! Nom de **Dieu**!.. Faut que ça pèse ! Du style, du style et encore du style.*

Now, Ze liste...

Numerical order, *por favor*.

*Enzeit. (oui, **INS/ŒV** 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** sont 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

Le **DEMON** est l'hôte de larves qui vivent et bougent sous sa peau. Elles vadrouillent gentiment et sans dommage pour lui. Elles font 5 cm de long et 1 ou 2 de circonférence avant... incubation. L'incubation se fera dans les entrailles d'une victime et pour ce faire, le **DEMON** devra faciliter l'entrée de ses petites protégées dans le corps de ce nouvel hôte. La transmission des gros vers se fait à partir de la bouche et vise les orifices naturels de la cible (bouche ouverte, vagin et anus). Le **DEMON** devra réussir un jet de Fo^{LarvesSousCutanées} pour régurgiter la ou les larves. Le gibier pourra donc se défendre et résister si c'est par la bouche... Il pourra essayer d'empêcher la vilaine intruse de passer grâce à un jet d'Agilité en difficile pour choper cette larve et la virer. S'il y a plusieurs canassons au départ, ils ne pourront de toute façon que passer chacun leur tour à travers la gorge. Donc jusqu'à ce que toutes ces horreurs soient évacuées, le danger ne sera pas écarté. En effet 1+Niv larves pénétreront dans la proie et se mettront à foncer vers ses tripes afin de les dévorer. De la surface aux viscères, il faut 8-Niv secondes pour s'y rendre, sur place, elles commenceront sérieusement le festin. Pour le gentil dindon de la farce c'est 1 point de vie par larve et par 8-Niv secondes... D'ici 1 semaine, elles ressortiront en forme de beau scarabée de charmante taille et aux couleurs bigarrées en déchiquetant les chairs. On peut éradiquer les larves **DEMONIAQUES** facilement, ce ne sont que de gros insectes gluants et visqueux après tout, avec de jolies dents certes... On peut donc s'en débarrasser magiquement assez rapidement 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 imaginatif et pas trop dur, les meufs*). 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 Fo^{CoupdePoing} 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. Les coups devront être utilisés avec la caractéristique de Force et non l'Agilité ou la Précision. A+2 Son jet pourra être fait en même temps que son action offensive. A +3 Il n'a plus à faire de jet. *Ça c fait...*



112 Eventration

Physique Ag^{CaC} ou Fo^{CaC} ou Pré^{CaC} vs xx

Waou le joli nom, un vrai poème. Consiste à augmenter les dommages au CaC 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 doit être visuel. On peut par exemple envoyer un coup de poing dans le ventre d'un gars pour lui mettre les tripes à l'air. Si c'est la tête, ben ya des morceaux qui volent, comme la mâchoire, les oreilles, la boîte crânienne... *Faites ça joli, j' compte sur vous.* 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 puis en facile, puis en très facile. N'oubliez pas ensuite les malus pour le corps endommagé... une rotule en moins ça aide pas pour courir, un œil pour percevoir etc.

113 Attaques Multiples

Cout : 1PP/ minute Mental Automatique

L'**Ange** peut attaquer (2+Niv) fois par seconde au CaC. Il ne peut attaquer deux fois dans la seconde avec la même partie du corps. (Tête, pied, genou, coude, main...)

113 Membres Exotiques

Coût : 0/1PP Physique Ag^{CaC} ou Fo^{CaC} ou Pré^{CaC} 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 **Cladis**. Quand on a choisit son excroissance et sa position, il faut ensuite la décrire très précisément. Faire sortir de soi ce joli truc prend entre 1 minute et 1 seconde. Pour 1 Minute c'est gratuit. 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 Ag^{CaC} ou Fo^{CaC} ou Pré^{CaC}.

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

Blindé 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.

Barbelé ou létal veut dire ; avec des pointes, des pics, des lames ou autre, à bien définir dès le départ, donc.

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 **BAAAL** 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 «organique», 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

DEMON 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... Evidement, pas si le **DEMON** 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 **DEMON** 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 sans laisser de trace et à grande vitesse dès la 3ème seconde. Le **DEMON** 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 les

faire repousser et rapidement ça coute 1PP. Comme certains en veulent toujours plus, 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. Tentacules et queues, blindées ou barbelées, peuvent devenir en même temps préhensiles si le pouvoir est de nouveau choisit. *Ouais, ya d'la combo dans l'air !*

Crocs : pré+2 dom+1 discrètes, comme celles les ~~VAMPIRES~~ dans les films (Ag/Pré)
 Dents de Sabre, de requin, 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 (Ag/Fo)
 Ergots : pré+1 dom+2 formes et positions entre le mollet et la cheville ou au coude, 30 cm (Ag)
 Sabots : pré+1 dom+0 assommants (Ag/Fo)
 Queue Blindée: pré+1 dom+0. 1m50 (Ag/Fo)
 Queue Préhensile : pré+1 dom-3 1m50 (Pré/Ag/Fo)
 Queue Barbelée : pré+0 dom+3 1m50 (Pré/Ag/Fo)
 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/Fo)
 Ongles d'acier : pré+2 dom+1. 5cm de métal ou autre. (Ag) Aux mains et aux pieds.
 Griffes : pré+1 dom+2 30cm. (Ag) Aux mains et aux pieds.
 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/Fo) Sort et re-rentre dans la bouche en 1s, peut toutefois être gardée en extérieur.
 Langue Barbelée : pré+2 dom+2 1m50 (Pré/Ag/Fo) Sort et re-rentre dans la bouche en 1s, peut toutefois être gardée en extérieur.
 Bouche Suceuse et Foreuse : pré+2 dom+2 Placée à un endroit précisé par le Pj. La bouche reste collée au corps mordu et fait 1dom/sec. Jet de Fo/Fo pour s'en débarrasser. Le ~~DEMON~~ peut agir en même temps qu'il dévore son ennemi.
 Œil Supplémentaire : Placé au choix du ~~DEMON~~, cela n'augmentera pas la Pe, ça permet juste de voir d'une autre façon, d'un autre endroit...
 Bras Supplémentaires : Deux bras placés au choix du ~~DEMON~~. *Ouais, deux. Pratique pour porter des trucs.*

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 ~~Bénite~~, ~~MAUDITE~~ ou magique évidemment. Si c'est au CaC 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*). Ressemblant aux traits notoires de son ~~PRINCE~~, 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 (en plus de la Force) de (1+Niv) /2 au CaC, avec des armes blanches, de jet, ou avec des pouvoirs offensifs à distance. 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+0 (Ap^{Peur+0} 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 ? Ah 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 très spectaculaire.

115 Jack in a Box

Coût : 1PP Physique passif.

Le **DEMON** est si rapide que quelque soit ses adversaires, leur Agilité ou leur position, 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** peut assommer une victime pour RU secondes quand il frappe au CaC. Il doit réussir après l'avoir touché normalement, un jet de Fo^{Assommer} en opposition. A +3 Il peut aussi s'en servir avec une arme de contact.

116 Toile

Coût : 1PP Physique Ag/Pré vs xx

Le **DEMON** produit une toile semblable à l'araignée, résistante et collante. A l'air libre, elle se dissout rapidement au bout de quelques minutes pour disparaître complètement sans aucune trace. Le **DEMON** peut relâcher la toile à partir de ses mains, de sa bouche, de ses pieds nus, de ses appendices en général... Le **DEMON** peut par exemple empêtrer une victime en 1 seconde avec un jet d'Ag/Pré^{Toile} en opposition avec les défenses, si elle n'est pas consentante. La couche superficielle de Toile dure (1+Niv) minutes (ce qui veut dire que les couches inférieures ne s'altèrent pas tant qu'elles ne sont pas en surface). La toile a 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 entre les deux. Une personne extérieure peut aider la victime à en sortir. Elles auront 1 en Force de plus que la plus forte des deux. A trois il y a 2 points de bonus etc. Le **DEMON** peut emmailloter entièrement une cible en 3 secondes en gros 50 cm par secondes en somme et pour 3PP... Si cette cible est un camion... Faudra prendre son temps et être fournis en PP, du réalisme que **DIABLE**. Au Niveau+3 la toile peut être projetée à 2 m par l'un des orifices favoris du **DEMON**. *C'est chiant hein ?* 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.



12- Attaque à Distance

121 Eclair

Coût : 1PP Physique Pré vs Esquive

Des éclairs fusent des mains de l'**Ange**. Les dommages sont majorés de 1 contre toute créature maléfique la portée est augmentée de 50m également. Les éclairs sont toujours émis, peu importe s'ils touchent. Le bruit n'est pas aussi fort que celui fait par son cousin stratosphérique, toutefois ça claque à 110 db.

A +1 Le PJ peut varier l'intensité de son éclair et ainsi augmenter sa puissance en dépensant 1, 2 ou 3PP

A +2 Il peut créer tout tas de petites choses jolies avec de petits éclairs gratuitement. Juste du style.

A +3 Il peut lancer un éclair en même temps sur deux cibles distinctes et non proches pour 1PP / cible.

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

121 Feu

Coût : 1PP Physique Pré vs Esquive

Le **DÉMON** peut cracher un flot continue de flammes par sa bouche. Joli son de lance flamme ; 100db.

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 dès la deuxième seconde, la cible et 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 à l'air libre, 3 dans l'eau ou à son contact. Dommages de 1.

A +3 Pour 2PP, il peut vomir un flot de 5 litres de lave soufrée sur 2 m et en 5 secondes, la lave se refroidira en 5 minutes, 1 dans l'eau. La lave fait +5 de dommages. Il peut aussi pour 1PP/sec concentrer sa flamme comme un très puissant chalumeau. 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 pour RU secondes les victimes, qui auraient raté l'esquive. Il peut aussi éclairer comme des phares, ou une petite lampe torche 1PP/10 minutes. *Pratique pour lire la nuit.*

A +2 Pour 1PP / heure, il peut irradier de lumière vive ou non. *Oh la grosse luciole. Ah non, c un lampadaire ?*

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 quasi-impossible et toute action à son encontre extrêmement hasardeuse, -3col.

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 **DÉMON** projette de la glace sous différentes formes. Dans sa main apparaît fugacement une couche de glace
A +0 Il projette à grande vitesse, par sa main des morceaux de glace pointus et tranchants.

A +1 Il peut varier la puissance de l'attaque, refroidir un petit 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.

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 le RU exprimant les secondes 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 de glace localisée à une partie de son corps. La résistance de la glace est de Fo + Niv et sa protection de 1. Plus le RU est fort, plus c'est visé exactement ou le voulait le **DÉMON**. Si le RU est pas top ça sera presque là ou il le souhaitait, s'il est tout pourrit, ben ça sera une autre partie. La glace dure RU minutes. Le **DÉMON** peut alimenter en continue la prise de glace à raison de 1PP/seconde, entravant une autre partie du corps de la cible ou augmentant l'épaisseur et donc la résistance et la durée de la couche de glace.

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. De toute façon, une créature du mal touchée, fume d'être brûlé... 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	+1/250cl	Facile
2	+8	20m	5 Cibles proches	500 cl	+2/500cl	Moyen
3	+9	30m	6 Cibles proches	1 litre	+3/500cl	Difficile

123 Acide

Coût : 1PP Physique Pré vs Esquive

Le **DÉMON** 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 armures naturelles, elles, se désagrègeront sans espoir de réparation. Notez qu'a +1 le **DÉMON** 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. Pour 1PP, il peut vomir sur un objet pour le corrompre ou frapper avec, occasionnant RU de dommage supplémentaires.

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

124 Son

Coût : 1PP Physique Pré vs Esquive

L'**Ange** déclenche en criant une rafale sonore autour de lui détruisant, assourdissant pour RU minutes 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 partiel et temporaire de RU Minutes.

A +0 Il peut amplifier sa voix pour 1PP/minute, jusqu'à 120 Db. *Et ben, t'as du coffre, moi, j'ai plus d'oreilles !*

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 létaux.

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 même, c'est juste moins « tout azimut ». *Pratique de ne plus défoncer ses potes non ?*

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 **DÉMON** 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. 100Db par Onde émise.

A +1 Il peut, pour 1PP et en touchant une cible au contact, la projeter à RU mètres. Jet Fo^{Ondedechoc}.

A +2 Il peut en tapant le sol avec ses pieds joints, faire un bond de 5 mètres/ PP.

A +3 Concentrant son énergie en réussissant un jet de Fo^{Ondedechoc}, il peut la conserver visiblement RU secondes avant de la libérer lorsqu'il frappe au CaC et ainsi projeter une Onde de Choc en même temps. *Classieux non ?*

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 **DÉMON** 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 **DÉMON** majore sa puissance de 1. Un jet de Pré^{Tk} sera souvent requis.

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

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. 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 mètres/ secondes pour 2PP. Il peut aussi léviter dans les airs 1PP/seconde ou se projeter lui même de 5 mètres/ PP. Il peut aussi manipuler doucement des petits objets gratuitement et des gros pour 1PP/seconde/100kilos. *Maintenant ya un bon cadre d'utilisation, héhé*

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 et grosses choses. L'eau est toujours projetée, de là à ce que la cible soit touchée, c'est un autre débat. *Mais comme vous pouvez le constater, ça découpe, ça découpe...*

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

126 Energie

Coût : 1PP Physique Pré vs Esquive

Le **DÉMON** 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 Pour 5PP, il peut se concentrer pendant une seconde, accumulant l'énergie dans son corps qui crépitera visiblement. Puis la seconde suivante, la libérant par ses bras, il doublera le flux, la portée et les dégâts. *Oui c'est ça, c'est bien +10 de dommage et 1kil de portée et en plus ça en jette un max !*

PP	Puissance	Portée	Origine
1	+3	100m	Yeux
2	+4	200m	Main
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. 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 victime. La victime n'ira pas à la mort, pour les beaux yeux du charmeur, si celle ci est évidente. Après la durée du pouvoir, la victime ne se souviendra pas bien ce qu'elle a ressenti, 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 importantes. 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 **DÉMON** 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 **DÉMON** peut choisir de paralyser la victime pour RU secondes après, elle cherchera à s'enfuir.

A +2 Le **DÉMON** peut choisir de faire s'évanouir la victime pour RU secondes, réveillée elle s'enfuira.

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

135 Paralysie

Coût : 2PP Mental Vo vs Fo

Le **DÉMON** et L'**Ange** peuvent paralyser un adversaire à 5m. Celui-ci ne pourra alors plus bouger pendant RU minutes, il pourra toujours penser, voir, entendre, sentir etc. Après la 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, une partie du corps de la victime au choix.

136 Coma

Coût : 5PP Mental Vo vs Vo

Le **DÉMON** et L'**Ange** peuvent à 5m plonger dans un coma végétatif, une victime pour RU heures. A +3, Les **DÉMONS** peuvent donner toutes les apparences de la mort à la victime.



14- Absorption

141 Absorption de la Volonté

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

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

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

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 points 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

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

Mental Vo vs Vo

Le ~~DEMON~~ 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 ~~DEMON~~ 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

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

Mental Vo vs Vo

Le ~~DEMON~~ 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 ~~DEMON~~ 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

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

Mental Ap vs Vo

Les ~~DEMONS~~ 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 ~~DEMON~~ 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 soigner magiquement un malade lors d'une prière d'une journée en sa compagnie. 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 1 fois RU personnes, de cette même maladie.

151 Malédiction de Maladie

Coût : 4PP Mental Vo vs Vo

Les **DEMONS** peuvent maudire une personne qui tombera immédiatement malade. Les effets se ressentiront dans 7-RU jours. La maladie non contagieuse tuera dans les 12-RU mois.

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 Le **DEMON** ayant déjà vu la victime, il peut lui lancer la malédiction sans qu'elle soit présente ni visible.

152 Bénédiction de Fertilité

Coût : 4PP Mental Vo

L'**Ange** peut rendre fécond un patient, lors d'une prière d'une journée en sa compagnie et 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 **DEMONS** peuvent maudire une personne qui deviendra 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 Le **DEMON** ayant déjà vu la victime, il peut lui lancer la malédiction sans qu'elle soit présente ni visible.

153 Bénédiction de Rajeunissement

Coût : 4PP Mental Vo

L'**Ange** peut rajeunir de RU années un patient lors d'une prière d'une journée en sa compagnie. Le processus s'effectuera à raison d'un An par jour. *Tu bois Evian toi ? Moi ? De l'eau ? Pouah! Jamais !*



153 Malédiction de Vieillesse

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 prononcée à voix haute devant la victime. Elle doit en être consciente.

A +1 La malédiction doit être faite et prononcée 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 Le **DÉMON** ayant déjà vu la victime, il peut lui lancer la malédiction sans qu'elle soit présente ni visible.

154 Guérison des Folies

Coût : 4PP Mental Vo

L'**Ange** peut guérir de sa Folie un malade lors d'une prière d'une journée en sa compagnie. 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+RU) PP Mental Vo vs Vo

Le **DÉMON** maudit clairement la victime en sa présence. Terrifiée, elle sera affublée d'une Folie ou d'une Phobie, au choix du **DÉMON**... Hélas, ça ne durera que quelques RU+PP semaines.

155 Guérison des Phobies

Coût : 4PP Mental Vo

L'**Ange** peut guérir de sa Phobie un malade lors d'une prière d'une journée en sa compagnie. 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 **DÉMON** maudit clairement la victime en sa présence, livide de terreur, elle 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 tel quel pendant 2 mois, puis diminuera de 1 kilo par jour. Sauf si on accélère le processus...

Ou qu'on la soigne magiquement avec une bénédiction de Guérison des Maladies... *Gâcheur de plaisir.*

156 Bénédiction de Beauté

Coût : 4PP Mental Vo

L'**Ange** peut rendre très beau un patient lors d'une prière d'une journée en sa compagnie. Le RU correspond au gain de points d'Apparence qui ne peut dépasser son maximum +1. Humain 4, **Ange** 6 etc.

C'est assez abusif 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 **DÉMONS** peuvent maudire une personne qui s'enlaidira, 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 Le **DÉMON** ayant déjà vu la victime, il peut lui lancer la malédiction 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 plaît pour une durée de RU minutes. 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 victime. La victime n'ira pas à la mort, pour les beaux yeux du charmeur, si celle-ci est évidente. Après la durée du pouvoir, la victime ne se souviendra pas bien de ce qu'elle a ressenti, 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 désirent lui rendre service, lui pardonnant même des choses relativement importantes. Toutefois, si vraiment le charmeur abuse trop, 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, même une écorchure. 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.

Pour 2PP, il peut aussi produire deux doses de poison, occasionnant Rux2 de dommage supplémentaire.

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** touchant sa victime, lui fait accélérer le processus de mort de ses tissus endommagés ; un bleu, une coupure, n'importe quel petit bouton. Bref un bobo non traité et c'est la mort en 12-RU jours dans d'atroces souffrances. **MAL** traitée, c'est la perte de tissus important, invalidant la victime, avec RU mois d'immobilisation et RU semaines de fièvre et je parle pas de la douleur. Traité correctement, c'est 1 journée en incapacité et 1 semaine au lit. *Magiquement ? Sans commentaires... C'est de l'anti-jeu éhonté.* A+1, Si le **DEMON** utilise son pouvoir en même temps qu'il blesse un adversaire, ça marche aussi... *Idée cadeaux, c'est Nouel.*

163 Paralysie

Coût : 2PP Physique Vo vs Fo

Le **DÉMON** 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 qu'après un laps de temps de RU secondes max après le toucher. Pour les **DÉMONS**, pour 3PP, ils peuvent choisir de paralyser un organe vital, créant un soucis majeur chez la victime. La plongeant dans d'horribles souffrances pendant RU minutes et l'incapacitant pour 1h lui octroyant 2 colonnes de malus à tous ses jets. Ne marche carrément trop pas sur les **ANGES**. Ni sur les trucs qui en général ne ressentent pas la douleur...

164 Peur

Coût : 2PP Physique Vo vs Vo

Le **DÉMON** 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 s'enfuira.

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

Le personnage 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 engourdit 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

Le **DÉMON** sécrète de l'acide par ses muqueuses, ses membres exotiques etc. Pour 1PP, il augmente ses dégâts au CaC du RU de son jet Fo^{Acide}, afin de connaître son degré de corrosion. A+1, L'acide dure à l'air libre 1+Niv secondes. Il peut vomir sur un objet pour le corrompre ou frapper avec, occasionnant RU de dommage supplémentaires. A+3, Pour 3PP, il peut suinter de l'acide par tous ses pores. Ses vêtements en charpie laisseront le **DÉMON** nu mais recouvert d'Acide pendant 10 secondes. Ses dégâts au CaC seront majorés. Tout adversaire le touchant prendra automatiquement 3pts de dommages. Si le **DÉMON** est arrosé par de l'eau ou autre, il perd ses propriétés. Par contre dans l'eau, le pouvoir fonctionne toujours très bien offensivement.



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 gratuitement et 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 Il calme pour RU heures. Pour les **AFFREUX JOJOS**, c'est RU x10 minutes. *Ouais papa, même un Bifrons !*

166 Douleur

Coût : 1PP Physique Pré/Ag/Fo vs Fo

Le **DEMON** touchant un adversaire peut le faire se rouler de douleur, se tordre et hurler tout ce qu'il 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 Carac^{Douleur} vs Fo. A +3 le coût est de 0pp. *Oé gratos.*



21- Défense Permanente

211 Armure Corporelle

Coût : 0/1PP Physique

Le **DÉMON** 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 gratuitement ou en une seconde contre un coût de 1PP.

A+1 Ils peuvent choisir les parties qui se transforment ou non.

A +3 les **DÉMONS** 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 DÉMON	Apparence Ange
+0	2	Chitine	Or
+1	3	Ecailles	Argent
+2	4	Carapace	Cuivre
+3	6	Carapace à pointes, lames et crochets	Acier trempé

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 ?

La syphilis ? Le coca ? Un médoc ? Le sida ? L'héro ? Un Vaccin ? No problemo, file 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. *Comme ça on va pouvoir voir ta mère de plus près et on va enfin pouvoir rentrer dans ta chambre...*



22- Défense Mentale

221 Volonté SupraNormale

Coût : 1PP Mental

Le **DÉMON** 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 l'origine de l'attaque mentale

222 Non Détection

Mental permanent

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

223 Multiplication

Coût : 1PP Mental

Le **DÉMON** 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** absorbe 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 **DÉMON** peut renvoyer une attaque psychique dont il est la cible et à laquelle il aurait résisté totalement. L'agresseur se la mangera donc à son tour avec le RU du Boomerang. *Et paf, dans sa face de premier d'la classe !* A+3 Le **ROVILAIN** peut renvoyer deux attaques mentales par seconde. *Ouais 2 ! C'est trop sale !*

225 Immunité

Mental permanent

Le **DÉMON** 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 régénèrent 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 en RU heures pour 5PP avec un jet réussi de Fo^{Régénération} *La tête repousse pas...*

A +3 La régénération s'effectue à raison de 1 point de force par minute. *Oé ça en jette un max.*



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 globalement et distinctement à Pré Kilomètres.

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

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. *Oé, je sais c'est ton rêve, depuis que t'as 10 piges, ben maintenant que tu l'as, tu vas pouvoir mater grave d'la minch qui s'la pète...*

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. *C'est pour les neuneus? Tu crois ?*

24- Augmentation Temporaire des Caractéristiques

Coût : 1PP / Minutes

Le **DEMON** 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 physique quelle que soit son efficacité.

A+3 Il y a deux Champs de Force pour 4PP en tout.

251 Peau Enflammée

Coût : 3PP/(1+Niv)x3sec Physique

Le **DÉMON** peut enflammer sa peau. Le feu protège des attaques liquides, de froid et de Glace et absorbe (1+Niv)x2 dommage. Un liquide très abondant pendant 2 secondes d'affilé 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 déco n'est pas l'amie des gens proches du **DÉMON**. A (1+Niv) x5cm de lui, les personnes environnantes souffriront douloureusement de la chaleur et un jet de Vo ou de Fo en difficile sera exigé pour rester aussi près du **DÉMON**. Si elles sont contraintes, essayant de fuir la souffrance, elles auront 2 colonnes de malus pour agir plutôt que d'hurler. Ces désagréments ne fonctionnent pas sur les créatures insensibles à la douleur. Si le **DÉMON** est touché, le feu se propagera pendant 1 sec, embrasant l'agresseur dans la sphère d'influence du pouvoir, lui occasionnant Niv+2 de dommage par seconde.

A+1 Le **DÉMON** peut enflammer une partie précise de son corps pour 1PP/Sec. *Trop stylé au CaC !*

A+2 Le **DÉMON** peut embraser volontairement 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...)

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 et les flammes étant concentrées vers la cible, le **DÉMON** n'est alors plus protégé. La protection retrouve ses propriétés initiales dès qu'il s'arrête de faire fondre son matériel.

252 Couche de Glace

Coût : 3PP/10sec Physique

Le corps se couvre d'une fine pellicule de glace protégeant des attaques solides et de feu, 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/ RU sec, il peut geler la surface d'un petit objet en le touchant ; RU dm³.

A+3 Un jet de Vo ^{Couche de Glace} permet de recouvrir quelque chose de RU m³ 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... Une Force de 5 suffira pour s'en dépêtrer avec un jet moyen, difficile avec 4 en Force. Extérieurement il faut faire 10 points de dommages pour libérer la victime. Pensez à la panique qu'engendre cette situation. Jet moyen de Volonté pour ne pas paniquer, jet renouvelable chaque seconde si échoué.

Et dire que ce pouvoir était trop nul avant...



253 Champ Electrique

Coût : 2PP/10sec Physique

Le personnage s'entoure d'un puissant Champ Electrique qui annulera toute attaque électrique (éclair, foudre etc. choc électrique)... De niveau équivalent ou inférieur... Subissant ce type d'attaque le champ se dissipera immédiatement. Si quelqu'un touche ce champ il se récupère un choc électrique de Niv+2 de dom. Si le personnage frappe, c'est pareil, bonus aux dommages Niv+2. Les armes ne sont pas affectées ni dans un sens ni dans l'autre, les portables, montres et autres si... Pouvoir inutilisable par quelqu'un en armure métallique.

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

A+2 Le puissant Champ Electrique affecte les armes et armures métalliques. L'effet peut aussi être déclenché pour 1PP/sec sans que le champ ne soit actif en amont.

A+3 Pour 1PP, le Champ peut disparaître avant terme en explosant quand un adversaire est au contact, le projetant à RU mètres et occasionnant les dégâts standards, plus les conséquences éventuelles de la projection.

Un jet en Difficile sera nécessaire pour ne pas être assommé pour 3 sec par le choc électrique...

Pour 3PP, il pourra aussi être le centre d'une Tempête Electrique 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 notez que surtout ça pète tout ce qui est électrique ou magnétique... *Ahh mon ipapad4, il marche plus ! je vais mouriiiiir !*

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 $(1+Niv) \times 2$ 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 $(1+Niv) \times 4$ 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. *-Nan mais j'suis trop désolé, écoute, steup, pardonne moi. -Mais moi j'ai plus de bras ! Connard !*

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.

Oé c'est un peu chaud à comprendre pour toi, je sais, mais ré-essaye, garde la foi et tu verras, tu vas y arriver.



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. *Ce pouvoir a un peu changé... En bien, je crois*

A+1 Il peut rendre invisible un objet de moins de 1 kilo qu'il touche avec un jet de Vo^{Invisibilité} et 1PP

A+2 Il peut rendre invisible un objet de moins de 100 m³ qu'il touche avec un jet de Vo^{Invisibilité}

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 Discrétion 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 etc. Effet très léger sur des sons dépassant les 105db.

263 Brume

Coût : 3PP/10sec Physique

Le personnage fait apparaître en 4-Niv sec, 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 déroutant les victimes -2colonnes à tous les jet. Le personnage ne subit, lui aucun des effets, évidemment.

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.

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 le touche directement, 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.

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 mais se gazéfie à Fo x 100°C et met Fo sec à s'évaporer définitivement. (Notez que la chaleur doit être environnementale, englobante et constante voir augmentante au pire.) Le liquide gèle à Fo x -10°C et met Fo sec à geler. Le liquide solidifié sera équivalent à une paralysie. Si par malheur le liquide devait au terme du pouvoir être séparé en plusieurs parties... *Oups... un liquide qui se gazéfie définitivement... Et sans traces !*

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 qu'il perçoit.

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 Ag^{CaC} vs défense pour le toucher, l'épuiser et le noyer. L'action prend FoVictime x5 secondes.

265 Réduction

Coût : 1PP / Heure Physique

Le **DEMON** et L' **Ange** peuvent réduire leur taille. Les caractéristiques restent elles inchangées. Il peut aussi choisir de ne pas varier sa taille jusqu'à son minima. Ainsi à +2 il peut ne diviser sa taille que par 2, 5 ou 10...

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 l'observe a 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 L' **Ange** peut changer pour 1 heure une petite partie de lui même, un détail et un seul, gratuitement.

A+3 Le **DEMON** peut changer la forme de son corps pour rendre ses appendices plus efficaces. Il peut gratuitement le transformer en son proche parent. Ex : Une Queue Préhensile pourra devenir par un jet de Vo^{Polymorphe}, une Queue Barbelée la seconde suivante puis une Queue Blindée ensuite, des Ongles d'Acier pourront devenir des Griffes, une paire de Crocs devenir des Chélicères etc. Il pourra aussi changer la place de sa Bouche Foreuse ou de son 3ème œil... *Soyez kewl et avec du Stahile plizze.*

31- Détection

311 Détection du MAL

Coût : 1PP Mental

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

311 Détection du Bien

Coût : 1PP Mental

Le DEMON peut détecter un être Bénéfique dans un rayon de $10 + (10 \times \text{Niv})$ mètres. Il ne verra pas la position exacte, ni le nombre, ni la nature ou la puissance, juste une position approximative à $(4 - \text{Niv})$ 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 $(1 + \text{Niv}) \times 3$ mètres. Il ne verra ni la position exacte, ni le nombre, ni la puissance, juste une position approximative.

313 Détection de l'Invisible

Coût : 1PP Mental

Ce pouvoir dure $(1 + \text{Niv})$ 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 $(3 + \text{Niv})$ 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 $(1 + \text{Niv})$ 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 et à (1+Niv) x100 kilomètres

A+1 Le télépathe sait si son message est reçu ou non.

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

La portée peut être majorée de PP x100 Kilomètres

A+3 Une communication durable peut être établie entre deux télépathes pour 1PP chacun. *Forfait illymytycs.* Pour 4PP, permet de joindre un inconnu dont le personnage à connaissance de l'existence.

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 et peut être fait sur une deuxième cible en même temps pour 1PP en sus.

324 Langage Universel

Coût : 1PP / minute Mental

L'**Ange** peut communiquer dans la langue propre de son interlocuteur.

A+0 il baragouine, A+1 Il parle très bien, A+2 Il a +2 en aisance sociale et +1Ap,

A+3 Il parle **DÉMONIAQUE** couramment.

325 Rêves

Coût : 5PP Mental Vo vs Vo

L'**Ange** s'endormant ou en profonde méditation peut pénétrer l'esprit d'une victime durant son sommeil pendant 1 heure. Il peut lire et remplacer ses souvenirs vieux de moins 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 s'endormant ou en profonde méditation peut partir hanter les rêves d'une victime endormie et qu'il a déjà vu. Le DÉMON posté à moins de (1+Niv) kilomètres, transforme alors les rêves de la victime à son gré. S'il réussit son combat, il peut réveiller sa victime exténuée et l'empêchera de se rendormir pendant RU heures, tous ses jets auront 2 colonnes de malus pendant les prochaines 24 heures. 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 2PP faire le pouvoir de Peur à une cible éveillée qu'il a déjà hanté, et se trouvant à moins de (1+Niv) kilomètres. A+3 Le DÉMON peut forcer la victime à rester endormie pendant RU heures en plus de son sommeil ou naturel, ou prévu, ou réparateur. La victime gigotera vivement et sera en forte sueur. Au réveil, elle sera exténuée, - 2 colonnes de malus jusqu'au prochain jour. Un tiers peut essayer de réveiller une victime, le DÉMON s'il est encore là, pourra combattre fermement pour conserver le contrôle sur sa victime. S'il lutte, il aura -1 colonne pour un téléphone qui sonne ou un réveil, -2col pour quelqu'un à 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. Eveillé, il peut aussi faire le pouvoir de Peur à 10m et pour 1PP, à une cible éveillée elle aussi.

326 Corps Digital

Coût : 4PP / minute Physique

Le Corps Digital permet simplement (*haha*) de se numériser et de rentrer dans un terminal en touchant quelque port que ce soit. Lecteur, Usb, Firewire, Synch, RCA, XLR, prise téléphonique, borne wifi, bluetooth etc. Bref quelque chose qui transmet du numérique. Avec le Talent Informatique ou un autre truc dans le genre, une fois numérisé et sur un ordinateur, on peut en prendre le commandement et en connaître tous ses recoins, même les plus sombres. 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. Un jet de Talent pour chaque action spécifique sera requis et pour sortir d'un système numérique, il faut réussir un jet moyen toujours avec le Talent correspondant. Si on est pas sorti à temps, c'est la dissipation dans le grand Net, c.a.d la mort... *C'est vrai que clamser dans un iPod c'est ridicule... Un iPod qui fume, j'adore !*



33- Déplacement

331 Téléportation

Coût : 5PP Mental

Le personnage peut en 1 seconde se déplacer immédiatement à 1+Niv Kilomètres et emporter avec lui $V_0 \times 20$ 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. *Il a bien esquivé l'explosion de l'immeuble, ça c'est sûr, mais tout ça pour se retrouver dans la rue en plein ramassage des poubelles, avec toutes les voitures qui attendaient à la file...*

332 Vol

Coût : 1PP / Minute Physique

Le personnage peut se déplacer dans les airs à $(1+Niv) \times$ sa vitesse à pied. $(6+F_0)$ 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. $(6+F_0)$ mètres/ secondes. Ce pouvoir peut se cumuler avec d'autres de déplacement afin d'augmenter sa vitesse. A+1 Le personnage aura également un bonus naturel à l'initiative. On ajoutera $(1+Niv)/2$ 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 $V_0 \times 20$ kilos avec lui. Une re-formation inopinée 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. Il faut évidemment qu'il perçoive l'attaque...

335 Forme Gazeuse

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

Le **DÉMON** peut se transformer en un gaz dont il doit définir initialement la couleur. Il peut sous cette forme se déplacer en volant à $(1+Niv) \times$ la vitesse normale. Le vent peut poser de sérieux problèmes. Ainsi un jet de $V_0^{\text{FormeGazeuse}}$ ou $F_0^{\text{FormeGazeuse}}$ est nécessaire pour ne pas être dispersé, si celui-ci est plus fort que la vitesse du personnage. Lors d'une dispersion, il faut un autre jet de $V_0^{\text{FormeGazeuse}}$ ou $F_0^{\text{FormeGazeuse}}$ 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 1 seconde en amont ou en aval du temps présent. En amont, 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 la seconde suivante... *T'as pigé ? Moi non plus, en plus je hais les time travels, je trouve ça... faible comme recours scénaristique, comme lire le futur... je trouve ça louche... faible et facile.*



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 manipuler son patient pendant 1 minute pour qu'il soit en bonne voie de guérison, remplaçant correctement les organes et les os, lui fournissant l'énergie régénératrice...(cela dit c'est pas non plus le pouvoir Guérison...) Grimpé à +3, *vous connaissez Spiderman ?...* Wing Suit +3 et le mec atterrit sans parachute... *C'te maîtrise !* 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 multiples reprises. Pour avoir 6, il faut faire une demande spéciale qui doit être acceptée en haut lieu. C'est généralement en fonction du mérite, ou de ses appuis. 7 ? ya pas. Et 6, c'est quoi ? **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 en main. L'apparence de l'arme changera légèrement, devenant plus... *Classe ? Enfin, je vous fais confiance.* L'arme bénéficiera d'un bonus de (1+Niv) /2 colonnes de bonus au toucher et aux dommages (arrondi au-dessous). Elle n'aura plus besoin de munitions et elle deviendra indestructible, si le personnage la lâche, elle perdra toute propriété.

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

A+3 Un ~~Ange~~ peut influencer sur l'arme d'un tiers qu'il observe. Un ~~DEMON~~ peut maudire l'arme qu'il observe et infliger 2 colonnes de malus au toucher et aux dommages. *Vous, je sais pas mais moi, je trouve que ça démonte*

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, Oué c'est vrai, ça calme un peu quand même, cela dit c'est très possible... 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.

Et pour +3 me direz vous ? Ne rêvez pas, ça ne marche pas, faut pas abusay non plus, sinon, ça va être la course aux Grobills Talents.

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. 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), *Mais si j'te dis ! J'ai rencontré Michael Jackson j'te dis ! j'lui ai parlé, il m'a prit dans ses bras et après il est monté au ciel, mais si, j'te jure, c'est un Ange ! Je l'aime.*



41- Objet

411 Arme de Contact ~~Bénite~~ MAUDITE

Coût : 1PP / apparition ou disparition Physique

Les ~~ANGES~~ invoquent des armes ~~BÉNITES~~, les ~~DEMONS~~ des armes MAUDITES. 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 invoquer 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. *Évitez les épées lance-missiles intercontinentaux, c'est un peu vulgaire, non ? Préférez une tronçonneuse à chair, c'est classe, une sucette géante abricot menthe aussi ça a son p'tit style à soi. Un yoyo, no problemo, avec des lames ? Tu kiffes ? ben vazy fais toi plaiz'.*

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 MAUDITES. 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 Pif Gadjet ? Ok, top la !* 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 ou autre, c'est juste un objet. Ex : Croix, dague de sacrifice, autel, chasuble, mitre, sceptre, relique etc. *Non, pas une photo de ta mère, ni ton gun, non.*

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 ou autre, c'est juste un objet. Ex : livre, tube de colle, serviette, télécommande, poivrier, canette, caillou etc. *Non, pas un flingue. Rhoo.*

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 ou autre, c'est juste un objet. Ex : Marteau, lampe dynamo, téléphone portable, clé de véhicule, godemiché, nounours etc. *Non, toujours pas ton feu, niet.*

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 ou autre, c'est juste un objet. Ex : Rolex, gros rubis sur chevalière, rivière de diamant etc. *Ton épée n'est pas précieuse, non !*



42- Aura

421 Pacificatrice

Coût : 5PP / 10 secondes Mental Ap vs 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 Ap^{AuraPacificatrice} vs Vo, si l'agresseur perd ce duel, il perd son tour d'action, S'il réussit, 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. *Et ouais, la paix, c'est pas un mot vain*

421 Pécheresse

Coût : 6PP / RU minute Mental Ap vs Vo

L'Aura Pécheresse permet au **DEMON**, sur (RU+Niv) x5 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 les victimes seront moins attentives et plus permissives. Ne fonctionne pas sur les **ANGES**

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 progrès, le bon droit, la justice républicaine, les droits de l'homme, la liberté, le choix, la démocratie, les droits de la femme, l'égalité, la modernité. *Ou tout autre connerie hypocrite et fausse dans le genre qu'on nous à fait avaler comme allant de soi alors qu'a bien y regarder, à bien y réfléchir, sans concessions faites... C'est des aberrations.*

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'il fait.

422 Perturbante

Coût : 2PP / Mental Ap vs 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...* L'aura ne marche pas pour les compétences de combat en situation de combat réel, CaC, AC, AP etc. Pour viser ou pour la tactique si.



423 Influente

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

L'Aura Influente permet à son possesseur d'imposer son influence, son avis, ses opinions, son droit, son goût à une assemblée médusée par la prestance du personnage, assemblée avide de l'effet de la douce musique de sa voix 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 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 lui 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 vs 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 vs 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 vs 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

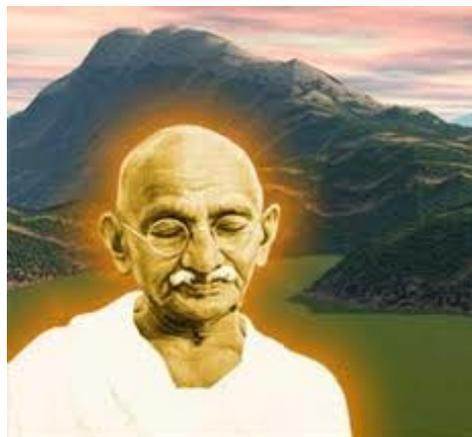
Permanent

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 un 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

Les Serviteurs de **Dieu**, sont des humains très entraînés et avec des pouvoirs. Ils ont un maximum de 6 pouvoirs et au niveau maximum de +0. Ils récupèrent 1PP toutes les 6h. Leur taux de disparition élevé. Ils bénéficient de la capacité gratuite de Volonté Supranormale+0 lorsqu'on cherche à leur faire Peur. Ils ne sont jamais impressionnés par les visions des Monstres et de leurs pouvoirs.

Les **MORTS VIVANTS** sont des morts et ont donc toutes les apparences de la mort, ils sont froids, pâles, en décomposition, ternes. Ils ne ressentent pas la douleur (donc non pas de malus lorsqu'ils sont blessés). Il n'ont ni besoin de respirer ni de manger, ne vieillissent pas, ne tombent pas malade, ni ne peuvent être empoisonnés ou assommés. A -2 points de Force, ils meurent pour de vrai. Certains **MORTS VIVANTS** peuvent encore faire illusion d'être en vie, certains peuvent même parler. Peuvent avoir 6 pouvoirs maximum pour les intelligents et au maximum au niveau +1. Ils récupèrent 1PP/12h quand ils en ont et 1 point de vie par jour. Beaucoup font peur simplement par leur présence, ainsi, si l'humain s'aperçoit de leur condition, un jet de Vol en difficile pour les affreux et moyen pour les chelous sera demandé pour rester en leur compagnie. Les animaux eux, les repèrent en moins de deux et préviennent à leur manière tout azimut de l'anormalité de la situation.

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

7 points de Talent

Il a un budget de 500 euros par mois.

511 **ZOMBIES**

Permanent

2D6 corps en décomposition, un peu concons. Ne peuvent parler clairement. Ils sont effrayant

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** prêts à en découdre avec les morts qui marchent. Unité de combat.

Ils ont 13 points de caractéristique max 3,

1 pouvoir

7 points de Talent

Ils ont un budget de 5000 euros par mois.

512 ZOMBIES

Permanent

5D6 unités lentes et un peu trop coconnes. Ne peuvent parler clairement. Ils sont effrayant

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** près à en découdre avec les morts qui marchent. Unité de combat.

Ils ont 12 points de caractéristique max 3,

1 pouvoir

5 points de Talent

Ils ont un budget de 10000 euros par mois.

513 SQUELETTES

Permanent

D6 unités bien blanches. Ne peuvent parler clairement. Ils sont effrayant

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** près à en découdre avec les petits **DÉMONS**. Unité de combat.

Ils ont 13 points de caractéristique max 3,

1 pouvoir

8 points de Talent

Ils ont un budget de 6000 euros par mois.

514 SQUELETTES

Permanent

2D6 unités blanches et un peu gauches. Ne peuvent parler clairement. Ils sont effrayant

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** près à en découdre avec les petits **DÉMONS**. Unité de combat.

Ils ont 12 points de caractéristique max 3,

1 pouvoir

5 points de Talent

Ils ont un budget de 12000 euros par mois.

515 GOULES

Permanent

D6 humains mort fraîchement, pas effrayant, unité doué et féroce. Parlent, peuvent chasser efficacement, filer quelqu'un, faire une embuscade, se camoufler.

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

7 points de Talent

Ils ont un budget de 7000 euros par mois.

516 GOULES

Permanent

2D6 unités discrètes. Humains mort fraîchement, pas effrayant, unité doué et féroce. Parlent, peuvent chasser efficacement, filer quelqu'un, faire une embuscade, se camoufler.

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

10 points de Talent

Ils bénéficient de la capacité gratuite de Volonté Supranormale+0 lorsqu'on cherche à leur faire peur. Ils ne sont pas impressionnés par les visions des Monstres et de leurs pouvoirs. Ils ont un budget de 1500 euros par mois.

52- ~~MORT VIVANT~~ Intelligent

Permanent

Serviteur vif, féroce, efficace. Utilise des pouvoirs et certains peuvent gravir les échelons de la hiérarchie

~~DEMONIAQUE~~

521 ~~VAMPIRE~~

Permanent

Un humain mort récemment, unité redoutable et polyvalente. Parle et agit normalement malgré son état. Peut devenir un ~~FAMILIER~~, puis un ~~DEMON~~

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 ~~MOMIE~~

Permanent

Cet humain tout desséché est habillé d'un tas de bandelettes, est un non-être redoutable et sanguinaire. Elle est effrayante (Peur+1 gratuitement). Cela dit, elle parle et agit normalement malgré son état. Peut devenir un

~~FAMILIER~~, puis un ~~DEMON~~

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 (Pas de dégâts cinétiques par armes à feu, blanches ou au CaC. Les énergies ou les pouvoirs mentaux fonctionnent bien par contre). Parle et agit normalement malgré son état. Peut devenir un ~~FAMILIER~~, puis un ~~DEMON~~. Toutefois, pour le devenir, il changera d'apparence et prendra le corps réel de celui qu'il représente. 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 (Pas de dégâts cinétiques par armes à feu, blanches ou au CaC. Les énergies ou les pouvoirs mentaux fonctionnent bien par contre), il est discret et redoutable. Parle et agit normalement malgré son état. Peut devenir un ~~FAMILIER~~, puis un ~~DEMON~~. Toutefois, pour le devenir, il changera d'apparence et prendra le corps réel de celui qu'il représente. 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. Parle et agit normalement malgré son état. Peut devenir un ~~FAMILIER~~, puis un ~~DEMON~~

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 Léopard. Ne parle pas mais comprend bien, peut devenir ~~FAMILIER~~. 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 +0, 321Télépathie+0

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



53- Soldats de ~~Dieu~~ et ~~FAMILIER~~ Animal

Permanent

Humain sur-entraînés avec des pouvoirs. Soldats de qualité supérieure, aux résultats souvent impressionnants. Ils ont un maximum de 9 pouvoirs et jusqu'au niveau +1 maximum. Ils récupèrent 1PP toutes les 3h. Face aux horreurs, ils ont gratuitement et sans que ce soit compté, le pouvoir Volonté SupraNormale+1.

Les ~~FAMILIERS~~ ressentent la douleur mais divisent par 2 les dommages encaissés. A -1 points de Force, ils tombent dans les pommes pour RU secondes. A -2 points de Force, ils disparaissent dans un nuage de fumée soufrée. Ils ont un maximum de 9 pouvoirs au niveau maximum de +1. Récupèrent 1PP/6h et 1 point de vie par semaine. Ils ont 1 colonne de malus à leurs actions par point de dommage encaissé et non guérit. Ne peuvent devenir des Démons sans acquérir un corps d'humain (s'il n'en n'ont pas). Ne parlent pas (dans le cas ou le familier est un animal ou un objet).

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

12 points de Talent

Ils ont un budget de 5000 euros par mois.

531 Rat

Permanent

Ou toute autre petite créature habituelle peu ragoutante et de mauvaise réputation. (Ecoreuil, Putois, Castor, *haha, mais non, rhoo, vous croyez tout vous autres...* 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

Discretion +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

8 points de Talent

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 c moyen...*)

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

10 points de Talent

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 traquer et à dégommer de l'engeance **MALEFIQUE**.

Ils ont 12 points de caractéristique max 3,

2 pouvoirs

7 points de Talent

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 **MALEFIQUE**.

Ils ont 12 points de caractéristique max 3,

2 pouvoirs

10 points de Talent

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 ~~MALEFIQUE~~. 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

10 points de Talent

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 vache c'est pas chelou une vache*, 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 pouvoirs

10 points de Talent

Face aux horreurs, ils ont gratuitement et sans que ce 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 peuvent devenir des DEMONS, s'ils taffent bien et lèchent bien le cul de leur boss, en les en remerciant de se faire bolosser... Un peu comme dans la vraie vie en somme, non ? Ben c'est pas ça votre vie ? Moi, je sais pas trop, étant à la fois rmiste et patron... Mais vous, vous devez avoir une idée la dessus, non ?

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

L' **Ange** fait partie d'un groupe d'humain non au courant de ses activités mais foncièrement et fondamentalement en accord avec les idées du corps d'accueil. Ils sont donc une source d'aide en tout genre. Toutefois, ne demandons pas l'impossible, un Royaliste fera un très mauvais videur et un Skinhead ne saura jamais différencier un couteau de chasse d'une 3ème cuillère à poisson... *haha, quel crétin !*

	Type	Nombre	Style et capacités
551	Scouts	4d6	Unis, malins, débrouillards, loyaux
552	Service d'ordre	3d6	Balaisés, connectés avec la police,
553	Skinheads	3d6	Balaisés, 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. Ressentent la douleur, /2 les dommages, peuvent devenir **DEMON**, s'ils ont l'autorisation de changer de corps.

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 ok 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. Ne parle pas. *Christine, je ne te quitterai jamais !*

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... Ne parle pas.

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

TeddyBlaireLOursGentilEtMignon

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, elles font partie de l'ancienne vie du corps hôte. 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. Une relation peut s'arrêter si elle est trop lourde pour l'un des deux.



66- Limitations

Tare permanente. (Tare pouvant être retirée dès lors qu'on en fait la demande à se hiérarchie et que celle-ci l'accepte. Le coût pour un tel service est en général celui d'une réussite de mission et remplace ainsi le pouvoir potentiellement gagné.)

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'est 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 et importable, assumé et même prôné, avec RP en conséquence.

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 m'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, voir décharnées 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 p'tet sans muscles, p'tet sans os, 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 ne raconte que des histoires abracadabrantes qui ne pourraient JAMAIS lui arriver. *Hier j'ai vu un terroriste mūṣūlmān avec un plan de Manhattan et un bouquin sur le pilotage d'avion...*
- 632 Pyromane** : *Un briquet, un 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, que ~~DIAB~~!*
- 633 Mégalomanie** : Le crime de lèse majesté est mal perçu des deux cotés... C'est même 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 difficile 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, en fait, besoin de se sentir exister. Il se déclenche ainsi des shoots d'adrénaline et d'endorphine... Bref, quand il rentre dans un endroit qu'il ne connaît pas, il veut toujours embarquer quelque chose. Il va ensuite bien le répertorier et le 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 ! Les égouts ? Un bunker? Mes projets pour les 500 prochaines années.*

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 : C'est clair non ? JAMAIS ! (Ni pseudo-nudité, ni séduction en sa présence. *Surement pas !*)

651 Sang : Chaque jour, il nous faut 1 litre de sang, sinon -1PP. Et essayer d'en faire profiter les autres...

652 Nourriture : Le minimum vital et si possible inciter les autres à moins de « Gourmandise »

652 Acte Sexuel : Chaque jour avec un partenaire sinon -1PP. Et ne penser qu'à ça... Peloter, inciter etc.

653 Sommeil : Le moins possible sans trop s'handicaper. Par contre souler les autres avec ça, les inciter à dormir moins. Leur dire que c'est des fainéant etc. 3 heures par nuit max ou mini... *Moi, 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. De plus, il a une tendance à être soit introverti prêt à exploser, soit à être ultra violent socialement également.

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

655 Jeunesse : *La vie d'un enfant est si précieuse...* Il doit tuer ou quasi, 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. Il doit avoir un RP en conséquence tout le temps. Il cherche à inciter le péché constamment et encore plus chez l'innocent.

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 est bien gironde...

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 tout les gâteaux de suite alors que les autres ne sont pas encore là ou qu'ils sont oqp en création de perso pour jrjm... *Bon, c'est vrai que les gars aussi, ils cherchent, jrjm, 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 pas 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, *Open Bar mon cochon !* Le personnage choisit un pouvoir à la place. *Yeah ! R'n'R baby ! This game owns everything!!!!*



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

Abondance

~~A~~ain 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

~~MISCROSH~~ 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

~~F~~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

Jordi 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

SAMIGNA 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. Le Baiser Vampirique se fait si la victime est soit volontaire, soit charmée, soit contrainte et à raison de 1+Niv fois par jour. Le jet de Fo^{BaiserVampirique} vs Fo permet de définir la durée du Baiser (12-RU)x10 secondes. A+1 Une fois mordue et pendant toute la morsure, la victime est comme paralysée physiquement et A +2 mentalement aussi. Elle ne peut se libérer seule. A+3 Si la victime a échoué son propre jet de Force lors du conflit, elle deviendra accroc au Baiser de ce **VAMPIRE** tombant sous son Charme. 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 et ça ne pourra être un choix envisageable par la victime, soyons clair. Ni un **Ange**, ni un **DEMON**, un **FAMILIER** ne peut tomber accroc. *Faut pas rêver...* Dans un **MORT VIVANT** ya pas de sang... liquide. Les pps en sus du total, disparaîtront dans l'heure. Chaque points de vie perdus par la victime, avec le Baiser Vampirique, se régénérera au bout de 24h. Si elle perd 2pv, il faudra 48h... *Capicce ?*

Barbarie

MAJU 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 Coût: 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 survit, elle subira 1+Niv colonnes de malus pendant les prochaines 24 heures.

Chair en Pierre

Daniël Mental Coût: 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. *Pierre qui casse n'amasse pas de vieux jours... Connaissez ?*

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. *Non, ce n'est pas cumulable, on ne thésaurise pas le temps non plus !!! Vous allez finir en enfer à ce rythme là... Sérieusement !*

Colère de Djēū

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-**muṣūlmān** ainsi que sur les créatures maléfiques, pas sur les objets.

A +2 le coût est de 2PP. A +3 le coût est de 1PP.

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

Eli 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 qui entraverait ce pouvoir sera annulé.

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 $(1+Niv) \times 6$ de dommage. Le contrat deviendra caduque à la mort de l'ange ou à la destruction du texte original, rédigé et signé par les contractants.

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 $(10-RU) \times 500$ 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

Décrépitude

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 (caractéristiques et talents) ne seront pas affectés, hormis l'apparence, évidemment.

Niveau	Effet	Durée
+0	- 2 en apparence et +10% de l'age actuel	Une journée
+1	- RU en Apparence et +20% de l'age actuel	RU jours
+2	- RU en Apparence et apparence du 3ème age	RU jours
+3	- RU en Apparence et apparence du 4ème age (<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 tente de résister). Le RU indique le temps que dure le pouvoir. Notez qu'a +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

Ufalter 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. Des

~~ENFERS~~ l'humain revient maudit. Du Purgatoire, il sera amnésique. Du ~~Paradis~~, il revient ~~Béni~~ et peut donc être immédiatement enrôlé pour être formé comme Serviteur de ~~Dieu~~.

Niveau	Cible	Durée nécessaire de l'observation
+0	FAMILIERS	24h
+1	FAMILIERS et DEMONS	(12-RU) x2h et 24h
+2	FAMILIERS et DEMONS	1 heure et (12-RU) x2h
+3	FAMILIERS et DEMONS et PRINCE	(7-RU) x10 minutes et 1 heure et (12-RU) x2h

A+1 Pour 1PP, le **Ufalter** à 20 m à la ronde, peut faire doucement sentir aux ~~DEMONS~~ que quelqu'un les traque.

A+2 Pour 1PP, à 20 m à la ronde, il peut insuffler un très léger vent de panique chez les ~~DEMONS~~ qui, s'ils ratent un jet de Ap^{Exorcisme} vs Vo, auront 1 colonne de malus tant qu'ils seront en sa présence.

A+3 Le **Ufalter** sent la présence du mal à 20 m, du moment qu'il se concentre une seconde. Pas d'indication précise, juste cette sale odeur de soufre, de stupre, de fange, de bête immonde qui défigure la ~~Sainte~~ création.

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) flammes qui proviennent de lui et qui embrasent ses adversaires. A +1 Pour 1PP/ minute, il peut enflammer son arme de contact, elle infligera RU dommage supplémentaires. Il peut aussi augmenter ou réduire un feu (Vo) et peut augmenter la puissance de sa flamme à volonté A+2 Il peut faire tout un tas de petites choses visuelles gratuitement.

PP	Puissance	Portée	Effets
1	+5	15m	2 cibles proches
2	+6	20m	3 cibles proches
3	+7	30m	4 cibles proches

Froid

CROCELL Mental Coût: 2PP Fo

Le ~~DEMON~~ de ~~CROCELL~~ exalte une énergie ondulante qui dégage une vague de Froid, durant le temps qu'il reste concentré. Il peut bouger ou agir mais avec circonspection pendant qu'il diffuse du Froid. S'il agit sérieusement (course, esquive, parade, attaque physique ou mentale...), il cesse la sphère de Froid.

Il baisse la température ambiante de (RU +Niv) x10 degrés pendant (RU +Niv) x10minutes

La sphère fait (RU+Niv) x2mètres autour de lui.

A+1 Il peut refroidir une partie de son corps de (Fo+Vo)x4 degrés Celsius et pour 1PP/Minute, tout son corps.

A+2 Il peut créer un choc thermique sur un corps qu'il touche au CaC. RU dommage supplémentaire pour 1PP.

A+3 Un ~~DEMON~~ de ~~CROCELL~~ congèle pour 3PP un adversaire dans sa sphère d'influence, lui infligeant RU+3 de dommage et le paralysant (cerveau compris). Après qu'il soit sorti de la sphère d'influence du ~~CROCELL~~, il mettra RU secondes pour décongeler... Jet de Force^{Froid} vs Force ou Volonté.

A+3 Il ne doit plus que se concentrer les premières secondes (7-RU), ensuite il est libre d'agir comme bon lui semble pendant toute la durée du pouvoir.

Gag Absurde

KOBAL Mental Coût: 1PP/victime Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer une illusion digne des pires dessins animés, dans l'esprit d'une ou plusieurs victimes en vue du **DEMON**. Les personnes affectés pendant RU secondes resteront coi, seront subjuguées, auront peur ou s'évanouiront. Le gag devra être humoristique et n'est pas durable au delà de la durée de l'effet. A +3, Le **KOBAL** peut en payant le coût requis, agrémenter un de ses pouvoirs ou une de ses actions du gag absurde. Ainsi ils personnaliseront plus efficacement ses actions, les rendant incompréhensibles ou du moins sacrément étranges...

Générateur

dean Physique Fo Coût: 1PP

L'**Ange** de **dean** peut se transformer en générateur à haute puissance. Si l'**Ange** a un contact avec une cible de chair, il l'assommé pour $(RU+PP-Fo^{de\ la\ victime})$ lui occasionnant également quelques dommages.

Coût	Dommages
1PP	+4
2PP	+5
3PP	+6

L'électricité générée choque la victime et pourra endommager sérieusement les appareils électriques qu'elle touche ou porte. Si l'**Ange** veut griller un objet électrique, il n'a qu'à le toucher et envoyer la sauce. Pour 1PP, il grille n'importe quel gros objet ménager et fait sauter les plombs.

A+1 Il grille ou fait fonctionner 5 secondes n'importe quel objet électrique gratuitement. Il peut aussi en utilisant une arme de contact métallique faire passer un courant qui aura le même effet d'étourdissement ainsi que les dommages. Pour 1PP, il peut électrifier son corps lors d'un choc, étourdissant RU secondes l'adversaire (Fo vs Fo). Cette action ne lui permet pas de faire une autre action de défense, il prend l'« attaque » à 100%.

A+2 Il peut envoyer des décharges statiques à distance (Fo mètres) (au lieu du toucher). Il peut aussi envoyer du 12v standard pendant 1h pour 1PP. Il peut également vider/charger une batterie de voiture en $(12-Fo-Niv)$ secondes pour 1PP, créer du 220v alternatif pour 5PP les 30 minutes ou du 380v pour 8PP les 10 minutes.

A+3 Pour 3PP, il peut déclencher une tempête électrostatique autour de lui sur $Fo+Niv$ mètres, choquant tous les malheureux, grillant tous les appareils électriques et occasionnant des dommages de $Fo+Niv+PP-victimeFo-RésistanceVictime$.

Glandage

NOG Mentalement Coût: 10PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire cesser toute activité fatigante dans un rayon de 50m et pour une durée de $(1+Niv)$ heures. L'utilisateur n'est pas immunisé contre son pouvoir. *C'est nawak ce truc !*

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 utilisé, 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 grands gousiers des profondeurs ou des serpents, s'ouvrira magistralement pour avaler partiellement sa proie, pour 1PP.

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 et encore faudrait qu'ils cherchent un peu, ~~Dieu~~ lui est absent, ~~Fues~~ comme d'hab', s'en fout comme de sa première bibliothèque.

Incendie

BELIAL Mental Coût: 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) x 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 et en 12-RU minutes de concentration intense

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 par le toucher, la bave ou par un autre truc dans le genre et pour 1 PP, de la nourriture (Fo+Vo+RU) x10Kg ou de la boisson (Fo+Vo+RU) x100 litres. 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 et pourra être soignée par des moyens normaux. *Ouais, je sais, j'aurai pu faire un effort.* Le conflit de Force n'est lancé qu'une fois et on retiendra le RU, les victimes devront toutes se battre 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. Cet objet peut permettre de posséder une ou quelques créatures serviles, un contact ou des biens matériels grâce à lui et contrairement aux objets magiques. Un **VAPULA** peut posséder plusieurs objets. Un **DEMON** peut en avoir 1, un **CHEVALIER** 2, un **CAPITAINE** 3, un **BARON** 4, **FUSION** en a 5... L'objet dispose de 6PP et récupère 1PP/24h. L'objet pourra faire en sorte que son propriétaire utilise les pouvoirs mais la consommation des PP de l'objet sera exclusivement pour l'utilisation des pouvoirs de l'objet. S'il arrivait que l'objet soit détruit, étonnant, vu sa résistance surnaturelle, il serait remplacé dans la semaine par un autre objet qui serait différent.

Maîtrise

Michel Physique 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

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de délivrer un message précis à une personne précise. Ce message sera garanti 100% premium pur souche, cacher, top halal. C'est pas pour autant qu'il n'aura pas pu être intercepté, mais changé, non.

A+0 Le personnage voit la direction qu'il doit prendre pour délivrer le message.

A+1 Le personnage voit la direction qu'il doit prendre et sait combien de temps il va mettre, théoriquement, pour délivrer le message.

A+2 Le personnage voit la direction qu'il doit prendre, à quelle distance est la cible et sait combien de temps il va mettre théoriquement pour délivrer le message.

A+3 Il connaît exactement l'endroit où se trouve sa cible et en temps réel.

A+3 L'**Ange** de **Didier** voit automatiquement les futurs destinataires d'un Message Officiel qui a déjà été envoyé. Il n'apprend toutefois rien de la nature du message ni de son destinataire.

A+3 Le **DEMON** pour connaître peut intercepter (pas stopper, juste mater), un message que porte une cible connue comme porteuse d'un Message Officiel et pour un joli coût de 3PP lors d'un jet Vo vs Vo.



Message Subliminal

~~NYBBAS~~ Mental Coût: 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 dépends. 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 +3 Pour 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 Coût: 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 Coût: 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 *haha c'te honte !* 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 Ultra-Top-Secret.* A+2 Le ~~DEMON~~, plutôt que de tuer sa victime (*Quoi ? Une alternative ? Mazette !*) pourra en faire un esclave sexuel, à condition de lui en donner au moins une fois par 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... Faisant tout, j'ai dit !

Ouverture

VALEFOR **d**anus 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

AS~~M~~ODÉ Mental Coût: 3PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir obliger une victime à réaliser un pari avec le **D**EMON. Ce pari magique obligera la cible à essayer (1+Niv) fois de gagner le pari avant de renoncer. Si elle réussit le pari, par contre, elle devient immunisée 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

Fues Mental Coût: 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 **P**RINCE **D**EMON que le **B**ien est la seule voie possible et envisageable sera un peu au delà de vos compétences...

Pollen

Th~~o~~valis Physique Coût: 1PP Vo -3colonnes

Ce pouvoir accorde à son possesseur la possession d'un objet magique majeur ; une couronne de fleurs. Cette superbe couronne de fleurs chatoyante sent très bon et le doux pollen, bien lancé sur l'adversaire visé, le rendra gentil, mais alors gentil tout plein, mignon quoi. 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. A+3 L'**A**nge peut viser 3 cibles proches les unes des autres. 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 **D**EVILS and co. *Oui même un BAAL... Je sais, ça craint.* Notez que les youyous ne sont pas immunisés du tout contre ce pouvoir, malgré les vives protestations de **L**aurent, **G**eorges, **D**aniel et **M**ichel.



Possession

~~SCOX~~ Mental Coût: 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 total du ~~SCOX~~

Caractéristiques : 12 (max 4)

Talents : 5 (max +2)

Pouvoirs : 1

Récupération : 1 /12 heures

Projection Temporelle

~~KRONOS~~ Mental Coût: 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 ! Crétin !*

Résurrection

~~BIFRONS~~ Mental Coût: 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 Coût: 10PP Vo vs Vo

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire défiler et remodeler intégralement la mémoire, d'une cible endormie à moins de 1+Niv Kilomètres. Ne pourra pas gommer les souvenirs de plus de (5+2xNiv) années, convictions, phobies, folies et autres traumatismes, ni les évidences comme être un homme, un ~~DEMON~~ etc. 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 Coût: 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 Coût: 1PP/ Seconde

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'accorder une protection invisible de $(1+Niv) \times 2$ 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 Coût: 1PP Fo

Ce pouvoir permet aux ~~GAZIELS~~ de faire trembler les édifices, les constructions, les objets...

Coût	Dommages
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. Fo^{Séisme} vs Ag^{Talent} 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... *Oh, J'ai bien 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 aussi, bonjour la plomberie, quoi le Gaz ? Je croyais que tout était électrique ici ? Non ? Ah bon...*

Suicide

~~FURFUR~~ Mental Coût: 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 et se fait télépathiquement.

Tolérance

~~Hāṣṣān~~ Mental Coût: 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 Coût: 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 Coût: 1PP

Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de pouvoir se transformer en animal pendant 2 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. A+2 Le pouvoir n'est plus soumis à la durée, il ne coute qu'à la transformation en animal. A+3 Il permet de ne transformer qu'une partie de lui même mais aussi de se transformer en une créature imaginaire, toujours sans en acquérir ses prétendues capacités... Une transformation même partielle coute 1PP.

Vengeance Toxique

UPHR Physique Coût: 1PP Fo vs Ag

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 en 24h de (Force+Niv) points de Force. Quand il perd 1 point de vie, il peut, pour 1PP, de sa blessure, faire jaillir un jet d'acide corrosif, sur son adversaire ou ailleurs, au choix mais à (Fo+Niv) mètres de distance maximum. A+3 Lorsqu'une plaie lui sera faite, il pourra éclabousser d'acide ses assaillants et ainsi toucher jusqu'à 3 cibles proches les unes des autres, dans la limite toujours de sa portée. L'acide dure à l'air libre (1+Niv) secondes et sa puissance sera de (1+Niv), de plus il réduit l'armure de 1+Niv pour 1 minute, si elle est magique, la détruisant irrémédiablement si elle ne l'est pas. L'armure touchée, elle sera attaquée chaque seconde par l'acide et dès que l'acide l'a perçue, il fera des dégâts réels sur la victime, pas avant. Vengeance Toxique est une action passive, elle n'empêche pas le **DEMON** d'agir par ailleurs.

Vie Subaquatique

VEPHAR Mental Coût: 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 verra ses poumons remplacés par des branchies, instinctivement alors qu'elle se tient la gorge suffoquant de panique, elle cherchera de l'eau pour respirer... ridicule certes, mais mortel... -4colonnes à tous les jets la première seconde, la deuxième -2colonnes. 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. *Cte classe !*

A +2 Toujours pour 3PP, Il peut transformer des branchies en poumons... *Mouahaha, le requin, il fait moins le malin ! On l'entend moins sa grande gueule !*

A +3 Le **VEPHAR** a le Talent Nage+3 et Survie en Mer +3, *Maman ! Un dauphin ! Mais non chéri, c'est Namor !*



V – BARONS et Maîtres

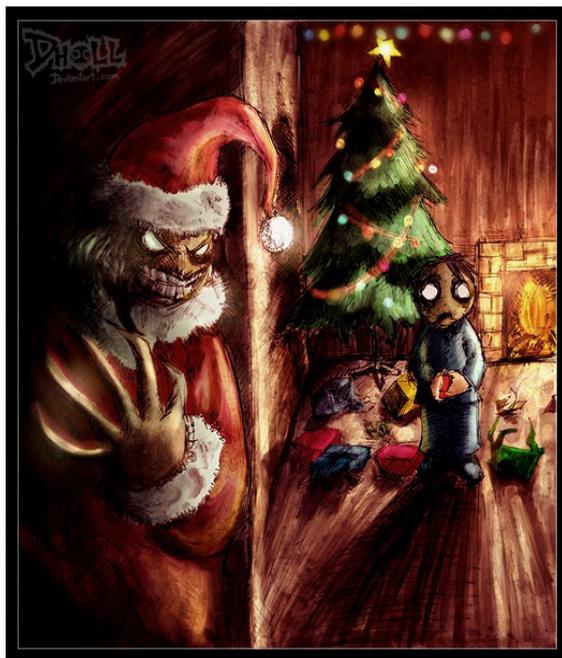
Nouvelles règles implémentables pour les BARONS DEMONS et les Maîtres Anges.

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 ArchAnge qui aurait chié dans la colle, ou dans les bottes de quelqu'un de bien vu 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 abusifs, 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, THANE, EARL, FÜRST, VOÏVODE, ECHANSON...

Chez les Müşülmanş, ça peut revêtir d'autres termes :

Titres d'Angès müşülmanş :

Câlifé, Vizir, Grand Vizir, Pâdishâh, Şayyid, Cheïkh, Hâdjib, Hâkim, Nizâm, Şahib, Walî...

Titres de DÉMONS müşülmanş :

AGHA, KHAN, BEY, BEYLERBEY, CHAH, DEY, EMIR, KHEDIVE, 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
HALPHASE	-4000	REX IMPERATOR DES AMES PERDUES		ANDROMALIUS
LILITH	-2000	MARQUISE DES ANGES DEÇUS		ANDROMALIUS
PAMON	Chute	JUNKER AUTORITAIRE		ANDROMALIUS
ALASTOR	-500	FURST DE LA FASCINATION FUNESTE		BAAL
ERRA	-2000	VICOMTE DE L'ELEVATION MARTIALE		BAAL
ASTAROTH	-480	EARL GRAISSE		BIFRONS
BARABATOS	-1580	L'IMMONDE TYRANT DES CHAIRS RECOMPOSES		BIFRONS
BELZEBUTH	Chute	SEIGNEUR DES MOUCHES		BIFRONS
BUERE	-3200	THANE DE L'ETERNELLE HAINE		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
GLASYA	-2000	BURGRAVE DE L'INFERNAL ATTACHEMENT		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
OROBAS	-6000	TYRAN DES TROUS TEMPORELS		KRONOS

Nom	Période	Titre	Anciens PRINCES	PRINCE Actuel
<u>ADRAMELECH</u>	-4000	AGHÀ DE LA PRESTANCE	ANDROMALIUS	MAJUJ
<u>ABRAXAS</u>	-1000	ARCHI DUC DES MILLE ET UN TOURMENTS		MALPHAS
<u>AGALIAREPT</u>	-4000	BAN DES SECRETS CACHÉS	ANDROMALIUS	MALPHAS
<u>AZAZEL</u>	-6000	TYRAN DE LA DECEPTION		MALPHAS
<u>BAPHOMET</u>	Chute	SAGE VIDAME		MALPHAS
<u>EROS</u>	-100	INFANT DE BOHEME		MALPHAS
<u>HABORYM</u>	15 ^{eme}	duc DU DOUTE		MALPHAS
<u>SABNOCK</u>	1830	FORT BAN DE LA HONTE		MALTHUS
<u>BALAM</u>	-2500	MAGNAT DE L'USURE		MAMMON
<u>STOLAS</u>	-2500	MAGNAT DE L'OR DUR		MAMMON
<u>HADIS</u>	-10	SEIGNEUR DES RICHESSES PERDUES		MAMMON
<u>MURMUR</u>	-6000	INFANT DE LA MORTELLE OBSESSION		MAMMON
<u>NERGAL</u>	-500	COMTE DE LA COMPTABILITE MALADIVE	MALPHAS	MISCROSH
<u>SITRI</u>	-2500	WILDGRAF DU PIEGE INFERNAL	CAYM	MISCROSH
<u>SAMYAZA</u>	-4000	TYRAN DES FOULES	BAALBERITH	NYBBAS
<u>FLAUROS</u>	-1500	DESPOTE ECLAIRE FAISEUR DE LEGENDE		NYBBAS
<u>PURSON</u>	840	SOMBRE EMIR DE LA MORT SILENCIEUSE	BIFRONS	OUIKKA
<u>ZAGAN</u>	-2500	SULTAN DES MEURTRIERS	BAAL - MAJUJ	OUIKKA
<u>SHAX</u>	1840	VIL DESPOTE DE L'HYPNOTISME	MALPHAS	SCOX
<u>VASSAGO</u>	-2000	BAN SUPREME DES ELUS	MALPHAS - KOBAL	SCOX
<u>MARCHOSIAS</u>	400	VOIVODE DE L'INHUMAINE MONSTRUOSITE	BIFRONS-MALTHUS	SHAYTAN
<u>FOCALOR</u>	1981	BARON-JUNKER DU METAL ORGANIQUE		VAPULA
<u>GUSION</u>	1999	VICE ROI DES CERTITUDES SCIENTIFIQUES		VAPULA

Il reste encore à décrire MARBAS LERAJE BATHIN SALLOS OSE LABOLA BUNE RONOVE FORNEUS
FORAS VREAL GIA ORJAX AMY PHENEX VINEA ZEPAR FURCAS GREMORY ORJAS 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 Physique Coût: 2PP Ap vs Vo

Le **DEMON** sous **BRIVAL** ayant ce pouvoir, est capable de pousser un hurlement effroyable pendant RU secondes. Ce hurlement immobilise, dans un rayon de (RU+Niv) x 2 mètres et pour RU+1 secondes, tous les individus qui ne parviennent pas à résister. Il obtient aussi après le Hurlement Infernal et pour (RU+Niv) secondes, la possibilité d'attaquer en premier physiquement avec 1 colonne de bonus au touché, ses adversaires ayant 1 de malus de leur côté à leur défense. 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) x100m 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...). Dans le cas où quelqu'un entendrait ce Hurlement de la Traque sans connaître le **DEMON**, il subit lui aussi le conflit Ap^{Hurlement infernal} 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 Coût: 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'ETERNEL 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 Coût: 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, crissant 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 en le faisant rire pendant 1 minute. *Bilan, un joli sourire ad vitam...*



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 **Jean-Luc 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 Coût: 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, sa masse est négligeable. Il devra être placé en conséquence pour qu'il s'introduise dans la victime par un orifice de sa tête (oreilles, yeux, bouche, nez etc.) 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 négatives, 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

3

ADRAMELECH est aujourd'hui l'**AGHA DE LA PRESTANCE**. Servant **ANDROMALIUS**, il est parti sur le projet destruction de l'**Islam** et il a suivi **MAJUL**. 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 **MAJUL**, donc que ses serviteurs choisissent...

Sacrifice

ADRAMELECH Coût: 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

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 instant 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 **NARCISSE** 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 **NARCISSE**. 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 aspect... 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 Coût: 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, ses gestes, son regard.... L'hypnose s'arrête dès l'assaut du **DEMON**. Le **DEMON** d'**ALASTOR** lors de sa première attaque surprendra sa victime qui ne pourra se défendre.

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 REVELATION** est un proche d'**ANDROMALIUS** et il officie pour lui souvent, pour rappeler à ceux qui sont resté longtemps sur terre, comme 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 Coût: 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**. La victime qui succombe se voit baignée d'un halo de ténèbres, se voit entourée par des tentacules ténébreux qui semblent provenir de ses entrailles, de sa bouche et de ses yeux. C'est une vision qui montre une partie des **ENFERS** à un moment et un lieu voulu par le **DEMON**. Cette vision, traumatisante, handicapera par la suite l'humain, qui aura 2 colonnes de malus à tous ses jets, pour la journée, puis par la suite, 1 colonne de malus, à vie, dans tout ce qu'il entreprend tant qu'il ne trouve pas la paix auprès la foi. Et ce choix n'est pas le plus évident à trouver et reste pourtant le seul rempart contre ce pouvoir **INFERNAL**.

L'humain n'est capable de rien jusqu'à l'arrêt de la vision. Un **Ange** lui, sera lui aussi sonné par la vision ne pouvant agir pendant RU secondes, se défendant éventuellement avec 2 colonnes de malus après avoir subit passivement la première attaque, mais par contre, il ne sera pas traumatisé outre mesure.

A+1 Il pourra voir lui même les enfers en un lieu précis qu'il choisit. Le pouvoir dure pendant RU secondes

A+2 Le pouvoir dure RU minutes.

A+3 Il dure autant de temps que le souhaite le **DEMON**, RU heures maximum pour un **Ange**.

AMBUSIAS, WILDGRAF METAMORPHE est un vieux **DEMON** de **CAYM**. Ses rares serviteurs préfèrent son pouvoir à celui de **CAYM**. Depuis quelques siècles, il a rejoint son pote **GAZIEL KOBAL** aussi pensait un peu à lui...

Elasticité du Corps

AMBUSIAS Coût: 1PP/ (3+Niv) x2secondes Physique Ag

Les **DEMONS** d'**AMBUSIAS** peuvent rendre leur corps complètement élastique, rien d'involontairement rigide ne fera opposition à la forme que souhaite prendre le **DEMON**. Sous la forme élastique, il est protégé des dégâts contondants, mais pas des autres formes de dommages. Sous sa forme élastique, le **DEMON** peut allonger toutes les parties de son corps à volonté et ceci dans tous les sens qu'il jugera bon et sous les formes que son taux d'élasticité pourra lui permettre de prendre. Toujours sous cette forme, les dommages qu'il fera au CaC ou avec des armes blanches seront amputées de 1. A+1, il pourra allonger une partie de son corps gratuitement, sans limite de durée. Notez que les vêtements ne suivent pas la forme du **DEMON**...

Niveau	Protection aux Dommages Contondants	Elasticité	Réduction de l'épaisseur du corps
+0	50%	2x la taille, 2x la largeur	/2
+1	50%	3x la taille, 4x la largeur	/4
+2	75%	6x la taille, 16x la largeur	/10
+3	100%	10x la taille, 32x la largeur	2mm

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 Coût: 1+NivPP Physique Fo

Les pores du **DEMON** d'**ASTAROTH** sécrètent une fine graisse à peine perceptible de près et donnant un joli teint de loin. Activé, 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 grasseux et colle légèrement, suffisamment pour aider à faire glisser -1 colonne/ action

A +1 Le brouillard grasseux 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** corrupteur, 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 Coût: 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 devenu 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 a 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 Coût: 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.

BĀRĀBĀTOS, L'IMMONDE TYRANT DES CHAIRS RECOMPOSÉS sert **BIFRONS** depuis les calanques grecques, voir beaucoup plus. Il est un vieux **DEMON** quasi oublié qui fit son petit effet dans les temps reculés des combats contre les **PANTHÉONS**. Ami de **MALTHUS**, **SHAYTAN** et **CROCELL**, ils oublient souvent son rang tant il le connaissent depuis toujours. **SĀMIGINA** fût un de ses serviteurs, lorsqu'il était encore un simple **DEMON**. **BĀRĀBĀTOS** et ses servants suivent **BIFRONS** et utilisent volontiers ses pouvoirs.

Conception Nécromantique

BĀRĀBĀTOS. Coût : 1+Niv PP permanent Vo ou Pré

Les **DEMONS** peuvent, grâce à ce pouvoir, fabriquer un **MORT-VIVANT** en engageant des PP définitivement, jusqu'à ce que le serviteur disparaisse. Lors d'un assemblage de partie de cadavre d'humain ou d'animal et de morceaux de **MORT-VIVANT**, il fabriquera lors d'une longue période de travail, un **MORT-VIVANT** à sa convenance. Le nouveau servant aura des formes et des pouvoirs à discrétion du **DEMON** de **BĀRĀBĀTOS**. Les **MORT-VIVANTS** auront toujours l'apparence de ce qu'il sauront faire et il faudra pour les faire, les ajouts spécifiques qu'ils nécessitent. (ex: s'il a Boomerang+1, il faut 3 vrais cerveaux, s'il à Sabots et Dents de Requin, il faudra des vrais sabots et une mâchoire de requin...). Le **MORT-VIVANT** crée ne sera pas reconnu par la hiérarchie et ne pourra outre mesure évoluer. Les êtres immatériels comme les **FANTOMES**, **SPECTRES** et **POLTERGEISTS** ne pourront être créés avec ce pouvoir.

Niveau	Durée de fabrication	Durée de vie	Capacités
+0	4-Niv Médecine jours	RU jours	Carac 12pts Talent 4pts 1 pouvoir
+1	4-Niv Médecine jours	RU jours	Carac 14pts Talent 6pts 1 pouvoir
+2	4-Niv Médecine jours	RU semaines	Carac 16pts Talent 8pts 2 pouvoirs
+3	4-Niv Médecine heures	Immortel	Carac 16pts Talent 8pts 3 pouvoirs

BELPHÉGOR, **DEMON** d'**ANDREALPHUS**, ami de **MAJUL**, est aussi ancien que les civilisations.

L'**OBSCÈNE 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. Coût: 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 jouir. 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 burliné sur terre et a organisé maints 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 Coût: 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. A+1, le **DEMON** pourra pour 2PP, déclencher chez une victime proche de lui, une attaque de démangeaison de vers qui infesteront ses intestins. A+2 Le **DEMON** de **BELZEBUTH** pourra différer de RU minutes le déclenchement d'Intoxication Foudroyante. A+3 Pour 6PP, il pourra faire que toute une assemblée à moins de 5 m de lui, soit prise de démangeaison de vers. C'est sans gravité, c'est juste très gênant de se tortiller sur sa chaise et de se gratter le fondement devant tout le monde... *Haha c'te pouvoir de Ouf!* Une cible avec une Immunité aux Maladies et Poisons sera immunisée contre le pouvoir. *Pfff*

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 côté 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 Coût: 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



BUERE, THAÏNE DE L'ÉTERNELLE HAÏNE sert **BIFRONS**, le **PRINCE DES MORTS**. Il fut jadis très ami avec **BELETH** et ils œuvrèrent de concert à semer la terreur dans les coeurs des humains. Ce n'est que depuis quelques siècles que le **PRINCE** changea de crémerie pour se consacrer aux ennemis directs, laissant **BUERE** continuer seul sa mission de Hantise... Avec l'avènement de l'électricité et du modernisme, le monde de croyances et de superstitions dans lequel il évoluait disparu peu à peu et même s'il résiste, il a perdu beaucoup de terrain face à l'incrédulité. Ses serviteurs négligent depuis longtemps **BIFRONS** et ses pouvoirs.

Rappel de la Haine

BUERE. Mental Ap

Les **DEMONS** de **BUERE** peuvent, lorsqu'ils trouvent un endroit propice, maudit, rappeler l'âme d'un mort qui séjourne en **ENFER**, afin qu'il revienne errer en peine à leur service. Les **DEMONS** devront être bien renseignés soit sur l'endroit précis de la mort de quelqu'un ou alors sur le nom de la personne qui approximativement (100m) mourût là, dans la haine ou la turpitude et qui fut vouée sans aucun doute aux flammes infernales.

BUERE et ses sbires pourront donc faire revivre, dans l'entre deux monde, l'âme et la contraindre à les servir. Le coût de ce pouvoir est très variable puisqu'il peut dépendre de chacun des 3 facteurs à raison de 1PP par niveau de chaque, cumulé, bien évidemment, ça fait de 3 à 11PP /jour (Le **FAMILIER**, sera cantiné à l'édifice qui abrita les circonstances malheureuses). Le Rappel de la Haine prend 12-Ru Minutes pour invoquer la créature. Un temps avant le rappel de l'âme sera à prévoir après l'écoulement de sa durée de vie et il sera équivalent à sa période prévue sur terre lors de sa dernière invocation (et non sa période de vie). L'âme ne sera pas reconnue par la hiérarchie et lorsqu'elle ré-apparaîtra, ré-invoquée par exemple, elle aura tout oublié de ce qui s'est passé lors de son dernier séjour terrestre. Juste, résidera en elle, la haine.

Niveau	Créature Invoquée	Durée de "vie"	Aire de Malfaisance et possibilité d'appel de l'âme par le Démon
+0	SPECTRE	RU Heures	Lieu précis de la Mort
+1	FANTÔME	RU Jours	Lieu et ses environs 10m
+2	POLTERGHEIST	RU x2 Jours	Lieu et ses environs 30m
+3	FAMILIER Maison	RU Semaines	Lieu et ses environs 100m

SPECTRE, MORT-VIVANT intelligent, pur produit de haine, vindicatif devant l'**Éternel**. Presque immatériel, comme les **FANTÔMES**, il parle et agit normalement. Il pourra devenir un **FAMILIER**, puis un **DEMON** mais devra se récupérer un corps physique pour se faire. (Mais en tout cas pas dans le cadre du pouvoir de **BUERE**).

Fo:1 Ag:1 Pe:2 Vo:4 Pr:1 AP:3 PP:7 PV:1/-2

Absorption de la Volonté+0 Peur+1

S'énervier+1 Hurler en traversant les murs+1 Impressionner+1 Faire peur en vous fonçant dessus+1



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 Coût: 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... Pour un humain, ça fait... Fo ^{Insémination **DEMONIAQUE**} RUplés... Max 6.

ELIGOS, ECHANSSON 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 Coût: 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 ce **PRINCE**, mais 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 Coût: 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'harcélant 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*

ERRÁ est un **DEMON** de **BAÁL** 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 **BAÁL**, **ERRÁ** 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

ERRÁ Coût: 4PP Mental Ap vs Vo

Le **DEMON** d'**ERRÁ** 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** pourra retarder le déclenchement du 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 PÉCHÉ 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 Coût: 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 des choses 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 par respect ne prennent pas le petit pouvoir craignos de **NYBBAS**, qui lui n'y voit aucun inconvénient et les congratule chaudement...

Légende Urbaine

FLAUROS Mental Coût: 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

FOCALOR est un **DEMON** de **VAPULA** de la dernière génération. Sur la brèche depuis les 80's, il est enfin arrivé à la droite du savant fou comme **BARON-JUNKER DU METAL ORGANIQUE**, depuis peu. Ses talents, le mix humain et machines asservies, la promotion de l'implant et de la modification corporelle à outrance, l'hybridation, le cyber-gore. Il parie sur la dégénérescence des corps et donc des âmes, de cette façon. "L'apparence, c'est aussi l'âme d'une personne et pas seulement son vague reflet. Les humains sont obsédés par leur apparence, faisons leur aimer et souhaiter leur décrépitude, leur corruption", **SHAYTAN** est heureux de voir qu'il n'est pas le seul à bosser dur la philo et pleurerait presque de voir enfin, un vrai travail aboutir sur un sujet concret, un sujet d'avenir. Discutant avec **UPHIR** et **NYBBAS**, il leur expliquait dès les années 70's, les vertus de polluer le corps humain et de faire en sorte que celui-ci, le veuille de plus en plus et à tout prix. **FOCALOR** et ses serviteurs, encore peu nombreux, à son plus grand désarroi, n'ont pas besoin des talents de **VAPULA** et préfèrent se débrouiller seuls.

Greffe Asservie

FOCALOR Automatique.

Le **DEMON** a sur une partie de son corps une greffe monstrueuse, mécanique, pneumatique, électrique et électronique qui, au fur et à mesure du temps s'améliorera et prendra de l'importance à force d'upgrades, de peaufinages, de bricolages. La taille de la greffe est en fonction du niveau de pouvoir et de ce qu'elle apporte. Ensuite le pouvoir des niveaux supérieurs devront être en rapport avec l'endroit où la greffe a été faite et l'apparence devra évoluer ainsi. Le gain est le rapport social avec les gens qui sont fascinés par cette attitude, qui sont dans cette optique, valable pour les tatoués, percés et tous les autres darkos, grille pains. etc. Le défaut sera pour tous ceux qui ne sont pas "progressistes", "technophiles", ou disons par encore complètement blasés ou dégénérés.

Niveau	Taille	Apport	Gain	Défaut
+0	Local	1 pouvoir choisit	jet d'App +2col	Laideur pour les non initié
+1	Local envahissant	1 choisit ou 1 amélioré	Baratin+1	Laideur et inquiétude
+2	Local très envahissant	1 choisit ou 1 amélioré	Baratin+2	Répulsion pour les non initiés
+3	Envahissant	1 choisit ou 1 amélioré	+1Apparence	Peur+0 automatique

Ex: La Greffe apporte des griffes, c'est donc localement qu'elles se verront, comme pour Serval par exemple. Le deuxième pouvoir c'est Vision Rayon X, ça sera sous la forme d'une mini-télé greffée sur l'avant bras qui peut, grâce à une protubérance qui sort de dessous son poignet voir à travers les objets. Ensuite le 3ème pouvoir c'est Brume, Le haut du bras sera donc aménagé pour être une sorte de machine à fumée très performante, grâce à de multiples opercules de sortie pour la fumée, placés judicieusement un peu partout sur tout le bras. Le 4ème pouvoir sera régénération et il aura pour forme des tas de tuyaux de liquide de couleur variés qui parcourront depuis son bras, tout son corps... *Classieux, non ?*



GLASYA est le **BURGRAVE DE L'INFERNAL ATTACHEMENT. DEMON** de **CAYM** depuis un certain temps, il a longtemps espéré briller, il a longtemps aspiré à de hautes fonctions que lui faisaient miroiter ses amis et associés, toujours collés à ses basques. Finalement, il s'est engluë tout seul dans des positions d'arrière garde et sur des sujets que tout le monde avec lui, ont oublié. Lui comme les siens collent leur Prince comme des berniques à un rocher. *Ouais j'écris ça en Bretagne alors je suis un peu bucolique... Non, je ne bois pas...*

Glu

GLASYA Coût : 1PP Fo

Le **DEMON** peut sécréter de la Glu. Cette substance garde ses propriétés, à l'air libre et sans qu'elle soit entre deux matières, pendant (1+niv) minutes. Une fois en place rien ne pourra dissocier les matières jointes, à part certains solvants ou l'altération d'une des deux matières collés. La force équivalente est de (3+Niv).

Au niveau+1, il pourra en un point de glu, coller deux éléments avec une force de 500 kil... A +2, c'est une tonne, etc. Les matériaux collés n'ont peut être, eux, pas cette résistance... Et peut être céderont-ils sous la pression exercée.

A +0 Par sa bouche et ses divers muqueuses, il peut excréter un produit collant qui joindra des matières en 7-Ru sec.

A +1 Par sa bouche et ses divers orifices et pour 3PP, il peut vomir un produit collant qui joindra des matières en 7-Ru sec. La quantité produite est juste beaucoup plus grande et peut emmerder (et c'est peu dire) beaucoup plus qui la reçoit sur le paletot.

A +2 Ses mains, pieds et divers appendices ou excroissances sécréteront quand il le souhaitera de la glu attachant immédiatement la victime touchée à son prédateur. Il pourra aussi réduire la concentration de la glu, lui permettant que les choses se détachent d'elles même à un certain moment. Il pourra ainsi s'aider à grimper ou gêner temporairement (jet de PréGlu RU sec) quelqu'un ou quelque chose.

A +3 Le Démon peut projeter à Fo+3 m cette Glu. Avec la Pré pour plus d'efficacité évidemment... Par ailleurs, la maîtrise parfaite de la concentration de la glu lui permet aussi d'avoir le talent grimper+3 constamment et de la sécréter par où il le souhaite, oui même les cheveux.



GUSION est un serviteur et un fan inconditionnel de **VAPULA**. Il officie comme **ROI DES CERTITUDES SCIENTIFIQUES**. Depuis la fin des années 90, il a beaucoup parié sur la technologie comme modèle de vie. Cet éminence **VAPULIENNE**, veut, d'après lui, tout comme son **PRINCE**, faire chuter les hommes. Pour cela, il va se servir de la confiance aveugle qu'ils ont en leur certitudes quant à la science et à la technologie. **VAPULA**, l'a spécialement attaché à cette tâche. Il s'est beaucoup rapproché de **NYBBAS** pour aller dans ce sens. Les serviteurs n'ont pas à choisir entre le **ROI** et son **PRINCE**, qu'ils prennent tout.

Malheureuse Defaillance

GUSION variable Vo

Les **DEMONS** de **GUSION** peuvent dérégler un objet dé-réglable, qu'ils manipulent. A+1, Il suffira juste de le toucher. A+2, Ils pourront déclencher l'effet RU minutes après leur intervention. A+3, Ils devront l'approcher à moins de 5m. Un objet pourra être A +0 ; mécanique, A +1 ; électronique ou informatique, A +2 ; chimique.

Pour 1PP voici les effets possibles :

- A +0 L'objet ne marchera pas pendant 1 seconde.
- A +1 L'objet ne marchera pas pendant RU secondes.
- A +2 L'objet ne marchera pas pendant RU minutes.
- A +3 L'objet ne marchera plus du tout pendant 1 heure.

Pour 2PP voici les effets possibles :

- A +0 L'objet marchera mais ne fera pas ce qui est prévu pendant RU secondes
- A +1 L'objet s'éteint ou se rallume au choix.
- A +2 L'objet marchera mais ne fera pas ce qui est prévu pendant RU minutes.
- A +3 L'objet marchera mais ne fera plus ce qui est prévu pendant 1 heure

Pour 3PP voici les effets possibles :

- A +0 L'objet ne marchera pas pendant RU secondes.
- A +1 L'objet perd toutes ses propriétés ou décuple ses propriétés passives et nocives, l'effet persistant est bénin.
- A +2 Il implode et prend feu si possible ou centuple ses propriétés passives, nocives, l'effet persistant est léger.
- A +3 L'objet explose et prend feu si possible faisant RU dommages à RU mètres alentour.



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 Coût: 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 douter sur ce sujet pendant 1 an. 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 Coût: 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 !*



HALPHASE sert **ANDROMALIUS** depuis des lustres comme **REX IMPERATOR DES AMES PERDUES**. Il n'a pas rejoint le projet **SCOX** comme initialement prévu. Le **PRINCE DU JUGEMENT** jugeait improductif tout déplacement de son autorité. Ils sert **ANDROMALIUS** depuis et pour toujours. Ses serviteurs aussi avec les bénéfiques que ça comprend.

Majesté

HALPHASE, Ap vs Vo PP

Les **DEMONS** d'**HALPHASE** peuvent exiger la présence immédiate d'une personne, d'une créature qu'ils ont soit déjà vu, soit dont ils connaissent l'existence et le nom, mais surtout et obligatoirement dont ils connaissent la faiblesse. Le pouvoir, joue sur la culpabilité de la cible ou les reproches qu'elle se fait sur ses manquements et c'est cette culpabilité qui donnera du pouvoir au **DEMON**. La cible de ce pouvoir se sentira obligée de répondre à l'appel "télépathique" du **DEMON**. Un **DEMON** ne peut invoquer la présence d'une créature plus gradée que lui ; un **CHEVALIER** du **JUGEMENT** ne pourra pas faire venir un **Ami** ou un **CAPITAINE** et encore moins un **BARON** ou un **Maître**...

Niveau	Cibles	Temps imparti pour répondre à l'appel	Distance	Compréhension de l'ordre
+0	MORTS VIVANTS , Humains	RU semaines	100 km	Confus et y va sans se presser
+1	+ FAMILIERS	RU Jours	1000 Km	Confus mais doit s'y rendre
+2	+ DEMONS	RU heures	5000 Km	Concerné, se rend a l'appel
+3	+ Anges	1 heure	10000 Km	Inquiet, s'y rend au plus tôt

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



MARCHOSIAS, VOIVODE DE L'INHUMAINE MONSTRUOSITÉ est un serviteur **BIFRONS** qui suivit **MALTHUS** puis **SHAYTAN** dès ses débuts. Il est resté toujours en deuxième plan à cause de l'évidente non discrétion de ses activités et du plupart rejet qu'elle causaient. Toutefois sa place, mérité depuis l'époque pré-chrétienne, gagne en puissance avec les récentes campagnes médiatiques sur le génome et ses modifications et sans parler des modes actuelles basées sur la corruption corporelle et la modification, quitte à ressembler à rien ou tous à la même chose.

Modeler Chairs et Os

MARCHOSIAS. Pré

Les horribles **DÉMONS** de **MARCHOSIAS** peuvent transformer les corps en déplaçant les chairs ou faisant ressortir les os. Ils les transforment principalement avec des instruments de médecine, de chirurgie et les connaissances qui vont avec comme médecine, chirurgie mais aussi sculpture, ou poterie car ils modèlent aussi avec leur mains, comme de la glaise. Donc, il faudra que le **DÉMON** ai un de ces talents (ou un pas éloigné) à un niveau expert et les autres en pro ou amateur. Ainsi Ils sculptent les corps, les taillent, les colorent, ils greffent, percent et biseautent, arrangent ou déforment, enlèvent et rajoutent... A+3, ce qu'ils font sur les autres, ils peuvent se le faire à eux même, pour le double du temps.

A+0 Ils peuvent juste déplacer légèrement de la graisse dans le corps et de la peau sur le corps localement. Ils pourront modifier en bien ou mal l'apparence physique grossièrement et localement.

Niveau	Durée de réalisation	Durée de la transformation	Matériel	Coût
+0	7-RU heures	1 heure	léger de chirurgie	2PP
+1	7-RU heures	1 jour	léger de médecine	2PP
+2	70-RUx10 minutes	1 mois	manipulation	1PP
+3	7-RU minutes	Définitive	manipulation	gratuit

A+1 Ils peuvent modifier précisément les chairs et graisses d'une personne et ainsi modifier l'Apparence de 1 en plus ou moins. Changer l'apparence faciale de quelqu'un sans que ça soit trop éloigné, remodeler un ventre, des seins etc. Notez que l'apport de 1 en Apparence, ne fonctionne que pour ceux qui ont seulement 1... Ces **DÉMONS** peuvent rendre présentable un **ZOMBI** mais me parlez pas de charisme svp.

Niveau	Durée de réalisation	Durée de la transformation	Matériel	Coût
+1	7-RU heures	1 jour	lourd de chirurgie et médecine	4PP
+2	7-RU heures	1 mois	léger de médecine et chirurgie	4PP
+3	70-RUx5 minutes	Définitive	manipulation	5PP

A+2 Ils peuvent modifier l'ossature localement ainsi que les muscles et ainsi créer ou soigner des personnes difformes. Ils peuvent enlever, souder ou ressouder, mais aussi déplacer, retourner ou dévier des os localement. Le principe est que la victime reste viable avec ses transformations osseuses. Ils peuvent aussi modifier maintenant la pigmentation, la pilosité et autres trucs dans le genre.

Niveau	Durée de réalisation	Durée de la transformation	Matériel	Coût
+2	12-RU heures	1 semaine	lourd de chirurgie et médecine	5PP
+3	7-RUx30 minutes	Définitive	manipulation	5PP

A+3 Pour 10PP, ils peuvent modifier complètement et définitivement un corps et le sculpter selon leur bon vouloir, ajoutant ou enlevant ce que bon leur semble, le corps restant viable. Ils passeront à le créer complètement 12h - RUx30 minutes avec du matériel lourd de chirurgie et de médecine. Il peuvent ajouter des organes ou des membres additionnels et re-fonder ainsi complètement les bases de la créature modelée.

MURMUR est un **DEMON** de **MAMMON**. Proche de **MORAX**, il est moins un créateur qu'un corrupteur. **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 Coût: 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 sa présence sans qu'il parte dans une rage vengeresse

A +3 Idem + L'objet pompe 1Pv par jour pendant RU jours répartis durant le mois.

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 Selon la victime, l'objet parle 1 fois par jour pendant RU Minutes. En fait, il délire pendant cette minute.

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 Coût: 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 ou 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 ou se trouve exactement un de ses objets à 1Km à la ronde

A +1 Le **DEMON** pour 2PP peut savoir ou se trouve exactement RU objets à 10Km à la ronde

A +2 Le **DEMON** pour 2PP peut savoir ou se trouve exactement tous ses objets à 10Km à la ronde

A +3 Le **DEMON** pour 1PP peut savoir ou se trouve exactement tous ses objets à RU x 10Km à la ronde

OROBAS, **DEMON** champion de **KRONOS**, aussi connu aussi sous le nom de **OROBOROS**, est le **TYRAN DES TROUS TEMPORELS**. Il sert **KRONOS** depuis très très longtemps, aussi loin qu'on se le rappelle, il comptait les heures à ses côtés. Il aurait voulu monter le dernier échelon avec l'appui de son tuteur mais ils subirent une défaite politique majeure lorsque **Dieu** décida de verrouiller les voyages spatio-temporels. Depuis, il peaufine et sert habillage son **PRINCE**. Ses serviteurs n'utilisent pas la Projection Temporelle de **KRONOS**, déjà assez à faire avec ce truc là...

Vortex Temporel

OROBAS, Mental Coût : 1PP Vo vs Vo

Un **DEMON** d'**OROBAS** n'est pas un petit joueur. Il a en lui une puissance gigantesque. Ce pouvoir consiste à percevoir les autres dimensions temporelles et à placer une marque psychique sur la prochaine victime d'un **KRONOS**.

A+0 Le **DEMON** d'**OROBAS** peut percevoir, pour 1PP /RU sec, les créatures qui dans son champ de vision n'appartiennent pas à cette dimension spatio-temporelle. Lors de cette action le **DEMON** ne voit plus normalement et ses yeux deviennent noirs avec un carré blanc dans lequel il y a un carré noir légèrement plus petit comme pupille, de plus, il agit un peu comme un épileptique en station verticale.

A+1 Il peut placer mentalement une marque psychique sur une future victime de Projection Temporelle, pour 2PP ET il peut déterminer pour 2PP supplémentaire ou est envoyée cette cible de "Projection Temporelle" projetée par un **KRONOS**.

A+2 Pour 10PP, Il peut ramener à sa dimension initiale la victime de la Projection Temporelle sur laquelle il y avait initialement la marque psychique.

A+3 Pour 5PP/Min, il peut percevoir à travers les sens de la victime marquée à son insu et il peut récupérer une cible qu'il perçoit dans une autre dimension spatio-temporelle pour 20PP du moment qu'elle n'appartient pas nativement à la dimension observée.

Niveau	Durée de la marque
+1	RU Minutes
+2	RU Heures
+3	RU Jours

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 **DÉMON** 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... Et vous dites rien vous?*). Il fait naître ces sentiments si incontrôlables que sont les notions d'oppression et d'injustice. (*Incontrôlable ? haha !*)

Terrible Domination

PAIMON Coût: 3PP Mental Vo vs Vo 5m

Le **DÉMON** 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

PURSON est comme son nom l'indique un **DÉMON** de **BIFRONS**... *Nan ? Vous voyez pas, ben moi non plus.* Il a conquis son trône, il y a un bail mais est resté discret depuis. Maintenant avec **OUIKKA** pour des raisons qui lui appartiennent, il se fait appeler le **SOMBRE EMIR DE LA MORT SILENCIEUSE**. Ses serviteurs ne se compliquent pas la vie et n'utilisent pas le pouvoir spécial de **BIFRONS**... Mais alors pourquoi le feraient ils pour **OUIKKA** ? *Hahaha, qu'est ce que je me marre !* Celui de **OUIKKA** ? Pour que faire ? Le leur est déjà assez bien comme ça.

Bulle de Silence

PURSON, Mental Coût : 1PP Vo

Le **DÉMON** peut créer une sphère de silence autour de lui. De cette sphère, aucun son ne peut sortir. La sphère fait PP mètres de rayon. et dure (1+Niv) x2 Sec

A+2 Il peut faire en sorte que la sphère fasse le contraire et ne permette pas au son de rentrer.

A+3 Il peut réduire à volonté l'endroit insonorisé et le placer où il le souhaite, toujours dans sa sphère d'influence.



RAUM, BURGRAVE DES CITADELLES DÉCRÉPIES est un **DEMON** de **BIFRONS**. **Frône** 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

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 RU PP 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...

SABNOCK FORT BAN DE LA HONTE, est un **DEMON** de **MALTHUS** qui a de fortes affinités et proximités avec les **PRINCES** corrupteurs et récents tels **SHAYTAN** et **UPHR**. Il s'est focalisé sur les concepts de gêne et de honte, vraiment infamant dans les sociétés modernes, élitistes, morales et «civilisées». Son **PRINCE**, étonné «d'enfanter» un intellectuel du mal et encore plus étonné de sa méthode, le laisse faire un peu ce qu'il veut, et observe ses éventuels progrès, on sait jamais, dès fois qu'il monte... **SABNOCK** légèrement mégalomane, considère son pouvoir comme essentiel dans sa démarche et ses serviteurs devront choisir qui servir.

Incontinence Fulgurante

SABNOCK Coût: 2+NivPP Mental Vo vs Vo

Les **DEMONS** de **SABNOCK** pourront rendre incontinent de la façon qui les intéresse, un sujet visible et à moins de 5 m.

A +0 Le pouvoir dure 1 seconde. L'incontinence est odorante ou sonore.

A +1 Le pouvoir dure RU secondes. L'incontinence est odorante et sonore.

A +2 Le pouvoir dure 1 minute. L'incontinence est également physique et considère un orifice.

A +3 Le pouvoir dure RU minutes. L'incontinence est également physique et considère tous les orifices.

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 Coût: 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 originalement **MALPHAS** comme **VIL DESPOTE DE L'HYPNOTISME**, il a accompagné le **PRINCE** des Ames, à défaut de trouver l'opportunité de l'évincer et de prendre sa place. Ayant contribué à l'élaboration de 1916 qui vit l'avènement de **SCOX**, il s'en veut mais aussi à son ex-partenaire, d'avoir réussi plutôt que lui. Ses servants privilégient son pouvoir plutôt que celui de **SCOX**.

Contrôle des Humains

SHAX Coût: 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 INFÉRIAL**. Mais, depuis, il a du ronger son frein, sur, la plupart du temps, des humains ou des fauves. Ce n'est que récemment qu'il a compris comment mettre à profit ses compétences de paranoïaque... Grâce 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, le **DEMON** sait ou approximativement se trouve celui qui l'observe.

A +2 Pour 1PP, Il sait exactement qui l'observe et où il se trouve, sans le regarder. Il sait qui et ou

« physiquement, il ne connaît pas le nom, l'objectif ou autre truc qui n'a presque rien à voir avec ce pouvoir.

A +3 Le **DEMON** se rend compte qu'il est observé au moment où des yeux se posent pesamment sur lui. Il peut alors décider pour 1PP dans ce même moment, de déterminer s'il veut savoir où se se trouve les « yeux ». C'est simultané et ça ne compte pas comme une action.

STOLAS DEMON de **MAMMON** est le **MAGNAT DE L'OR DUR**. Son règne sur les hommes date. Ses alliés sont brillants. Chers. Lourds. 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 Coût: 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, ancien dieu GREC de la mort jusqu'à ce que **BIFRONS** le rencontre et lui révèle tout le truc lors d'un ch'ti barbeuc'. 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**. Capicce? *Tou t'en foute des mortes gouï viva deboute... tou kife les zombies...*

Habitant des Ombres

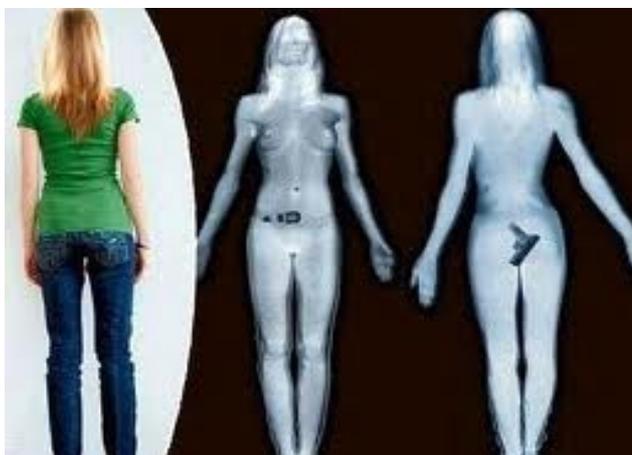
THANATOS Coût: 4PP/RU min Mental Vo vsVo

Le **DEMON** de **THANATOS** peut se fondre dans les ombres pour réapparaître plus tard ou plus loin. Le **DEMON** disparaît ou apparaît en (4-Niv) secondes dès lors où il entre ou touche une zone d'ombre pleine, franche, dense. 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 Ag^{Habitant des Ombres} pour apparaître. Cette action violente assommera 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 Ag^{Habitant des Ombres} Dégâts : RU+2 Létaux ou RU+0 assommants au choix. Il peut aussi agripper sa proie s'il le souhaite. Le défenseur avec un pouvoir adéquat ou avec une Per>3, a 2 colonnes de malus pour défendre ou esquiver étant donné que l'ombre est fugace et assez difficilement discernable parmi ses soeurs. Les autres subissent sans pouvoir se défendre.

A +3 Pour 5PP le **DEMON** peut envelopper d'un drap d'ombre une victime. Ag^{Habitant des Ombres} vs Esquive (si Per>3). Succombant, elle disparaîtra dans les ombres et se retrouvera dans une poche d'ombre, ailleurs, très loin pour RU minutes. Elle subira immédiatement un Jet d'attaqueVo^{Peur+3}. Si elle échoue, elle sera terrifiée pendant la durée du pouvoir puis RU minutes après s'être fait expulsée des ténèbres. Dans les ombres, elle sera entouré de noir absolu, elle pourra évoluer mais sans jamais ne rien voir, ni entendre, ni même sentir. Forcée d'être face à la pire des terreurs ; l'impression de solitude en étant privé de sens. Elle sera pendant ce laps de temps en dehors de la réalité. Personne ne pourra la joindre, ni elle joindre personne.



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 Coût: 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 **SULTAN DES MEURTRIERS**. 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 **SULTAN**.

Impassibilité de l'Assassin

ZAGAN Coût: 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		Aïain
Jacob	-50	Vertu de la Faim		Aïain
Robert	680	Auguste Vertu de la Transmission Paternelle		Aïain
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	Sébasokrator 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

Nom	Période	Titre	Précédent Archange	Archange actuel
Charles Martel	742	Maréchal des Stratèges	Laurent	Michel
Félicien	251	Douce Puissance de la Félicité		Movalis
Benoit	1010	Maître-Architecte des Repos Eternels	Æves	Ufather
Léon	461	Chérubin de La Sainte Bible		Ufather
Abraham	-2000	Saint Clerc de la Filiation		Æves
Bruno	1070	Doux Maître du Silence		Æves
Jean Baptiste	1 ^{er}	Vertu de la Révélation Spirituelle		Æves
Elisabeth	1 ^{er}	Vertu du Choix Cornélien		Æves
Patrice	462	Bon Clerc du Compagnon Fétiche		Æves
Mavier	1553	Grand Maître de la Divine Providence		Æves
AL Fārābī	622	Hākīm de la Compréhension Divine	Æves	Efi
An-Nāsir	1193	Cālifé des Armées Victorieuses de l'Islām		Khālid
As-Siddik	740	Şayyid de L'Unicité		Khālid
Alī	661	Prémier Imām de l'Éloquence		Hāṣṣān
Aswād	1961	Hādīb du Rappel		Hāṣṣān
Nāwās	Chute	Pādīshāh de la Beauté	Gabriel	Hāṣṣān



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 **Œves**.

Connaissance Généalogique

Œves Coût: 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 Coût: 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. La sacralisation de l'objet lui permettra de détecter le mal en toute circonstance et de façon permanente, comme les églises le font. Le bois **béni** qui est, disons-le, souvent un crucifix en bois, verra chaque seconde le mal ou il est. Il fera donc immédiatement ressentir à son propriétaire la proximité du mal. Le possesseur du « crucifix **béni** » devra le diriger dans la bonne direction pour connaître plus ou moins « précisément » l'emplacement du suppôt de **SATAN**. Le bois vibre plus on le dirige vers le mal. La télépathie pourra être utilisée par l'heureux porteur, tout le temps qu'une engeance **DÉMONIAQUE** est dans les parages du pouvoir de détection du mal, sans coût.

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 NotreDame. Il est le **Grand Hospitalier des Victimes**. Son combat avec **Daniel** en a surpris plus d'un, lui non.

Eternelle Pierre

Arnaud Coût: 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.



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 **Archanges** 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.

Juste Cause

Bartholomé Coût: 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.

Saint Benoît, **Maître-Architecte des Repos Eternels** sert **Fues** puis **Ufather** depuis sa mise en place. Il est celui qui cherche et trouve les lieux maudits afin de les apaiser, de leur redonner la possibilité d'abriter la paix. En général, des ondes extrêmement négatives habitent certains lieux, telluriques, magnétiques, quoi ou qu'est-ce, peu lui importe, il va chercher ce qui cloche et va **Bénir**, **Sanctifier** ces endroits perdus par les hommes au profit du mal incarné. Lorsqu'il y trouve un habitant indésirable, il fait appel aux serviteurs dévoués de son **Archange**.

Apaiser la Haine

Benoît Pe 3PP

Les **Anges** de **Benoît** peuvent se concentrer dans un lieu pour voir s'il y abrite ou abritait un drame. Ils pourront essayer de résoudre l'énigme afin d'apaiser le lieu.

A+0 Ils détectent la haine dans un lieu en 1 heure d'observation minutieuse

A+1 Ils détectent la haine dans un lieu en 1 minute, à rester concentré sur leurs sens.

A+2 Ils pourront comprendre ce qui produit la haine, donc a priori ce qu'il faut pour l'endiguer, l'atténuer.

A+3 Ils pourront ensuite, après résolution du problème, exercer un rituel de sacralisation du lieu qui prendra 1 journée et qui l'apaisera définitivement.



Saint Bertrand est devenu un **Ange** de **Dominique** en 1124, sa présence eu pour effet de redonner un coup de fouet à l'application des **Saintes Ecritures**. **Doux Clerc de la Législation Divine** il œuvre à la remise dans le droit chemin des brebis égarées et n'a eu de cesse de moraliser les ouailles.

Devoir Moral

Bertrand Coût: 4PP Mental Vo vs Vo

Les **Anges** de **Bertrand** peuvent obliger une personne à suivre les **Saintes Ecritures** par un conflit psychique. Pour un **DEMON**, le RU sera exprimé en secondes puis à +3, en minutes. La « victime » agira fort chrétiennement, dans le bon sens du terme. La personne se sentira extrêmement concernée par l'approche de la vie façon chrétientude, et allez pas me parler de capote ou de libre choix... *Satanistes !*

A +0 Dure RU minutes

A +1 Dure RU heures

A +2 Dure RU jour

A +3 Dure RU semaine

Saint Bruno, Doux Maître du Silence est un **Ange** de **Fves**. Humain, il devint **Saint** peu après avoir créé un ordre religieux basé sur la contemplation et dont la particularité fut le vœux de silence. Le but au départ est de montrer l'exemple et d'épurer la vie des vanités. Aujourd'hui ses **Anges** sont marginaux mais respectent tous ce vœux (*C'est quoi ce RP de m**** !!!*). Ils se font tout de même comprendre (*Tain c'est quoi ce RP de ouf, c'est trop pas pour mes Pjs... Trop des boulets !*) et arrivent à leurs fins sans trop de problèmes, vu qu'ils en écartent un bon nombre en ne l'ouvrant pas. (*Note pour les Pjs qui au lieu d'être muets sont complètement sourds, ou p'tet totalement cons, je sais plus trop...*)

Bonheur du Silence

Bruno Mental Coût : 1PP Ap vs Vo

L'**Ange** de **Bruno** peut imposer à une personne de faire silence, de cesser de communiquer directement. La victime ne se doutera pas qu'elle est ou qu'elle a été sous l'influence de l'**Ange**.

Niveau	Attitude	Durée du silence
+0	L' Ange doit lui montrer que faire et constamment la regarder	RU Sec
+1	L' Ange doit lui montrer que faire et constamment la regarder	RU Min
+2	L' Ange doit constamment regarder la victime	RU Min
+3	L' Ange doit croiser le regard de la victime, 1 sec	RU Min



Saint Camille, Ange de **Guy** est un extraordinaire servant et protecteur des humains. En tant que **Maître Hospitalier du Martyre**, il œuvre au cœur des conflits depuis 1550.

Absolution des Souffrances Terrestres

Camille Coût: 1PP Mental Vo

Camille et ses troupes peuvent retirer à une personne toute douleur annulant ainsi les éventuels malus. Ce n'est pas pour autant un distributeur gratuit de morphine... *Z'êtes trop des tox...*

A +0 Dure RU minutes

A +1 Dure RU heures

A +2 Dure RU jour Coût : 2PP

A +3 Dure RU semaine Coût : 4PP

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 Coût: 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 Phéromaturge de l'Écriture Instantanée**, il a officié comme extraordinaire messenger auprès des hommes d'église.

Lettres Inspirées

Claude Coût: 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**. Un jet de Peur Ap^{CroixTeutonne} vs Vo contre les **DÉMONS** les croisant à 5m, gratuitement. Si un **DÉMON** repousse la Peur Ap^{CroixTeutonne} à un niveau donné, il en deviendra immunisé à ce niveau. *C'est pas des pds non plus...*

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 Coût: 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 Eternelle**. Ami de **Jean-Baptiste**, il le suivit quand celui-ci devint **Archange**.

Résister au Supplice

Denis Coût: 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 Edouard 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

Edouard Coût: 4PP Mental Vo vs Vo

Les **ANGES** d'**Edouard** 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 **Vives**. 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 Coût: 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. *C'est un pouvoir pratique pour les indécis chroniques*

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 Coût: 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 **Lanus**. **Domination de la Sainte Humilité**, il milite pour l'humilité matérielle de tous.

Bénédiction de Pauvreté

François Coût: 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.



Jacoû 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

Jacoû Coût: 4PP Mental Vo vs Fo

Les **Anges** de **Jacoû** 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.

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 Coût: 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**



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 Sacré

Léon Coût: 1PP Physique

Les **Anges** de **Léon** ont un objet extraordinaire, leur **Bible**. Quasiment vivante, elle agit parfois de son propre chef. Souvent, elle s'ouvre d'elle même, se régénère lentement face aux intempéries ou aux événements de la vie. Elle détecte le mal quand son propriétaire le souhaite et gratuitement, à un niveau équivalent à celui du pouvoir. A partir de +1, l'attaque psychique de la Bible aura pour effet visuel que des rayons de lumière s'extirperont du corps du **DEMON** lorsque celui-ci en subit les effets. Le **DEMON** tout comme pour l'eau **hénite** devra faire un jet difficile de Fo ou de Vo pour ne pas montrer qu'il souffre ou même éviter de paniquer, voir de s'enfuir en courant. La créature **MALEFIQUE** détecté ou identifié verra une légère fumée sortir d'elle puis la seconde suivante, ses effets s'embraser. Tout ce qui peut l'être sur le **DEMON** victime s'enflammera, occasionnant 3 de dommage/secondes si le feu sacré n'est pas éteint à partir de la troisième seconde, la portée est équivalente à la détection. Orientée vers le **DEMON** identifié, il y a un conflit psychique Ap vs Fo.
A +1 RU+1 de dommage. Le **DEMON** s'il échoue, souffre et a 2 colonnes de malus à sa prochaine action.
A +2 RU+5 de dommage. Le **DEMON** s'il échoue, souffre et panique pendant 1 seconde perdant son temps à comprendre ce qui lui arrive.

A +3 Jusqu'à 3 **DEMONS** identifiés, sont la cible de la **Bible** en même temps ; RU+6 de dommage. Les cibles, si elles échouent, souffriront, paniqueront et s'enfuiront comme avec Peur+3.

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 Coût: 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 **Fues**. 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 attachait plus d'importance. **Joseph** paranoïaque, il fallait quelqu'un de discret et anodin pour infiltrer des rangs, ce que fit **Marcel** pour **Fues**.

Sincères Révélations

Marcel Coût: 2PP Mental Ap vs Vo

Marcel et ses amis n'aiment pas trop la Torture. Il préfère se servir de ce pouvoir retors. En effet l'**Ange** pourra lors d'une discussion de 11-Niv-RU minute faire dire à sa cible sans qu'elle le fasse exprès, une vérité notable et qu'elle souhaitait lui cacher. La victime ne se doutant de rien, sauf de sa bêtise et 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 quantité d'eau chaque seconde. Cette eau **Bénite** peut apaiser les souffrances de ceux qui la touchent, la boivent etc. Il faut 1 litre de cette 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 5PP 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 Soldats enquêteurs et 5 soldats avec véhicule blindé

A +1 5 Soldats enquêteurs et 5 soldats avec véhicule blindé. Chacun ont 3 pouvoirs.

A +2 5 Soldats enquêteurs et 5 soldats avec véhicule blindé. Chacun ont 4 pouvoirs.

A +3 10 Soldats enquêteurs et 10 soldats avec 2 véhicules blindés. Chacun ont 4 pouvoirs.

Saint Nicolas suivit **Fves** 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 Coût: 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 **Fves** 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 le Chainon Manquant

Patrice Coût: 3PP 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** (*non, c'est pas non plus mon oncle*) 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 Coût: 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 et fort nombreuse.

Filiation Prodigieuse

Robert Mental Coût: 8PP

Robert et ses **Anges** lorsqu'ils bénissent et s'unissent à un humain et lorsque 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 Coût: 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 Xcavier en 1553 est venu servir **Fves**. 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 Coût: 1PP Mental Pe

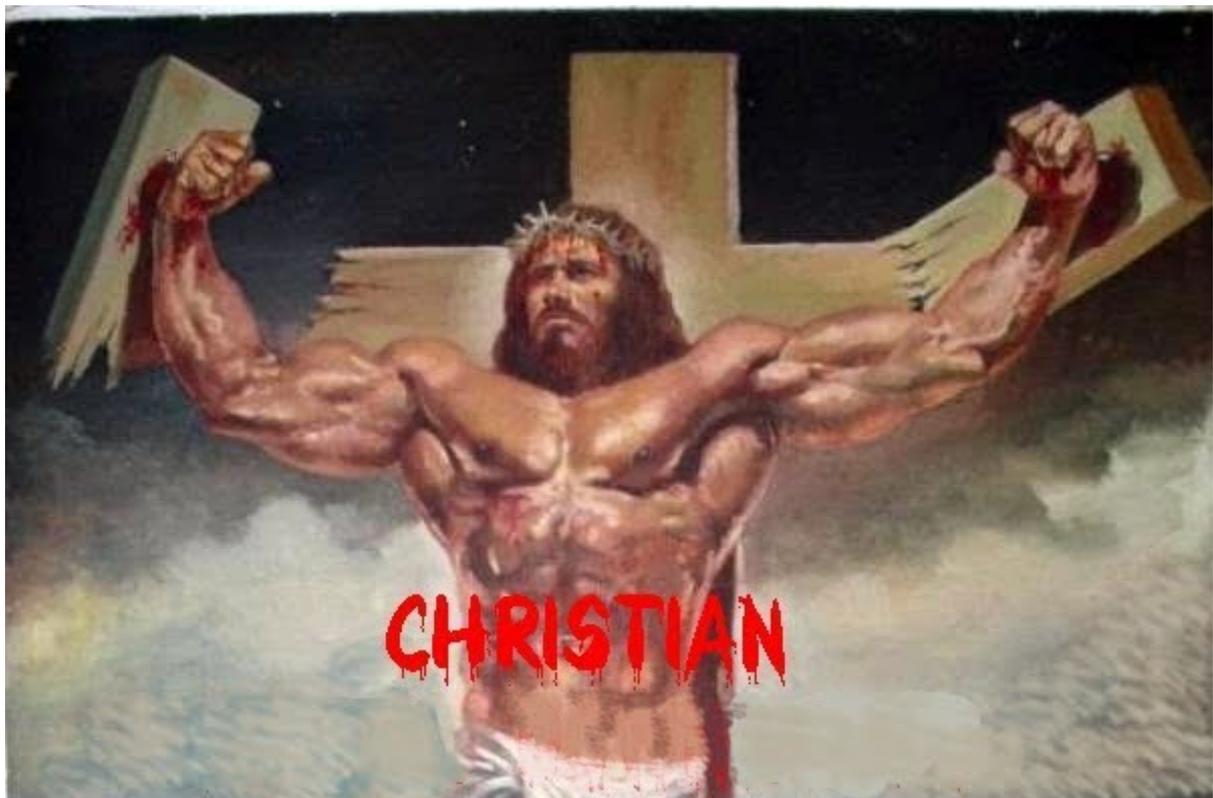
Les **ANGES** de Xavier peuvent à tout moment savoir exactement où ils se trouvent.

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 pour un **Xcavier**.



Chez les Musulmans, il y a aussi des **Māitrēs** importants voici les exemples de Titres d'**Angēs** **mūṣūlmānṣ** : **Cālīfē**, **Vizīr**, **Grānd Vizīr**, **Pādīshāh**, **Ṣāyyīd**, **Chēikh**, **Hādījib**, **Hākīm**, **Nizām**, **Ṣāhib**, **Wālī**...

AL Fārābī est un **Angē** d'**Elī** depuis le départ, auparavant il servait **Ḥves**. Il le sert comme **Hākīm** de la **Cōmpréhēnsiōn Divinē**. Ses serviteurs ont en **Īslām** un rôle prépondérant dans la recherche. Il est l'inspirateur de nombreux hommes de science de l'**Īslām**, comme Averroès, Avenzoar, Avicenne ou Ibn Khaldoun.

Science **Angēliqūē**

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 **Angē** d'**AL Fārābī** est capable de reconnaître un **Angē** dans la foule.

ALī, Le **Liōn** de l'**Īslām**, gendre du **Prōphētē Mōhāmmēd**, mort en 661 est aujourd'hui un **Angē** de **Hāṣṣān** en tant que **Prēmīer Īmām** de l'**Elōqūēncē**. Il œuvre spécialement contre **DĀJJĀL** qui monte et détourne ses frères les uns contre les autres, pour des peccadilles.

Saintes Paroles du **Cōrān**

ALī Coût: 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 **Biēn** 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, **mūṣūlmānṣ** déclarés 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.

Aḥ-Nāṣīr, fût **Ṣālādīn**, **Angē** au service de **Khālīd** depuis 1193 comme **Cālīfē** des **Armées Victōriēuses** de l'**Īslām**. Il est autant un Stratège qu'un tacticien qu'un politique avisé. Seul compte la victoire dans l'honneur.

Manœuvres Divines

Aḥ-Nāṣīr Mental Automatique

Les **Angēs** de **Aḥ-Nāṣīr** peuvent comprendre les avantages et les inconvénients d'une position.

Ce pouvoir offre les Talent Aisance Sociale, Discussion, Politique, Tactique, Stratégie et Commander. Le niveau du Talent est équivalent au niveau du Pouvoir.

Aṣ-Ṣiddīk est un Anḡē de Khālīd. Comme Ṣāyyid de L'Uñicité, il œuvre dans le but de protéger les **ṡūṡlṡānṡ** des **Djīnṡ**, des esprits et autres créatures du monde invisible. Il se démène surtout pour éradiquer leur influence auprès des **ṡūṡlṡānṡ** qui peuvent être victimes, à leur insu, de leur propre tradition ou de la trop grande confiance qu'ils donnent en leurs **Ĵmānṡ**. Beaucoup de ces **Ĵmānṡ** oublient (quand ils sont sincères et non-commandités, ni influencés par les **DÉMONS** ou ceux qui les servent) qu'ils ont l'interdiction formelle et impérieuse de commercer avec les créatures de l'invisible et qu'ils engagent leurs âmes sur un chemin qui ne leur a pas été autorisé par le **Cōrān** ni la **Ṣūnnāh** du **Prōphētē**... Le **Ṣhīrk** est en effet la seule et unique chose qui fait sortir quelqu'un de l'**Ĵslām**. L'adoration n'est possible que pour **Allāh** et tout rituel ou commerce avec les esprits, **Djīnṡ** ou autre est taxé de non respect du **Tāwhīd**. Ainsi, les **Anḡēṡ**, les **Djīnṡ**, les esprits ou autres, peuvent intervenir auprès des humains, mais les **ṡūṡlṡānṡ** en connaissance de cause, se doivent de les éviter. C'est ici que **Aṣ-Ṣiddīk** intervient, pour aider les humains à se défaire de ces influences en donnant les clefs morales pour leur résister et pour se libérer de leur dictature. Après que le **ṡūṡlṡān** se soit débarrassé de toute envie de recommencer son illicite commerce et se soit réformé, l'**Anḡē** tentera de trouver et d'éradiquer la source du malheur.

L'Odeur du **Ṣhīrk**

Aṣ-Ṣiddīk, Mental Pe ou Vo

L' **Anḡē** peut percevoir si le **ṡūṡlṡān** (un humain est un **ṡūṡlṡān**, même s'il ne la pas réalisé, ça concerne donc tous les humains) avec qui il est en commerce est influencé ou non par le **Ṣhīrk**. Ce pouvoir permet de savoir si sa cible est en commerce pas de connaître la nature du commerce. S'il n'a pas le niveau nécessaire ou s'il échoue, il ne saura pas explicitement ce qui clochera chez son interlocuteur. L'**Anḡē** de **Aṣ-Ṣiddīk**, aidera l'humain qui soit mécréant ou non. Par contre, il n'insistera pas sur le coté « moral » auprès de l'infidèle. Il veut bien l'éclairer rapidement et l'aider mais sans, non plus, perdre trop son temps avec un travail laborieux d'explication et préférera travailler à son insu.

Niveau	Type de commerce	Type de créature décelable
+0	Discussion pendant 1 journée	Djīn
+1	Discussion pendant RU heures	Esprit
+2	Discussion pendant RU heures	Anḡē
+3	Discussion pendant RU minutes	DÉMON

Esprit est dit ici pour généraliser les influences des différentes traditions basées sur les ancêtres et leur vénération, leur culte. Il n'y a pas toujours de créature, mais parfois des personnes maudites, mal intentionnés, ignorantes ou elles aussi influencées. Cela concerne également toutes les personnes influencées par les anciens cultes des dieux, comme les **Vikings**, **Vaudous**, **Celtes**, Animistes, Chamanistes, Esotéristes, Egyptiens, **GRÉCO-ROMAINS** etc.



Aṣwād est un **Angè** de **Hāṣṣān**, il revêt le nom de **Hādījīb dū Rāppēj**. Arrivé dans les années 60 à ce poste, il est le responsable de la prise de conscience de l'importance de **l'Īslām** chez les humains qui vivent dans le monde occidentalisé. Ainsi, beaucoup de gens qui vivaient hors **l'Īslām** et notamment dans les ténèbres de la perdition, ont retrouvé le chemin de sagesse et de droiture. Ses serviteurs servent **Hāṣṣān** bien assurément.

Rappel à **Ḍiēū**

Aṣwād, Automatique Ap

Le pouvoir se déclenche automatiquement après 4-Niv jours passé en compagnie de l'**Angè** d'**Aṣwād**. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les humains.

A+0 Les humains apprécient la présence reposante et sereine de l'**Angè**, il gagne 1 en Apparence auprès des gens qu'il fréquente.

A+1 Les humains qu'il fréquente viennent à apprécier ceux qui croient en **Ḍiēū**.

A+2 Les Anges d'**Aṣwād** peuvent faire se rappeler aux humains qu'ils rencontrent, la présence de **Ḍiēū**. Les **Angès** n'en parleront pas forcément mais le sentiment qu'ils sont soumis à **Ḍiēū**, normalement rejaillira dans les cœurs des interlocuteurs.

A+3 Les humains qui passent du temps avec les **Angès** d'**Aṣwād**, auront tendance à se rappeler que **Ḍiēū** existe et qu'il serait bien d'arrêter de dire et de faire des conneries et de regarder la réalité en face au lieu de fuir comme des ados apeurés. *Ne pensez vous pas ?*

Nāwāṣ est un **Angè** d'**Hāṣṣān** qui était un très vieux compagnon de **Gabriel**. Il est le **Ḍādiṣhāh dē ĩā Bēāṣlē**. 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 **mūṣūlmānṣ** comme Majdud, Abou Firas, Djatal, Hafez ou Omar Khayyam, pour ne parler que des poètes **mūṣūlmānṣ**...

Insuffler la Beauté

Nāwāṣ Coût: (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 **Angès**, 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



VI – Erratum sur l'Īṣḡām

Héhé, pas de fumée sans feu, me dira-t-on et on aura raison, je me tais depuis trop longtemps. (c'est nouveau ça) Alors, je commence tout doucement par quelques précisions...

À Propos des notes sur **Khālid** dans le *Scriptarium Veritas*.

Ses serviteurs, ne sont pas plus durs que lui du tout. Ils agissent constamment sous la législation du **Āḡrān** et de la **Ṣūnnāh**. Qu'ils soient **Āngēṣ** ou humains, ils ne sont jamais ni durs ni fermés, ils appliquent les prescriptions et ont le devoir et le privilège de le faire pour **Allāh** dans le bonheur et l'allégresse, ce qu'il font évidemment sans aucun soucis moral. Si les motivations et les actions sont complexes à percevoir pour nous autres en occident, c'est peut-être qu'on ne va pas chercher l'info là où elle est « correctement » donnée. Et *pliz* me parlez pas d'Al-Jazeera ou de tariqramadan.com... *Soyons sérieux. Svp.*

N'oubliez pas que le **MĀL** imite le **Biēn** pour le discréditer, donc, réfléchissez un petit peu... Pensez vous réellement que des hommes qui ne sont pas, 1 des soldats décérébrés, 2 payés, vont aller égorger ou violer des gens du commun alors que leur bouquin favori dit précisément que c'est contraire à toute forme de comportement honorable et digne ? Soyons sérieux deux minutes et arrêtons de croire tout et n'importe quoi. Même si on ne sait pas, on a un devoir de ne pas être crédule. Et surtout pas de nous fier forcément au premiers connards venus qui vont nous dire que c'est des vilains pas beaux, sous prétextes qu'ils portent la barbe, parlent une langue bizarre, incompréhensible en revêtant des fringues pudiques... Intéressons nous un peu à l'origine des informations que nous avons en main et essayons de nous poser la question essentielle pour faire des JDRs...

Il y a-t'il un intérêt derrière l'information qu'on me fournit ?

Ne croyez vous pas que **NYBBAS** et ses potes font un travail de première bourre ?

Croyez vous que le **MĀL** est toujours visible ?

Estimez vous que vous êtes propaganda-proof ?

Bon... On est d'accord, alors, tout va bien, c'est un oubli passager, on remet au taf nos neurones et on lâche rien.

Khālid depuis qu'il officie, traque et puni tous ceux qui se revendiquent à tort de lui et les exécute comme prévu par le **Āḡrān** et la **Ṣūnnāh**. Il traque également tous les faux **ḡuṣṡlḡmānṣ** et les pourfend socialement, moralement voir physiquement, s'ils ne se reprennent pas, s'ils ne se réforment pas. Il n'y a qu'une façon d'adorer **Āḡḡ** et il est le garant de la simplicité de cette adoration. Tout dans le **Āḡrān** et la **Ṣūnnāh** est simple et clair, rien n'est caché, **Āḡḡ** ne cache pas les choses, **Ī** les révèle. Tout contrevenant n'a donc qu'à bien se tenir parce que s'il n'a pas la chance de croiser **Khālid** afin qu'il lui signifie ses égarements, il ne pourra échapper à la sanction du jugement dernier.

Un **Māitrē** de **lā** **Ālērē** **āḡvīnē** de **Khālid** à son pouvoir de Colère de **Āḡḡ** à x3 et non x2

(pour corriger une coquille vieille de 20 ans...)

"Mommy? If everyone deserves a fair trial, why don't we give them to foreign people?"



Les **Aṣṣāṣṣiṣ** de **Khālīd** remplacent les Soldats de **Dieu** (appelés **Mujāhidīn**) et sont en fait non pas des assassins comme écrit et relaté partout, mais des garants de la Foi, des fondamentalistes, des hommes qui s'intéressent aux fondements, aux bases... C'est une méconnaissance des langues qui a créé cette confusion (*après, de là à dire que c'était fait exprès... Il n'y a qu'un pas que ma connaissance du **GOLEM** fait que je passe aisément*). De plus, **Khālīd** n'est pas un Ismaélite (secte chiite se revendiquant de l'**Jislām** mais pratiquant des rites furieusement **SATANIQUES** d'adoration des **Īmānṣ** et ayant des pratiques de dévotion **ZORASTRIQUES**) et à une sérieuse tendance à les remettre dans le droit chemin ou à les défaire. Comme toujours, le **GOLEM** suit sont œuvre de confusion en bénéficiant de l'ignorance du profane.

Ce sont donc, ces **Aṣṣāṣṣiṣ**, des Soldats de **Dieu** avec un pouvoir supplémentaire ; le Talent Ruse en la compétence de discrétion à +3 à la place de Volonté supranormale... *oé c'est trop fat !*
En plus, A534, c'est 20... 20 **Mujāhidīn Aṣṣāṣṣiṣ**, près à en découdre...

Hāṣṣān se bat constamment pour faire triompher l'**Jislām**. Il est sur deux fronts.

Le premier est **mūṣūlmān**, le second est face aux mécréants.

Le Premier est rude car la société **mūṣūlmānē** est extrêmement menacée depuis la création du chiisme. Pour cela la méthode de l'apprentissage par cœur du **Cōrān** et de la **Ṣūnnāh** du **Prōphētē**... ainsi que les sciences qui en découlent (merci **Ejī**) garantissent l'incorruptibilité de la source de la parole de **Diēū**. Depuis maintenant 14 siècles, il contient et il essaye avec ses alliés de défaire cette scission idéologique majeure, il essaye de faire en sorte que les peuples sous le joug chiite puissent enfin se débarrasser des idolâtres et de leurs leaders associationnistes. Les combats culturels sont rudes, le chiisme est très soutenu, la puissance **DÉMONIAQUE** est fortement financée et tout l'occident moderne est influencé par les théories des **MAGES KABBALISTES** de l'ancienne **BABYLONE** pour défaire les véritables croyants...

Le deuxième front vient d'être évoqué, c'est l'occident gouverné et influencé entre autre par les **MAGES KABBALISTES** qui attaque sous tout les fronts possibles, jusqu'au cœur de l'**Jislām**. Déstabilisant sans cesse les générations de croyant ou qu'ils habitent. Les médias unifiant la pensée sous la bannière moderniste, les **DÉMONS** profitant de la création du **GOLEM** pour enfoncer l'obscurantisme dans les esprits et faire triompher les projets de **SATAN**.

Ejī, lui, continue à soutenir les efforts personnels des hommes de sciences ou qu'ils se trouvent et quelques soient leurs confessions. Il continue et cherche toujours à montrer qu'il faut accepter l'évidence de la simplicité **divinē**.

Son combat, il estime l'avoir fait principalement en collaborant à l'initiative du projet. Il a énormément confiance en la méthodologie qui a émergée ; celle de construire la **Fōi** avec pour base la connaissance et l'apprentissage des sciences. Il a énormément confiance en l'humanité et à sa constante remise en question ainsi qu'en sa curiosité naturelle doublé de sont ingénuité, preuve que le **MAL** est une fabrication postérieure à celle de **Diēū** dans la pensée humaine. Il dit souvent à ses amis que les humains déferont toutes les armées du **MAL** et de leurs collaborateurs, c'est écrit, **Diēū** l'a annoncé, révélé et nous savons qu'**Jī** ne se trompe pas.

L'**ANTI-CHRIST**, sera défait par **Jīṣā**... (autre nom de **clésus**). **clésus** reparaitra officiellement sur terre offrant la révélation et pourfendra l'**INFĀME** lors de la bataille finale juste avant le jour des comptes...

Heureusement, vous le comprenez, l'ultime projet de **Diēū**, protégé des 4 **Archangēs** est incorruptible et des générations de **mūṣūlmānṣ** émergent du cloaque moderne en réaction justement au **GOLEM** et à ses attaques répétées. Nombreux sont les véritables combattants de la **Fōi** qui aujourd'hui, face à l'inéluctable et grâce à la science, leur alliée, se dresseront face aux forces du **MAL**.

Pour la création d'Anḡeṣ mūṣūlmānṣ, le Feu ne remplacera pas l'Eau Bénite, non, non et non... **SATANISTES!**
Le pouvoir qu'ils ont en 123 est méga classe :

Onde Sacrée

Coût : 1PP Physique Pré vs Esquive

Des mains de l'Anḡe des micro-ondes invisibles (!!!)(*tkl en fait ça revient au même*) sont projetées obligeants les ennemis à fuir voir les empêchant d'agir. Les Anḡeṣ et les DEMONS sont sensibles à la douleur que provoque ce pouvoir. *Drôle de sensation que celle de se faire cuire...*

Coût Distance Rayon de radiation

1PP	5m	1m
2PP	10m	2m
3PP	15m	3m

Les dommages et les effets sont en fonction du niveau de maîtrise du pouvoir.

Niveau	Durée	Dommages	Effets
+0	RU secondes	RU secondes de douleur	- 2 colonnes aux actions
+1	RU secondes	RU+1 secondes de paralysie	Paralysie et -2 colonnes aux actions mentales
+2	RU secondes	RU+5 secondes de paralysie	Paralysie et -3 colonnes aux actions mentales
+3	1 seconde	RU+1 léthal	Assommée RU minutes

Voici par ailleurs des transformations pour la conception des Anḡeṣ mūṣūlmānṣ:

43- Local

- 431 Palais
- 432 Ecole Cōrāniqūē
- 433 MJC
- 434 Foyer de Jeunes Travailleurs
- 435 Laboratoire
- 436 Mōṣqūēē

45- Position Sociale

- 451 Īmām non-coopté ou Conférencier
- 452 Mūḡjāhīd (soldat de terrain)
- 453 Ṭālibān (étudiant en science religieuse)
- 454 Animateur en MJC
- 455 Personnalité du Spectacle ou du Sport
- 456 Ex-Prisonnier Politique

44- Lieu de réunion

- 441 Monument Historique
- 442 Ambassade
- 443 Parc
- 444 Musée
- 445 Parking Souterrain
- 446 Salle de Mariage

46- Etablissement

- 461 Restaurant
- 462 Hôtel
- 463 Mādṛāṣā (Université des sciences du Cōrān)
- 464 Camp d'Entraînement d'Al-Qāidā
- 465 Compagnie d'Import-Export
- 466 Club Sportif

Les Serviteurs du Seigneur et Soldats de Dieu chez les mūṣūlmānṣ sont respectivement les Ṭālibānṣ et les Mūḡjāhīdīn (prononcez +/- moud'jayidine). Ils ont les mêmes qualités que leurs homologues chrétiens.
En mieux...



De la Tonicité des **Ḍjinnṣ**

Mise au point, les **Ḍjinnṣ** ne servent pas **Ḡabriel**, non et ils n'ont pas les pouvoirs non plus décrits dans **SV**.

Les **Ḍjinnṣ** sont des entités créés par **Ḍiēv**. Ils seront jugés comme les hommes et doivent s'ils veulent être sauvés, adorer **Ḍiēv**. Ils sont invisibles pour les hommes mais peuvent les rencontrer lorsqu'ils prennent diverses formes physiques. Les **Ḍjinnṣ** sont intéressés et n'hésitent pas à influencer les humains. *Ainsi, ils les tromperont et les feront chuter...* Des **ḌEMONṢ** en somme ? Oui et non, c'est pas loin. Les **ḌEMONṢ** et les **ḌAngēṣ** sont des créatures de lumière, les **ḌEMONṢ** choisissant de la perdre, soit... Les **Ḍjinnṣ** sont des créatures d'un feu qui ne brûle pas. D'une lumière rougeâtre et vacillante en fait... Les **Ḍjinnṣ**, sont des créatures terrestres. Si on les vénère, si on les adorent, ils en tirent du pouvoir et rendront parfois quelques services pour assurer leur continuelle vénération. Les **Ḍjinnṣ** sont appelés *kamis* par ici, esprits par là, baals ou teutatès en d'autres temps... Bref c'est des génies d'un lieu, protecteurs d'un autre... Les chamans, les animistes, les totémistes et beaucoup d'autres tirent leur pouvoir de ces créatures invisibles et friandes d'adoration. Parfois aussi ils tirent leurs pouvoirs de relation avec des **ḌEMONṢ** mais en principe, les plus ou moins « sages » et « gentils », c'est avec des **Ḍjinnṣ** qu'ils commercent...

Modus Opérandi : les **Ḍjinnṣ** sont assez patients au début de la relation et ils ont tendance à suivre une personne à qui ils pensent pouvoir soutirer de l'adoration. Ils sont globalement individualistes et ont un trait négatif de caractère qui les qualifie. Par ailleurs, ils sont tous envieux et convoitent les adorateurs des uns et des autres. Ils n'hésiteront pas à user de violence contre leurs semblables ou même contre un adorateur.

Il y a plusieurs type de **Ḍjinn** : Les **Ephritṣ** ou **Ḍjfrītṣ** suivant les endroits, les **Māridinṣ** et les **Ṣilfēṣ** ou **Ṣilvēṣ**. Les premiers sont de feu et de tout ce qui s'en approche, ils peuplent la terre, les seconds viennent de l'eau et de tout ce qui en découle et les troisième viennent des airs et de tout ce qui y ressemble.



Création d'un **Ḍjinn**

Le **Ḍjinn** à son début a 18 points de Caractéristiques (5 max) et 8 points de Talent (+2 max)
Il n'a pas de pool de Point de Pouvoir, ni un stock maximum possible.

Les **Ḍjinn** ont une apparence d'humanoïde, ne ressentent pas la douleur, ni les besoins des humains, comme respirer, dormir, manger boire etc. Ils ne ressentent ni le chaud, ni le froid même s'ils peuvent être blessé avec, ne connaissent ni maladies ni poisons. Ils ne saignent pas et n'ont pas d'organes. Ils se déplacent normalement mais sont invisibles et immatériels, ils ne peuvent traverser les choses solides mais peuvent être traversés sans danger ou interaction.

Il regagne 1Point de Force perdu par jour naturellement, les amputations repoussent.
Quand il se matérialise, il divise les dommages par 2, et se dématérialise à -3 points de Force. Il retourne ainsi dans son inconsistance pour une courte période et pourra revenir quelques jours plus tard.
Quand il est immatériel, il divise les dommages par 3 et disparaît en fumée à -3 points de Force. S'il disparaît, il se reformera 12-RU jet de Fo années après. Il retournera alors à son minimum dans toutes ses Capacités, ses Caractéristiques et ses Pouvoirs. Revenant de l'oubli, il n'aura plus aucun de ses Talents hormis ceux à +2. Sa mémoire sera amputé sérieusement quoique non gravement. Pas d'oubli de choses fondamentales ou trop importantes., mais les détails, les noms, les lieux, les liens seront irrémédiablement perdus.

Les **Ḍjinn** ont tous les Pouvoirs de base des **Ḍjinn** à +0 et ont une Limitation. Ils pourront, par la suite, développer leurs Pouvoirs et leurs Pouvoirs Spécifiques à chaque type de **Ḍjinn**.

Les **Ḍjinn** ont besoin de capter du pouvoir pour agir sur la réalité.

Ils captent du Pouvoir grâce à l'adoration.

A chaque fois que la somme des points d'adoration qu'il a gagné équivaut à 100PP (dépensés ou non), il gagne un pouvoir au choix.

Pour défaire un **Ḍjinn**, il faut qu'il soit ou matérialisé ou perçu. S'il est matérialisé, on suit la procédure habituelle et on le rend immatériel. Pour le percevoir c'est possible, dès lors qu'on a Détection de l'Invisible^{A/D313} à partir de +1 et que l'on dépense 10PP/minute pour conserver ce type de perception. Attention, toutefois, le **Ḍjinn** lui aussi par ce biais pourra atteindre l'agresseur.

D'autres **Ḍjinn** pourraient aussi venir à sa rescousse... Malgré le peu d'entraide qui règne chez eux ça peut arriver.



Caractère ; Le **Ḍjīnn** à un défaut de caractère notable et problématique

	Jffrits	Māridīns	Ṣylfēs
1	Paranoïaque	Monomaniaque	Mythomane
2	Mégalomane	Protecteur	Mégalomane
3	Pervers	Pervers	Pervers
4	Colérique	Gentil	Colérique
5	Violent	Violent	Violent
6	Loyal	Loyal	Gentil

Ces défauts sont semblables aux Limitations des **Angēs** et des **DEMONS**.

Ils globalisent le caractère du **Ḍjīnn** et ne sont jamais mit de coté bien longtemps.

Le **Paranoïaque** se focalisera sur quelque chose ou quelqu'un source de tous ses malheur et malchances et cherchera à lui nuire voir à l'éliminer.

Le **Mégalomane** aura des ambitions grandioses et mettra toutes les chances possibles de son coté tout en étant imbuvable pour ses adorateurs, il agira constamment en Tyrant et les forcera à adorer toujours plus.

Le **Pervers** voudra constamment que l'adorateur et/ou sa cible se pervertissent, s'avilissent, se rabaissent. Il en ressentira une grande satisfaction... Le pire c'est que tout ce qu'il accomplit pour l'adorateur, il fera en sorte que ça lui retombe dessus.

Le **Colérique** ne supportera pas l'échec ou le refus et nuira dès qu'il le pourra à quiconque le contrarie. Il est animé par un envie souveraine de vengeance et n'oubliera jamais un affront.

Le **Violent** parlera et agira constamment violemment, sans tenir compte de rien. Ses adorateurs, seront sous le joug de la terreur.

Le **Loyal** ne changera pas de potentiel adorateur, il ne lui nuira jamais et fera tout ce qu'il lui demande, consciencieusement sans chercher jamais à retourner une action contre l'adorateur. Il se sent souvent concerné par les aventures des autres **Ḍjīnn** et n'hésite pas à soutenir un **Ḍjīnn** si celui-ci est agressé.

Le **Gentil** ne nuira jamais à personne, il servira bien et obéira dans la mesure ou l'adorateur sera gentil avec lui. Si l'adorateur ne l'est pas, il partira en chercher un autre. Il se sent souvent concerné par les aventures des autres **Ḍjīnn** et n'hésite pas à soutenir un **Ḍjīnn** si celui-ci est agressé.

Le **Monomaniaque** est un **Ḍjīnn** qui se focalise sur quelque chose à un moment donné et fera tout ce qui est en son pouvoir pour le réaliser, il ne fera rien d'autre qui pourrait lui faire perdre du temps et il nuirait à qui se mettrait devant sa route, sans considération aucune pour rien ni personne.

Le **Protecteur** a une perception extrêmement possessive et égocentrique des choses qui se produisent. Il se sentira non seulement le garant de l'élément qu'il incarne mais aussi le gardien de ses adorateurs. Toute chose, personne, entité qui souhaiterait nuire à ce qu'il protège, n'aurait de lieu propice ou se cacher pour éviter sa vengeance. Il est possessif et nuira également aux autres **Ḍjīnn** si ceux-ci croient que c'est trop la fête du slip...

Le **Mythomane** est caractérisé par une impossibilité à comprendre les deux réalités. Il ne raconte ainsi que des choses impossibles, improbables ou confuses voir complètement exactes... Oui, parfois, il dit la vérité mais elle est tellement cachée par un amas plus ou moins complexe de bobards... Le **Ḍjīnn** mythomane a en plus horreur qu'on ne le croit pas. Il agira avec vindicte sur ses adorateurs ou sur ses détracteurs si ceux-ci ne lui montrent pas un minimum de respect.

Invisibilité et Immatérialité Permanente ; (L) Ne peuvent être perçus involontairement par les vivants. Ne peuvent agir sur les solides, ne peuvent être heurtés par les solides et seront traversés ou repoussés suivant les cas. Une porte fermée les bloquera, une voiture en marche les traversera, l'eau les obligera à nager, un trou les fera tomber, un éboulement les bloquera... Ils pourront escalader un mur, trouver une fenêtre ouverte pour entrer dans une voiture qui démarrera et les emmènera ou bon le conducteur ira...

Retenue ; (L) Ne peuvent forcer, influencer, aider un être qui les ignore, les nie, ne veut commercer avec eux.

Pouvoirs que tous les **Ḍjinn** ont dès le départ et au niveau +0 :

Agir ; Coût : 5-Niv PP. Un **Ḍjinn** peut interagir (1+Niv) sec, physiquement en restant invisible avec un humain. Si l'humain commerce avec les **Ḍjinn**. Un **Ḍjinn** voit toujours s'il peut ou non, interagir avec un humain.

Captation ; Automatique. Passif. Peuvent recevoir de l'adoration et peuvent en tirer du pouvoir.

Le nombre d'adorateur possible est en fonction du niveau de Captation du **Ḍjinn**

Niveau Nombre d'adorateur possible

+0	1
+1	5
+2	20
+3	Sans limites

Points Adoration

Ecouter ce que demande un **Ḍjinn** et en tenir compte lui apporte 1PP

Faire ce que demande un **Ḍjinn** lui apporte 5PP

Faire une petite offrande à un **Ḍjinn** lui apporte 5PP

Fabriquer un idole qui représente un **Ḍjinn** lui rapporte 15PP et 1PP /jour tant qu'elle existe

Faire une prière à l'idole d'un **Ḍjinn** lui apporte 10PP

Faire une demande à un **Ḍjinn** lui apporte 15PP

Faire une offrande conséquente à un **Ḍjinn** lui apporte 15PP

Contenir le Pouvoir : Le **Ḍjinn** perd 4-Niv PP tout les 24h

Parler ; Pas de Niveau. Coût : 1PP/20 secondes. Permet de parler télépathiquement aux humains qui commercent avec les **Ḍjinn**.

Suggestion ; 1+Niv fois par mois, ils peuvent subtilement, quasi-imperceptiblement suggérer quelque chose à un humain (humain pas encore en commerce avec les **Ḍjinn**). L'humain ne sera ni obligé, ni forcé, ni rien. Il agira ou non en considération avec ce que lui a révélé son « intuition »...

Pouvoirs que tous les **Ḍjinn** peuvent avoir en les développants :

Sommeil^{AD132}, Paralysie^{AD135}, Poison^{D161}, Peur^{AD164}, Douleur^{AD166}, Augmentation Temporaire d'une Caractéristique^{AD24}, Champ de Force^{A251}, Détection du Bien/du Mal^{AD311}, Détection de l'Invisible^{AD313}, Talent^{AD34}, Augmentation Permanente d'une Caractéristique^{AD35}, Contrôle des Animaux^{AD365}, Illusions^{AD366}, Aura Pacificatrice^{A421} Perturbante/Concentrante^{AD422}, Influyente^{AD423}



Pouvoirs Spécifiques que chaque type de **Ḍjīnn** peut développer.

Ḍjīnn : Pouvoir intrinsèque : Immunité au Feu et Immunité au Froid

Transformation en Serpent :

Physique Coût : 15 PP + 1PP/ 10 minutes. 1+Niv fois par jour.

Apparaît sous la forme d'un serpent ou d'un reptile local qui a le don de parler télépathiquement aux adorateurs. Sous la forme du reptile, il en possède toutes les caractéristiques physiques hormis celles qui sont inférieures à son essence de **Ḍjīnn**. Il se transforme en 1+Niv reptiles, au même endroit. Si le ou les reptiles sont tous tués, le **Ḍjīnn** sera juste banni de la matérialité pour 4-Niv jour.

Tourbillon de Flammes :

Mental Coût : 15PP + 1PP/ minute. 1+Niv fois par jour.

Apparaît sous la forme d'un Tourbillon de Flammes, il a les pouvoirs de Feu^{D121} de Peau Enflammée^{D251} et de Vol^{D332} en rapport avec son niveau dans Tourbillon de Flammes. Sous cette forme, le **Ḍjīnn** n'est pas atteignable

par des objets matériels (hormis les magiques, les ~~Bénis~~ ou les ~~MAUDITS~~), les pouvoirs mentaux fonctionnent bien. Les attaques de Lumière, d'Eclair, de Son, d'Energie, d'Onde de Choc elles aussi fonctionnent parfaitement. S'il est défait, le **Ḍjīnn** sera juste banni de la matérialité pour 4-Niv jour.

Voir le Présent :

Mental Coût : 15PP + 1PP/ minute. 1+Niv fois par jour. Pe

Le **Ḍjīnn** peut voir un autre endroit sur terre. Il a besoin d'un objet en relation avec l'endroit qu'il veut voir.

Animer les Sens :

Mental Coût : 5PP + 1PP/ minute. 1+Niv fois par jour. Vo vs Vo

Le **Ḍjīnn** peut activer les envies de façon déraisonné chez un adorateur. (Pas forcément le sien d'ailleurs).

Il peut déclencher 1+Niv furieuses envies chez sa victime. Lui octroyant 1+Niv colonnes de bonus pour les réaliser pendant la durée du pouvoir.



Māridīnṣ : Pouvoir intrinsèque : Nage+3 et Immunité au Froid

Transformation en Silure :

Physique Coût : 15 PP + 1PP/ 10 minutes. 1+Niv fois par jour.

Apparaît sous la forme d'un silure ou d'un gros poisson local (voir de n'importe animal vivant dans l'eau à 100%) qui a le don de parler télépathiquement aux adorateurs. Sous la forme du poisson, il en possède toutes les caractéristiques physiques hormis celles qui sont inférieures à son essence de **Ḍjīnn**. Il se transforme en un poisson de 1+Niv x la taille maximum connue. Si le poisson est tué, le **Ḍjīnn** sera juste banni de la matérialité pour 4-Niv jour.

Tourbillon d'Eau :

Mental Coût : 15PP + 1PP/ minute. 1+Niv fois par jour.

Apparaît sous la forme d'un Tourbillon de d'Eau, genre de Maelstorm et Trombe. Il a le pouvoir de

Liquéfaction^{D264}, de Brume^{A263}, d'Eau^{A126} et d'Onde de Choc^{D124} (dans ou sur l'eau uniquement), niveaux de pouvoirs en rapport avec son niveau dans Tourbillon de d'Eau. Sous cette forme, le **Ḍjīnn** n'est pas atteignable par des objets matériels (hormis les magiques, les **Bénis** ou les **MAUDITS**), seuls les pouvoirs mentaux fonctionnent bien ainsi que les attaques d'Energie, de Lumière et d'Onde de Choc. S'il est défait, le **Ḍjīnn** sera juste banni de la matérialité pour 4-Niv jour.

Voir le Passé :

Mental Coût : 15PP + 1PP/ minute. 1+Niv fois par jour. Pe

Le **Ḍjīnn** peut voir le passé clairement. Il a besoin d'un objet en relation avec le passé qu'il veut voir.

Animer la Passion :

Mental Coût : 5PP + 1PP/ minute. 1+Niv fois par jour. Vo vs Vo

Le **Ḍjīnn** peut activer la passion amoureuse ou la haine de façon irraisonné chez un adorateur. (Pas forcément le sien d'ailleurs). Il peut déclencher 1+Niv amours et haines chez sa victime. Lui octroyant 1+Niv colonnes de bonus pour les réaliser pendant la durée du pouvoir.



VII - Note pour la création de Pjs

Voici ma méthode de création des personnages joueurs.

Tout d'abord le PJ choisit son ~~Archange~~ ou son ~~PRINCE~~.

Ensuite j'enchaîne ainsi :

Je file automatiquement le pouvoir de son supérieur à +1. (*et oui, faut que ça en jette !*)

Puis il se chope ses trois pouvoirs semi-aléatoirement en choisissant à chaque fois soit le d6 (table du supérieur) ou le d66 (table générale).

Notez que lorsqu'il tombe sur un avantage de 43- à 56- et qu'il le kiffe, je le lui accorde gratuitement et il relance. Toutefois s'il relance et qu'il retombe sur un de ces numéros, je le lui compte.

Notez que je sépare en deux les avantages, soit c'est un 4-- soit un 5--, il peut en avoir gratuitement 1 de chaque... Je trouve que ça donne pas mal de background pour le perso, et donc du relief. C'est pas juste du grobillisme patenté pour mes chouxchoux. (*Surtout qu'ils ont souvent l'impression débile que je suis contre eux, haha... S'ils savaient*).

Ensuite, s'il n'a pas chopé de limitation convenable pendant les jets semi-aléatoire avec le d66, je lui en colle une avec un d66 justement. Limitation qui hélas pour lui, ne sera pas au choix et ne pourra être enlevée qu'à la place d'une récompense, lors d'une mission réussie et en accord avec son supérieur et zi emji... Evidement.

Puis, pour finir, un pouvoir aléatoirement ; d666.

Après les pouvoirs, le PJ répartit ses points de carac comme un grand, tout seul, même si le MJ peut lui rappeler l'intérêt de Précision, par exemple... *oui chez moi c'est un peu un leitmotiv*.

18 ou 20 points suivant la bestiole... Moins ou plus si vous faites d'autres types de perso, mais là, je parle de création, je parle de philosophie de création de perso... *C'est sérieux là, 'tain !*

N'oubliez pas que les caracs sont celles de l'âme et ne définissent en aucun cas l'apparence du perso.

Une grand mère grabataire peut avoir 5 en Force et 4 en Perception... Et un clodo avoir 6 en apparence...

Ensuite, le PJ n'a plus la main, c'est bibi qui gère. Le PJ pourra quand même donner des pistes ou des avis.

Notez toutefois qu'il faut donner du relief et les PJs sont souvent enclins à jouer des stéréotypes, des « eux » fantasmés, des anciens persos qu'ils ont kiffés etc. Sont parfois originaux les Pjs, sauf avec eux même...

Je préfère qu'ils jouent un rôle imposé. Réellement, un truc qu'ils n'ont pas l'habitude de jouer, voir qui n'est pas dans leur nature... Un PJ qui a D&D joue des chevaliers ou des paloufs, faites le jouer un antillais de ~~Rovalis~~ qui vend du rhum arrangé en porte à porte... Oui avec l'accent... Un p'tit intello qui la ramène, faites lui un mec qui beugle et qui brasse, un pervers pointeur de base, ou un cheminot syndiqué FO. Un Pj qui est discret, forcez le à jouer un mec grande gueule, allez le chercher dans ses retranchements, qu'il joue une fofolle d'~~ANDREALPHUS~~ ou un chanteur de hard-core chrétien de chez ~~Michel~~... Un super PJ ? Faites lui confiance et changez deux ou trois trucs qui vous gênent dans son délire, si ça vous embete trop... N'hésitez pas à pénaliser légèrement pour orienter.

Bref, là, faut penser aux pouvoirs du perso, à ses serviteurs, ses relations et à sa limitation. À partir de ça, on peut composer un corps d'accueil un peu original, un truc qui n'est pas du tout prêt ou du tout fait, un truc pas prévu, pas de Bolino express.

Ce qui est prévu est chiant, les gars. C'est plat, convenu et c'est avec des persos chiant qu'on fait des parties chiantes, avec des upgrades à la pelle et des discussions de beaux gosses, plates et dignes d'un téléfilm français de 3ème zone...

Mes amis, choisissez le RP, choisissez le pas commode, le pas habituel, le pas très normal, choisissez le truc qui dépasse... Ce qui est clean, est nul, faut que ça suinte...

Une meuf trop bonne par exemple pourra avoir les lèvres refaites, *lesquelles? C'est pas la question*. Ou une décoloration, être plate ou avoir une belle paire de beuj et voilà, faut décrire des petites choses qui dénotent, des yeux bridés, une mouche, des dents du bonheur... C'est juste quelques détails qui font le truc. Le mec à un œil qui va à droite. La meuf à un accent de pétasse de Marseille. Elle cligne des yeux quand elle pose une question. Pour parler, il lève tout le temps la main. Il se regarde toujours dans la glace. Elle se masse parfois les seins par habitude sans que ça soit voulu. Il met des fringues en cuir. Elle aime les casquettes, lui la kippa etc. Trouvez des trucs qui font qu'on identifie le personnage.

Bref, c'est à ce moment là qu'on pose les Talents.

Faites en sorte que le perso soit jouable et qu'il ait des talents adéquats. Un ~~BAAL~~ sans talents de stomb c'est pas un bon perso. Ni le PJ, ni vous, allez le kiffer.. Donc... Un peu de stomb pour le ~~BAAL~~ et un ou deux talents exotiques en rapport avec son background pour le rendre plus « vivant »... Pourquoi tous les persos devraient savoir se battre, esquiver, être discret ou savoir faire des recherches google ? Moi je dis non...

Dans la vie ya des quiches *et je ne parle pas que de vous*, ya des gens qui ne savent pas se servir d'un ordi, d'un téléphone, ou d'une voiture, pourquoi le PJ le saurait il obligatoirement ?

Cela dit c'est pas forcément tous des paraplégiques dans les mêmes domaines de compétences...

N'oubliez pas non plus que les persos, c'est pas les Pjs, rappelez le leur. Ce que les PJs savent n'est pas forcément, du tout, ce que les persos savent... Et inversement...

Idee cadeaux pour souler les optimisateurs... Optimiseurs ? M'en fout, c'est pareil. Quoi ? Aucun n'est bon ?

*Correction automatique de m*** !!!*

Vous avez compris, le corps réceptacle de la créature ne doit pas être tout lisse et ne doit pas être au goût du PJ. Si on fait ou dit des choses et que tout le monde est d'accord, c'est nul. C'est là que c'est nul. Faut que le PJ se dise *Putain, c'tenculé il m'a pas raté. Mon perso n'est pas simple, ni standard mais par contre le délire est fun, on va tenter de le jouer bien... Mais 'Tain quel bâtard ce meuj, deume filer un perso qui est une vraie limitation sans le point de pouvoir qui va avec, c'te raclo...*

C'est ça le but mes loulous ! Que le Pj soit un peu désarçonné. Faut pas les laisser tranquille, sinon, ils dorment ! Ou s'endorment en attendant la stomb et les xps...

Si le Pj est un peu déçu, il vous reste la propagande. *Comment ça, ça craint ? Mais nan, ça craint pas !* De toute façon, vous devez porter votre projet et lui faire croire qu'il va triper comme un ours, motivez moi ce relou de base, jamais content, en lui faisant miroiter des délires, des pouvoirs, des améliorations...

Le nom du réceptacle doit être trop laid ! Fun, marrant... Evitez les trucs convenus genre Mickael Fitzgerald, Steve Austin, James Bond et Boba Fett, non, non et non... C'est pas possible de s'appeler Dark Vador, non plus ! Rebecca Rambar, Patricia Lachaise, Jean Aimar, Jean-Luc Tareum, Jim Lepor, Veronique Tarasse, Agathe Zipowaire, Lorie Fils, Jérémie Latable etc. C'est du bon ça... De toute façon, le PJ ne peut rien dire, ni contester, c'est un corps réceptacle, on le choisit pas ! C'est comme ça et c'est justement ça qu'est bien fun.

Alors ensuite, c'est les bien, les possessions, les armes, les voitures, maisons, la tune etoutetou. Tous les trucs que le PJ croit que ça défonce tout... Bref ses vanités... N'hésitez pas à être généreux en accord avec la personnalité du perso, ça vous coute rien du tout et vous allez faire grave plaisir à votre joueur...

Là normalement il a ralé, puis maintenant, il se dit qu'il a bien fait parce que vous avez été gentil avec lui... Il sent qu'il a donc l'ascendant sur vous...

Hahaha... J'adore ça, passer pour un faible...

Donc là, c'est le time de se la jouer encore plus magnanime et au lieu de les enchaîner avec un scénar en béton armé que même kasparov aurait du mal à trouver une piste préférez les mettre en bonne condition.

Dites leur... P'tet à chacun d'entre eux... En confiance... « ça te dirait pas de devenir le chez en passant Grade 1 ? »...

Hahaha, Quel crétin va dire « non, pas trop, je sais pas » ? Hahahahahah...

SVP, laissez le mijoter 2 minutes et proposez lui d'être le seul maitre à bord en trouvant un truc pour passer directement Grade 1. Qu'il propose un délire pour passer Grade 1. Un truc marquant, digne de son **PRINCE** ou de son **Archange**... Un truc qui attirera son attention et fera de lui un fuck*** grade 1...

En plus, suite à cette action, je rappelle qu'on est sensé rencontrer son boss, *C'te classe !*

Donc, là, le PJ est chaud, chaud, chaud, limite il a arrosé son futal...

C'est le moment ou vous lui dites : « Alors ? Que vas tu faire ? C'est quoi ton plan ? »

Là, normalement, il panique un peu, sueurs froides, ça carbure, ça tire sur sa clope, ça tremble, ça s'agite...

On sent l'Homme... *Haha*

Le mec en général il va faire un truc pas trop mal en y réfléchissant bien, il a un bon plan...

Ecoutez-le, dites lui deux ou trois trucs à prendre en considération quant à la réalisation un peu complexe quand même de son ambitieux projet. Et là, c'est parti, laissez le faire, improvisez des trucs normaux, pas louches, pas malsains, faites pas le mec qui veut le casser, ni l'empêcher en rien, voir même qui supporte le projet...

En général, le Pj fait son truc et est pas mal content de voir les effets que vous décrivez en rapport avec son plan. Il se dit « Waou, la classe, je dépote quand même, y a pas a dire, j'ai de l'avenir, ce jeu est pas mal cool ».

Et là, le meuj lui dit que ya un p'tit souci, parce que forcément il y en a un. Il a forcément empiété sur les plates

bandes de quelqu'un... Genre un camarade en enquête ou en planque, un supérieur à qui ce qu'il a fait lui fait

perdre un max et en plus, vu que ça n'a pas été hyper discret ou si, mais de toute façon, ya enquête... Les gars

d'en face sont sur sa piste et très tôt, ils vont trouver des indices grâce à leur Talents ou à leurs Pouvoirs... *Aïe*.

Le PJ commençait à douter lors des remontrances mais là avec cette histoire d'enquête, il commence à mouiller son calebut... Et là, si c'est crédible, tout part, au fur et à mesure, en fumée, Biens, planques, couvertures etc.

Haha, tous ses jouxjoux, sa carrière, pouf en fumée...

Mes chers Mjs, c'est pas un but en soi, c'est juste que s'il n'y a pas été comme un dieu (et il ne l'a pas été à 99% c'est garanti que ya des fuites) faut qu'il mange. Il a chopé son grade 1 et a éjaculé en voyant son boss lui dire « C'est bien petit », là, il paye la note... Plus ou moins suivant évidemment la crédibilité de son action.

Après ça, les Pjs sont bien disposés à se sauver les miches, ils ont déjà des ennemis, ont des objectifs de rétablissement de leur honneur et sont prêt à enquiller parties sur parties tant leur perso semble déjà avoir du vécu...



VIII Explicatorum Anexum pour les Talents

Ici a pour but de renforcer la compréhension (ou de complexifier ma parole!!!) certains Talents...

Voyez par vous même si ça vous sert ou non.

C'est par ordre alphabétique, ça sera plus simple... (Je crois que je me donne bonne conscience les gars...)

Arbalète (-1)

On peut utiliser Arme d'Epaule et Précision pour tirer à l'Arbalète mais si on veut exceller alors on prend le Talent Arbalète, dans ce cas, utiliser la table ci dessous de cadence de tir. L'Arbalète est une arme dont le système mécanique fait la cadence de tir. Donc suivant les modèles, c'est de 1 minute de base à 20 secondes pour les anciennes. Les dommages sont de +1 mais notez que les embouts des traits peuvent varier grandement l'efficacité de la bête. Pour les actuelles, les dommages sont de +2 et pour la cadence de tir optimale, on est dans les 15 secondes max. Pour les bichonner ou les construire, faut des connaissances en Mécanique et du talent Menuiserie ou Fabriquer des arbalètes.... Le ChoKoNu, arbalète chinoise antique, est très différente puisque de puissance extrêmement faible (dégâts -3). Du poison était nécessaire pour qu'elle soient létales, ne me parlez pas de percer des armures, voyez ses dommages... La cadence est par contre de 1 tir/seconde... et il y a 10 carreaux efficace à 60m, pas de tir visé pour le Cho Ko Nu.

Pour la Cadence, si on à pas la compétence, on à +50% du temps nécessaire pour recharger le trait.

A+0 Cadence Lente +25%

A+1 Cadence Normale

A+2 Cadence Rapide -25%

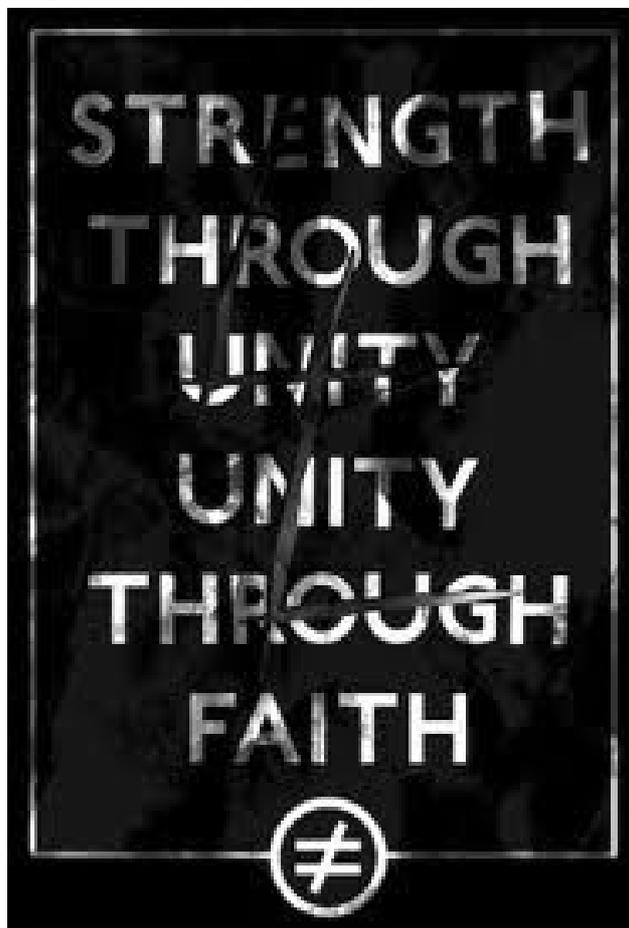
A+3 Cadence Hallucinement Rapide - 50%

Arc (-3)

Utilisé avec Précision, évidemment, et oui, même pour le Kyudo.

Les Arcs de chasse, traditionnels, de guerre, à cheval, à poulies ou autres sont accompagnés des flèches qui à portée font +0 de dommage, même si ça peut varier en fonction des embouts. Suivant les modèle d'arc, la portée n'est pas la même.

La Cadence de tir : 1 flèche par 5 secondes puis dès qu'on a le talent, c'est 4-Niv secondes par flèche.



Arme de Contact (-2)

Capacité à utiliser une arme blanche à une main. Talent utilisable avec Agilité et Précision.

Une Force surhumaine ou plus n'ajoute pas aux dommages. L'Agilité c'est la vitesse mais quand on vise ou quand on utilise la Précision, la vitesse de frappe est équivalente à l'Agilité -1. Certaines armes légères (Epieu, grand bâton etc.) mais qui peuvent doivent ou peuvent s'utiliser à deux mains peuvent tout de même être utilisées à une main avec un malus de 1.

A+0 Brute.

-Agir (Ag) de la mauvaise main, 4 colonnes de malus

-Frapper(Ag).

-Parer(Ag).

A+1 Menace.

-Agir de la mauvaise main, 2 colonnes de malus.

-Désarmer (Pré) avec 2 colonnes de malus et 2 de bonus pour l'adversaire.

-Feinter(Ag) (attaque vitesse -1Ag et -1 colonne pour frapper mais -2 colonnes pour l'adversaire qui défend).

-Frapper (Pré) d'une façon moins académique l'adversaire (plat de l'épée, frappe de la garde, du pommeau etc. -1 colonne pour la défense de l'adversaire).

-Parer avec une 2ème arme dans l'autre main avec 1 col de malus.

-Parer une Arme Lourde avec 1 colonne de malus.

-Plus de malus pour utiliser les armes à deux mains mais dites légères et utilisables à 1 main.

-Viser(Pré) 1 de moins à la vitesse d'exécution (Ag-1).

A+2 Maître d'arme.

-Feinter, toujours -1 en vitesse d'exécution mais 2 colonnes de malus pour la défense de l'adversaire.

-Agir avec la mauvaise main sans malus.

-Désarmer sans malus pour soit, ni bonus pour l'adversaire.

-Désarmer (Pré) et récupérer l'arme de l'adversaire, -2 colonnes.

-Faire avec deux armes, deux parades (Pré), 2 colonnes de malus pour chaque parade.

-Faire une attaque avec deux armes avec 1 colonne de malus mais une colonne de malus aussi pour le défenseur.

-Frapper (Ag) d'une façon moins académique.

-Frapper et enchaîner (Ag) avec une attaque au CaC, -1 colonne à la deuxième attaque mais 2 de malus à la défense pour la deuxième.

-Occuper(Ag) l'arme de l'adversaire pour qu'il ne puisse pas se défendre avec la prochaine seconde et ait 1 colonne de malus pour se défendre de la prochaine action, ça empêche aussi l'adversaire d'attaquer dans le round s'il souhaite libérer son arme.

-Parer avec 2 armes avec 2 colonnes de bonus.

-Parer avec une 2ème arme sans malus.

-Parer une Arme Lourde sans malus

-Préparer une attaque ou une parade pendant 1 seconde en amont(Pré) 2 colonnes de bonus la seconde suivante.

-Rétorquer (Ag), quand l'adversaire loupe son attaque, il a 2 colonnes de malus pour contrer l'attaque .

A+3 Légende.

-Désarmer et récupérer l'arme de l'adversaire (Pré) pas de malus.

-Faire une attaque avec 2 armes sans malus et 1 colonne pour l'adversaire.

-Frapper et enchaîner avec un coup au CaC dans le même temps, -1 colonne pour chaque attaque, pas de parade possible, sauf magique, pour le coup au CaC.

-Feinter à vitesse réelle 2 colonnes de malus pour la défense de l'ennemi.

-Occuper avec 1 colonne de bonus, l'arme de l'adversaire pour qu'il ne puisse pas se défendre avec la prochaine seconde et ait 1 colonne de malus pour se défendre de la prochaine action, ça empêche aussi l'adversaire d'attaquer dans le round s'il souhaite libérer son arme.

-Parer avec deux armes, deux fois, en même temps, sans malus.

-Parer un trait qu'il voit partir ou arriver sur lui, (Pré) -2 colonnes.

-Préparer une attaque ou une parade pendant 1 seconde en amont (Pré) 3 colonnes de bonus la seconde suivante.

Arme de Contact Lourde (-3)

Capacité à utiliser une arme blanche qui se tient à deux mains et qui nécessite la Force pour l'utiliser.

Quand on se sert de la Fo, on ajoute les bonus correspondants. Par contre la vitesse d'action est celle de l'agilité mais avec un maximum de 3. Notez toutefois que certaines armes sont des armes d'Hast et on donc un avantage de distance. Notez que certaines armes, dites lourdes, peuvent s'utiliser avec AC ou avec Lancer...

A+0 Balourd.

-Frapper (Fo) vitesse max de 3.

-Garder ses distance (Ag) en se servant de l'avantage de la longueur de l'arme, 2 colonnes de malus pour l'attaquant.

-Parer avec 2 colonnes de malus et 1 à la prochaine attaque.

A+1 Fier à Bras.

-Charger (Fo), courir puis frapper, 1 de dommage supplémentaire mais deux colonnes de bonus à la défense.

-Défoncer (Fo) 1 de bonus aux dommages mais 2 colonnes de bonus pour le défenseur.

-Double attaque (Fo) Attaque à chaque seconde et ne défend pas entre pour garder la fluidité et la force du mouvement, la deuxième attaque à un bonus au toucher de 1 et de 1 aux dommages et offre un malus de 1 à l'adversaire, la vitesse d'action n'est plus limitée à l'agilité et à 3 mais est équivalente, pour la deuxième attaque à la Force.

-Empaler (Fo) -1 colonne à l'attaque mais si elle réussit l'ennemi est transpercé et ne pourra pas parer le coup suivant, qui se fera avec une autre arme.

-Mouliner (Ag) permet de garder ses ennemis à distance, dure Fo secondes, 1 de bonus aux dommages lors de l'attaque qui suivra le moulinet, 1 colonne de malus aux attaquants, tant que le moulinet dure, 1 de bonus dès qu'il s'arrête.

-Orienter le coup (Fo) , 1 colonne de malus pour "viser", deux de bonus à la défense.

-Parer, 1 colonne de malus et 1 en plus pour la prochaine attaque.

A+2 Champion.

-Assaut brutal répétitif (Fo), peut faire Fo attaques d'affilé avec l'impossibilité pour l'assaillant de répondre, la victime ne pourra, elle que parer ou esquiver tant la violence des coups sera importante, elle bénéficiera de 2 colonnes de bonus pour se défendre à chaque attaque tant elles sont prévisibles, l'assaillant après l'assaut devra si son adversaire n'est pas devant lui prendre une action à se remettre dans le combat avec d'autres.

-Attaquer et basher (Fo) Attaque suivie d'un coup au CaC imparable (sauf magiquement), -1 colonne de malus par attaque et 1 de bonus à la défense pour la première.

-Attendre pour parer et attaquer derechef, 1 colonne de bonus à la parade et à l'attaque plus un de malus pour la défense.

-Double attaque, peut parer entre les deux coup avec 1 colonne de malus.

-Encaisser et détruire (Fo), ne pas parer l'attaque mais bénéficier de 3 colonnes de bonus et 1 d'ajout aux dommages, pour l'attaque qui suit tandis que la défense à 2 colonnes de malus.

-Fausse attaque et reprise (Fo), semblable à la feinte, c'est 2 colonnes de bonus pour défendre contre la première et deux de malus pour la seconde, lors de cette attaque, la parade n'est pas possible pour l'attaquant entre les deux coups.

-Kicker et laminer (Fo), première attaque au CaC qui sert d'élan avec 1 colonne de malus et deuxième avec l'arme et comme vitesse la Force, pas d'attaque entre deux pour l'ennemi s'il est touché par la première, 1 colonne de bonus pour l'attaque de l'adversaire entre les deux coups, sinon.

-Mouliner (Fo), deux de bonus à l'attaque qui suivra, 2 de malus à l'agresseur.

-Orienter, 1 de malus pour l'attaquant et 1 de bonus pour la défense adverse.

-Parer, plus de malus.

-Triple attaque (Fo) semblable à la double, sans la parade, sauf qu'on rajoute un coup, qu'on garde les même malus et bonus pour le coup suivant.

A+3 Fléau.

-Attaquer et basher dans le même temps, 1 colonne de malus aux deux attaques, 2 de bonus à la défense de la première attaque, impossibilité de parer ou esquiver (sauf magiquement) la deuxième.

-Attendre pour parer et attaquer dans le même temps donne 2 colonne de bonus à la parade et à l'attaque plus 2 colonnes de malus pour la défense.

- Double attaque, peut parer entre les deux sans malus, 2 colonnes de malus pour la deuxième attaque pour le défenseur et 2 aux dommages pour l'assaillant.
- Exploser (Fo), plonger réellement corps et âme dans un coup brutal, + 2 de dommages mais - 1 colonne pour la prochaine défense, +2 colonnes pour la défense adverse et +2 colonnes pour son attaque d'ensuite.
- Le moulinet peut s'enchaîner avec une double ou une triple attaque, bonus de 1 à la parade et 2 de malus aux attaquants tant que le moulinet est en mouvement.
- Mouliner et Balancer (FoLancer), Après un tour(1 sec) de moulinet, il peut lancer son arme à travers l'ennemi à Fo mètres, -3 colonnes pour toucher et est désarmé ensuite, à priori.
- Orienter, ni bonus, ni malus.
- Pulvériser l'arme (Fo), permet de casser, briser ou du moins faire valdinguer l'arme des mains de l'adversaire en lui faisant croire à une attaque normale, 1 colonne de malus pour le faire et 1 de malus pour s'en défendre.
- Répliquer, (Fo) 2 de bonus à l'attaque et 1 de dommage après l'échec d'une attaque ennemie, 2 de malus pour s'en défendre.
- Triple attaque avec parades possibles.

Arme d'Epaule (-2)

Capacité à tenir un fusil, une carabine, une arbalète, bref toutes ces armes à feu qui s'utilisent épaulé et en tout cas à deux mains... *De toute façon, vous voyez très bien ce que je veux dire bande de petits va-t'en guerre...*
Sert aussi, ce Talent à entretenir, réparer ou modifier une telle arme.

A+0 Chasseur.

- Epaule et tire en 3 secondes (tire dès la 4^{ème} seconde).
- Nettoie une arme.
- Recharge son arme en 10 secondes (dès lors ou il se rend compte qu'il n'a plus de balle).
- Tir au jugé, instinctif (sans s'appliquer du tout à viser quelqu'un) 4 colonnes de malus.
- Tire et touche une cible à portée, si la cible est plus loin, ajouter 1 colonne de malus par tranche de distance en plus des malus habituels de la table des modificateurs d'attaque.
- Tire en feu continu (chaque seconde) avec 1 colonne de malus par seconde supplémentaire en plus de la première. (Donc 4 tirs font que le 4^{ème} aura 3 colonnes de malus pour toucher, le 3^{ème} deux et le 2^{ème} une...).
- Tire en rafale (si l'arme a cette fonction et en gardant le doigt appuyé sur la gâchette) avec 2 colonnes de malus lors de la 1^{ère} seconde puis après avec 4 colonnes de malus.
- Tir groupé (si l'arme a cette fonction de tirer un coup avec 3 balles) avec 2 colonnes de malus.
- Utilise l'arme en la saisissant de façon non conventionnelle avec 2 colonnes de malus.
- Viser, gagne 1 au toucher par seconde passée à viser, jusqu'à un maximum de Pré secondes.

A+1 Avoineur.

- Epaule et tire en 2 secondes (tire dès la 3^{ème} seconde).
- Fabrique ses balles, les modifie.
- Modifie superficiellement son arme, ajoute ou enlève des add-ons.
- Nettoie efficacement son arme.
- Recharge son arme en 5 secondes (dès lors ou il se rend compte qu'il n'a plus de balle).
- Sait monter puis démonter son arme et la remonter encore et encore.
- Tir au jugé, instinctif (sans s'appliquer du tout à viser quelqu'un) 3 colonnes de malus.
- Tire avec deux armes dans chaque main avec 4 colonnes de malus pour toucher la même cible (*Mais alors ça impressionne et c'est trop trop stylé !*).
- Tire et touche une cible à portée x5, sans malus en plus des malus habituels de la table des modificateurs d'attaque.
- Tire en feu continu (chaque seconde) avec 1 colonne de malus par seconde supplémentaire en plus de la deuxième. (Donc 4 tirs font que le 4^{ème} aura 2 colonnes de malus pour toucher, le 3^{ème} une...).
- Tire en rafale (si l'arme a cette fonction et en gardant le doigt appuyé sur la gâchette) avec 1 colonnes de malus lors de la 1^{ère} seconde puis après avec 4 colonnes de malus. (N'oubliez pas les 2 de bonus dû à la rafale)
- Tir groupé (si l'arme a cette fonction de tirer un coup avec 3 balles) avec 1 colonne de malus.
- Utilise l'arme en la saisissant de façon non conventionnelle avec 1 colonne de malus. Pas de capacité à viser ou à avoir une portée supérieure à x1.

A+2 Sniper.

- Epaule et tire en 1 secondes (tire dès la 2^{ème} seconde).
- Modifie avec le matériel adéquat n'importe quelle partie de son arme pour la rendre plus opérationnelle ou fiable. Gain éventuel de 1 en pré ou en dommage, ou de portée x1 supplémentaire.
- Recharge son arme en 2 secondes (dès lors ou il se rend compte qu'il n'a plus de balle).
- Tire au jugé, instinctif (sans s'appliquer du tout à viser quelqu'un) 1 colonnes de malus.
- Tire avec une arme dans chaque main avec 3 colonnes de malus pour toucher la même cible (*Mais alors ça impressionne et c'est trop trop stylé !*).
- Tire en feu continu (chaque seconde) avec 1 colonne de malus par seconde supplémentaire en plus de la troisième. (Donc 5 tirs font que le 5^{ème} aura 2 colonnes de malus pour toucher, le 4^{ème} une...).
- Tire en rafale (si l'arme a cette fonction et en gardant le doigt appuyé sur la gâchette) avec 1 colonnes de malus lors de la 1^{ère} seconde puis après avec 2 colonnes de malus. (N'oubliez pas les 2 de bonus dû à la rafale)
- Tir groupé (si l'arme a cette fonction de tirer un coup avec 3 balles) sans colonnes de malus.
- Utilise l'arme en la saisissant de façon non conventionnelle sans colonnes de malus. Pas de capacité à viser ou à avoir une portée supérieure à x1.

A+3 L'Armada.

- Epaule et tire de suite (tire dès la 1^{ère} seconde).
- Modifie son arme et lui ajoute avec le matériel adéquat 1 colonne de bonus en pré, en dommage et augmente de x2 la portée.
- Recharge son arme en 1 seconde (dès lors ou il se rend compte qu'il n'a plus de balle).
- Tir au jugé, instinctif (sans s'appliquer du tout à viser quelqu'un) pas de colonne de malus.
- Tire avec une arme dans chaque main avec 1 colonnes de malus pour toucher la même cible, 2 de malus par cibles différentes.
- Tire en feu continu (chaque seconde) sans colonnes de malus.
- Tire en rafale (si l'arme a cette fonction et en gardant le doigt appuyé sur la gâchette) sans colonnes de malus.



Arme de Poing (-3)

Capacité à brandir une arme à feu à une main et à avoiner avec. S'utilise avec la Pré. (*Oui même un Uzi*). Notez qu'on ne fait pas de jet quand la cible est à 10cm de nous, entravée et dans l'impossibilité de bouger et qu'on souhaite par exemple lui loger une balle dans la tête ou dans la jambe... Ce Talent ne sert que dans le cadre de confrontation, dans le stress absolu, dans l'attente de délivrer la mort alors que la cible souhaiterait et aurait la possibilité d'y échapper... Ce Talent sert aussi à entretenir, réparer ou modifier une telle arme.

A+0 Flambeur.

- Dégaine et tire dès la 3^{ème} seconde avec 2 colonne de malus.
- Nettoie une arme.
- Recharge son arme en 10 secondes (dès lors ou il se rend compte qu'il n'a plus de balle).
- Tir au jugé, instinctif (sans s'appliquer du tout à viser quelqu'un) 4 colonnes de malus
- Tire en feu continu (chaque seconde) avec 1 colonne de malus par seconde supplémentaire en plus de la première. (Donc 4 tirs font que le 4^{ème} aura 3 colonnes de malus pour toucher, le 3^{ème} deux et le 2^{ème} une...).
- Tire en rafale (si l'arme a cette fonction et en gardant le doigt appuyé sur la gâchette) avec 1 colonnes de malus lors de la 1^{ère} seconde puis après avec 4 colonnes de malus. (N'oubliez pas les 2 de bonus dû à la rafale)
- Tire et touche une cible à portée, si la cible est plus loin, ajouter 1 colonne de malus par tranche de distance en plus des malus habituels de la table des modificateurs d'attaque.
- Utilise une arme pesante avec 1 colonne de malus (Cal44, Canon scié, Uzi...).
- Viser, gagne 1 au toucher par seconde passée à viser, jusqu'à un maximum de Pré secondes.

A+1 Pro.

- Dégaine et tire dès la 2^{ème} seconde avec 1 colonne de malus.
- Fabrique ses balles, les modifie.
- Nettoie efficacement son arme.
- Modifie superficiellement son arme, ajoute ou enlève des add-ons.
- Recharge son arme en 5 secondes (dès lors ou il se rend compte qu'il n'a plus de balle).
- Sait monter puis démonter son arme et la remonter encore et encore.
- Saisit son arme à deux mains pour un gain de 1 colonne au tir.
- Tire au jugé, instinctif (sans s'appliquer du tout à viser quelqu'un) 3 colonnes de malus.
- Tire en rafale (si l'arme a cette fonction et en gardant le doigt appuyé sur la gâchette) avec 1 colonnes de malus lors de la 1^{ère} seconde puis après avec 4 colonnes de malus. (N'oubliez pas les 2 de bonus dû à la rafale)
- Tire avec une arme dans chaque main avec 3 colonnes de malus pour toucher la même cible (*Mais alors ça impressionne et c'est trop stylé !*).
- Tire en feu continu (chaque seconde) avec 1 colonne de malus par seconde supplémentaire en plus de la Deuxième. (Donc 4 tirs font que le 4^{ème} aura 2 colonnes de malus pour toucher, le 3^{ème} une...).
- Tire et touche une cible à portée x2, si la cible est plus loin, ajouter 1 colonne de malus en plus des malus habituels de la table des modificateurs d'attaque.
- Utilise une arme pesante sans colonnes de malus.

A+2 Enfoiré.

- Dégaine et tire dès la 2^{ème} seconde sans colonnes de malus.
- Modifie avec le matériel adéquat n'importe quelle partie de son arme pour la rendre plus opérationnelle ou fiable.
- Recharge son arme en 2 secondes (donc tire dès la 3^{ème} seconde).
- Tir au jugé, instinctif (sans s'appliquer du tout à viser quelqu'un) 2 colonnes de malus
- Tire avec une arme dans chaque main avec 1 colonne de malus pour toucher la même cible, 3 pour des cibles différentes.
- Tire en feu continu sans colonnes de malus.
- Tire en rafale (si l'arme a cette fonction et en gardant le doigt appuyé sur la gâchette) avec 1 colonnes de malus lors de la 1^{ère} seconde puis après avec 2 colonnes de malus. (N'oubliez pas les 2 de bonus dû à la rafale)
- Tire et touche une cible à portée x5, pas de malus en plus des malus habituels de la table des modificateurs d'attaque.

A+3 La Mort qui marche.

- Dégaine et tire en 1 seconde sans colonnes de malus. (*oui 1 seconde*).

- Modifie son arme et lui ajoute avec le matériel adéquat 1 colonne de bonus en pré et en dommage.
- Recharge son arme en 1 seconde (donc tire dès la 2^{ème} seconde). (*oui 1 seconde !*).
- Tir au jugé, instinctif (sans s'appliquer du tout à viser quelqu'un) pas de colonne de malus.
- Tire avec une arme dans chaque main sans colonnes de malus pour toucher la même cible, 1 de malus par cibles différentes.
- Tire en feu continu avec 1 colonne de bonus (*oui de bonus*) dès la deuxième seconde.
- Tire en rafale (si l'arme a cette fonction et en gardant le doigt appuyé sur la gâchette) sans colonnes de malus.

Bouclier (-2)

L'art de se planquer derrière un bout de machin pour pas se prendre un coup sur la tronche en le brandissant et éventuellement d'avoir la possibilité de basher avec. Le problème de ce talent, c'est les pénalités éventuelles lorsqu'on attaque avec son arme favorite qui sont de 1 pour l'écu et de 2 pour le Pavois. S'utilise avec l'Agilité.

A+0 Protégé.

- Parer
- Taper (pré de -2 dommages de -2) sauf quand ya une pique ou une lame dessus (D+0)...

A+1 Retranché.

- Basher, (Pré) Assommer avec le bouclier, malus de 1 colonne et dégats de +0 assommants (/3).
- Défendre et dévier pour ouvrir, (Ag) 1 colonne de malus mais 1 colonne de malus pour parer sa prochaine attaque pour l'ennemi.
- Défoncer le pied (Ag), après la parade, le bouclier est descendu sur le pied de l'adversaire qui a 1 de malus pour défendre.
- Protéger et Laisser attaquer l'adversaire pour mieux rétorquer (Pré) 1 colonne de malus à l'adversaire à son attaque et à sa prochaine défense.
- Retranchement, (Ag) Bonus de 2 à la Parade mais n'attaque pas.
- Un point de pénalité de moins pour utiliser un Pavois.

A+2 Mur.

- Défendre et gêner, (Ag) l'ennemi a 1 colonne de malus pour parer la prochaine attaque.
- Défendre et taper avec le bouclier, 1 colonne de malus pour la défense. 1 colonne de malus pour l'ennemi lors de sa défense.
- Parer deux coups avec le bouclier, 1 colonne de malus par défense.
- Foncer dans le tas (Ag) 1 colonne de malus pour l'attaque et 1 de malus pour ceux qui voudraient attaquer.
- Protéger et Laisser attaquer l'adversaire pour mieux contre-attaquer (Pré) 1 colonne de malus à l'adversaire à son attaque et le défenseur attaquera dans la même seconde mais après avec 1 colonne de bonus
- Plus de pénalité pour l'écu

A+3 Citadelle.

- Blitzkrieg (Fo), Foncer dans le tas, -1 colonne aux ennemis pour attaquer les deux prochaines secondes
- Défendre et Basher, plus de malus et après la parade, bash en remerciement dans la même seconde.
- Parer deux coups avec le bouclier. Plus de malus.
- Plus de pénalité, oui même avec un pavois...



Corps à Corps (-1)

Capacité à se battre avec son corps. L'Agilité est la base du combat, c'est la rapidité d'exécution. Quand on frappe fort, la vitesse max c'est l'Agilité mais elle ne peut excéder 3 même si l'Agilité est plus grande. Quand on se sert de la Précision, la vitesse est équivalente à l'Agilité -1. Rappelons que les coups de poing, coude, tranche, genoux, font -3 de dommage létaux, les coups de pieds font -2 de dommage létaux mais ont 1 de malus pour toucher, que les coups de tête font +0 de dommage contondant, c'est à dire qu'on divise par 3 les dommages létaux et qu'on compte le RU en secondes d'incapacité à réagir. Notez que lorsqu'on brise la nuque d'un humain, il peut s'ensuivre la mort mais aussi une paralysie si le bris n'est pas bien fait. Une créature de l'acabit d'un **DEMON** ou d'un **Ange**, ne peut être tué ainsi, paralysé si c'est bien fait ou sonné tout au plus.

A+0 Pugilat.

- Agripper(Ag) -1 colonne pour l'attaquant et 1 colonne de bonus pour l'adversaire pour frapper lors de la prochaine attaque.
- Etrangler une cible immobile (Fo), si elle se défend elle a une colonne de bonus pour se défendre, il faut Fo de l'adversaire fois 3, jets réussis pour le faire s'évanouir ou le tuer en continuant après Fo de l'adversaire secondes.
- Frapper(Ag).
- Frapper brutalement(Fo) (-1 à la vitesse d'exécution max 3),+1 colonne pour la défense de l'adversaire.
- Pousser (Fo) -1 à la Vitesse 3 max et 2 colonnes de bonus pour la défense.
- Retenir ou ceinturer (Fo) pas de dégâts et 1 colonne de bonus pour l'adversaire pour frapper lors de l'attaque suivante et -1 colonne pour l'attaquant pour s'en défendre.

A+1 Fighter.

- Agripper (Ag) 1 colonne de bonus pour l'adversaire lors de sa prochaine attaque qui aura lieu la seconde suivante.
- Briser un Os, la nuque etc. (Fo). l'adversaire doit être inconscient, attaché, immobilisé, ou subir une clef. Dure 3 secondes.
- Contrer (Ag) répondre à une attaque loupée, 1 colonne de bonus et 1 de malus pour l'adversaire.
- Faire chuter après agrippement (Fo).
- Faire tomber (Ag) 1 colonne de malus pour le faire et 1 de bonus pour l'adversaire, plus une pour sa prochaine attaque si ça échoue.
- Feinter (Pré) 1 de moins à la vitesse d'exécution (Ag-1) 1 colonne de malus pour frapper mais 2 pour l'adversaire qui se défend.
- Parer (Ag) -1 colonne.
- Plus de malus pour taper avec les pieds.
- Faire une clef (Pré) après un agrippement ou lors d'une immobilisation, 1 colonne de malus et 1 de bonus pour l'adversaire.
- Immobiliser (Fo) après avoir réussi une ceinturation ou un agrippement 1 colonne de bonus pour l'adversaire.
- Parer pour retenir (Pré) -2 colonnes mais agrippement +2 colonnes pour la prochaine attaque.
- Sonner (Fo) - 2 colonnes à l'attaque et 1 de bonus à la défense dure 1 seconde d'incapacité si ça réussit.
- Viser un endroit (Pré) 1 de moins à la vitesse d'exécution (Ag-1) 1 colonne de bonus au défenseur.

A+2 Grand Maître.

- Agripper pas de bonus pour l'adversaire qui perd en plus sa prochaine attaque.
- Briser un Os, la nuque etc. (Pré). l'adversaire doit être inconscient, attaché, immobilisé, ou subir une clef. Dure 2 secondes.
- Contrer 2 colonnes de bonus et 2 de malus pour l'adversaire qui loupe son attaque.
- Coup de pied sauté, (Ag) - 1 colonne à l'attaque mais 1 de malus à la défense
- Faire chuter(Ag) après agrippement 2 colonnes de malus pour la défense.
- Faire tomber, plus de malus et 1 colonne de bonus pour l'adversaire si l'attaquant échoue.
- Faire une clef après un agrippement ou une immobilisation pas de malus ni de bonus.
- Feinter pas de malus et toujours 2 pour la défense.
- Immobiliser après agrippement ou chute, 2 colonnes de bonus.
- Frapper (Ag)(Fo)(Pré) 1 de bonus naturel au dommages.
- Parer (Ag) 1 de bonus.

- Parer deux attaques -2 colonnes par parade.
- Parer pour retenir ensuite (Pré) pas de malus et bonus de +3 pour l'agrippement ou 2 pour faire tomber.
- Parer une arme blanche (Pré) -2 colonnes
- Projeter (Ag) à Fo mètres -1 colonne et +1 pour la défense. Agripper et orienter l'adversaire (Ag)
- Sonner (Pré) -2 colonnes à l'attaque, si le coup réussit, la seconde d'après le coup sera complètement perdue pour la victime.
- Viser pas de bonus pour l'adversaire.

A+3 Cauchemard.

- Agrapper 1 de malus pour l'adversaire qui devra, s'il échoue, se libérer ou agir autrement lors de sa prochaine attaque.
- Agrapper et faire une clef dans le même temps (Pré).
- Agrapper et immobiliser dans le même temps (Ag).
- Agrapper et orienter l'adversaire -1 colonne pour la défense.
- Briser un Os, la nuque etc. (Pré). l'adversaire doit être attaché, immobilisé, agrippé ou subir une clef.
- Contre 3 colonnes de bonus et 4 de malus pour l'adversaire qui loupe son attaque.
- Faire chuter(Ag) après agrippement 2 de bonus et 2 colonnes de malus pour la défense.
- Faire tomber 1 de malus pour l'adversaire.
- Faire une clef et un étranglement dans le même temps (Pré).
- Faire une clef après agrippement ou immobilisation, 2 colonnes de malus pour la défense.
- Feinter 1 colonne de bonus et 3 de malus pour la défense.
- Frapper (Ag)(Fo)(Pré) 2 de bonus naturel au dommages.
- Immobiliser 2 colonnes de bonus et 2 de malus pour le défenseur.
- Immobiliser après Agrippement 2 de malus pour la défense.
- Parer 2 de bonus en défense.
- Parer X attaques -X+1 colonne par parade.
- Parer et en même temps agripper, contre, étrangler, faire tomber, faire une clef(Pré).
- Parer en même temps diriger l'adversaire (Ag).
- Parer et en même temps projeter (Ag) l'adversaire à Fo mètres, 1 colonne de malus.
- Parer et en même temps sonner (Pré) -1 colonne.
- Parer une arme blanche (Ag) -1 colonne
- Projeter à Fo mètres, 1 de malus pour le défenseur.
- Sonner (Pré) pas de malus.
- Viser 1 de malus pour l'adversaire.



Fouet (-3)

Arme spéciale et particulièrement polyvalente dans les mains d'un expert. S'utilise avec la Précision principalement.

Le fouet peut faire du bruit et virevolter et donc faire peur, accrocher une partie d'un corps ou un objet, lacérer les chairs (D-2), assommer (D+0 assommants), servir pour parer un coup. Les fouets sont en cuir, en général, ils ont à leur bout des petites lamelles, ils font entre 2,5m et 3m, 6m pour les plus longs mais -1 colonne de malus pour s'en servir. Malus valable aussi pour tous les fouets de guerre, ceux en métal, kevlar, chaines, avec au bout une lame, un pic, les deux en même temps ou une boule assommante... Dans ces rares cas là, arranger l'univers des possibles au mieux.

A+0 Garçon vacher.

-Accrocher (Pré) avec 2 colonnes de malus

-Faire claquer (Ag)

-Frapper avec la garde (Ag) (nue c'est D-3, après si ya une boule lourde, c'est D+0 assommants, si ya une pointe acérée, c'est D+0)

-Lacérer (Pré) Si l'ennemi est sensible à la douleur, il doit faire un jet de Fo facile pour ne pas perdre sa prochaine attaque.

A+1 Ranchero.

-Accrocher (Pré) avec 1 colonnes de malus

-Déséquilibrer l'adversaire (Fo), après l'accrochage, l'adversaire est déséquilibré s'il échoue un test contre l'attaquant avec 2 colonnes de malus, et tombe ou est rapproché suivant le geste de l'attaquant.

-Faire doublement claquer, bonus de 1 colonne pour le deuxième coup si c'est une attaque.

-Faire du Nunchaku avec le pommeau du fouet (AG), - 1 colonne de malus, de même pour la défense.

-Parer (Ag) avec 1 colonne de malus

-Parer et agripper le bras (Ag) - 2 colonnes de malus

-Récupérer un objet (Pré) -2 colonnes de malus

-Utiliser un fouet de la mauvaise main -2 Colonnes

-Viser (Pré)

A+2 Dompteur.

-Accrocher sans colonne de malus

-Accrocher et déséquilibrer l'adversaire dans la même seconde (Pré)+(Fo), -2 colonnes de malus, l'adversaire est déséquilibré s'il échoue un test de FoVsFo avec 2 colonnes de malus

-Bouger constamment son fouet en le faisant claquer, 1 colonne de bonus pour l'attaque qui s'ensuivra, 1 de malus pour l'adversaire qui voudrait s'approcher tant que le fouet virevolte

-Désarmer puis récupérer l'arme (Pré) prend 2 secondes.

-Déséquilibrer l'adversaire (Fo), après l'accrochage, l'adversaire est déséquilibré s'il échoue un test contre l'attaquant avec 2 colonnes de malus, et tombe ou est rapproché, suivant la volonté de l'attaquant.

-Etourdir (Pré) faire claquer le fouet près de la tête de la personne, la rendant inopérante pour la prochaine seconde. 1 colonne de malus.

-Parer (Ag) sans colonne de malus

-Parer et agripper le bras (Ag) - 1 colonne de malus

-Récupérer un objet (Pré), deux secondes.

-Utiliser un fouet de la mauvaise main - 1 colonnes

-Utiliser deux fouets - 1 colonnes en plus à tout les jets

-Utiliser un fouet étrange ou de différente matière, plus de malus.

A+3 Pieuvre.

-Accrocher et déséquilibrer l'adversaire dans la même seconde (Pré), l'adversaire est déséquilibré de la façon que le souhaite l'attaquant, s'il échoue sa parade avec avec 2 colonnes de malus. Une esquive n'est pas sanctionné de malus.

-Attaquer (agripper ou lacérer) avec deux fouets au même endroit (Pré), - 1 colonne par attaque.

-Désarmer et récupérer l'arme (Pré) en 1 seconde.

-Etourdir (Pré) faire claquer le fouet près de la tête de la personne, la rendant inopérante pour la prochaine seconde. Pas de malus.

- Parer et agripper le bras (Ag) ou (Pré)
- Récupérer un objet (Pré) en 1 seconde.
- Utiliser un fouet de la mauvaise main, pas de malus
- Utiliser deux fouets, pas de malus

Lancer (-1)

Capacité à lancer un truc à un endroit voulu de la façon qu'on veut. S'utilise avec la Précision.

A+0 Basique.

- Lancer un objet à un endroit voulu.
- Viser, +1 colonne/seconde (max3) et ainsi utiliser également les colonnes de malus.

A+1 Shooter.

- Lancer de la deuxième main, -3 colonnes.

A+2 Artiste.

- Double lancé, 2 colonnes de malus par lancé
- Jouer le rebond, - 2 colonnes pour toucher.
- Lancer de la deuxième main, 1 colonne de malus.
- Lancer de multiples objets en même temps, -2 colonnes pour toucher/objet.
- Lancer sans regarder, 2 colonnes de malus pour toucher.
- Lancer sur plusieurs cibles, -2 colonnes par cible, -1 de dommage.

A+3 Magicien.

- Double lancé, lance de chaque main 1 colonne de malus par attaque.
- Jouer le rebond, 1 colonne de malus/rebond.
- Lancer de la deuxième main sans malus.
- Multiple lancé, -1 colonne par objet lancé, -1 de dommage.



Médecine (-4)

Comme vous le savez, ce talent permet de diagnostiquer une maladie ou une blessure avec un jet de Volonté. Puis de soigner le blessé avec le matériel adéquat avec un jet de Précision.

A+0 C'est un Secouriste (Croix Rouge, Pompier, Infirmier, Maître Nageur, Scout...):

Bandages, atèles, garrots, nettoyage des plaies, soupes, grogs et tisanes, donne des conseils de base, logiques. Il peut faire regagner 1 point de vie en (4-Niv) minutes à quelqu'un de blessé et de non précédemment soigné.

A+1 C'est un Médecin (Généraliste, Kiné, Pharmaco, Procto...)

Connait et reconnaît les maladies, les empoisonnements, connaît les remèdes, observe les signes cliniques, A des conseils avisés. Il peut orienter les soins pour faire guérir d'une maladie ou d'un empoisonnement. Après les premiers soins, il peut faire regagner un point de vie par (7-RU) heures de temps, une seule fois, pour chaque type de mal ou d'endroit de blessure.

A+2 C'est un Grand Spécialiste (Grand Chirurgien, Vieil Etiopathe, Ostéopathe multicarte, Acuponcteur chevronné, Kiné-Magnétiseur...)

Connait bien le corps et ses langages. A pratiqué de longues années et connaît toutes les ficelles du métier ainsi que ses écueils. Après des premiers soins et après les soins pratiques, il peut faire regagner 1 point de vie en (12-RU) heures de temps, par mal ou par endroit meurtrit. Il peut recommencer autant de fois qu'il le souhaite et que son temps lui permet afin d'amener son patient à un complet rétablissement.

A+3 Guérisseur.

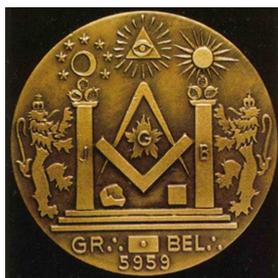
Connait parfaitement le corps et même plus, puisque animé de « fluide »...

Son touché calme la douleur, apaise l'âme, accélère la cicatrisation, atténue les poisons et les maladies, renforce les défenses immunitaire, pallie les carences, redonne du tonus, stimule les méridiens...

-Lorsqu'il commence à s'occuper de quelqu'un de blessé, son contact prolongé redonne dès la deuxième seconde 1 point de vie. Puis lors de la 1^{ère} minute de manipulation, il fait regagner 1 point de vie. Ensuite, chaque 2 minutes écoulée à soigner quelqu'un lui fait regagner 1 point de vie par blessure.

-Quand il s'occupe d'un malade, les premières secondes redonnent de l'énergie au corps enlevant 1 des colonnes de malus de la victime dues à la maladie. La faisant émerger si la victime est dans le coltard. La première minute de manipulation et d'attention va stimuler le corps qui va puiser dans ses ressources et enlever une autre colonne de malus. Le premier quart d'heure de manipulation et d'attention permettra encore d'enlever une colonne de malus. Puis enfin une dernière colonne de malus lors de la première heure passée en sa compagnie. Ensuite un type de nourriture simple et d'eau avec une certaine discipline, saine hygiène prescrite mais simple résoudra à jamais la maladie.

-Lors d'un empoisonnement par poison ou venin, soit le produit est à l'intérieur depuis longtemps soit depuis peu. S'il vient d'arriver, le soigneur le refera sortir immédiatement, atténuant immédiatement les effets par deux. Puis lors de la première minute de manipulation il lui refera regagner 1 point de vie en stimulant le corps. Puis il calmera l'anxiété du corps lors du premier quart d'heure lui faisant regagner 1 autre point de vie. Ensuite un type de nourriture simple et d'eau avec une certaine discipline, saine hygiène prescrite mais simple résoudra le rétablissement complet. Si le poison ou le venin est à l'intérieur et fait son office et que la victime est encore en vie, le Guérisseur lors de la première minute active le système de défense du corps humain lui donnant un temps prolongé avant que les effets néfastes ne s'activent. Toutefois il lui faudra connaître la source du mal pour agir soit sur la digestion, soit sur les sens, les nerfs ou autre. Mais sachant cela, il orientera ses prescriptions vers des outils de guérison et continuera à gagner du temps en manipulant, en attendant la possibilité d'avoir les ingrédients qui désactiveront l'offensive du corps étranger. Si le poison ou le venin, à déjà fait des ravages, sans tué la victime, le Guérisseur lors de sa première minute de manipulation lui refera regagner 1 point de vie en stimulant le corps. Puis il calmera l'anxiété du corps lors du premier quart d'heure lui faisant regagner 1 autre point de vie. Ensuite un type de nourriture simple et d'eau avec une certaine discipline, saine hygiène prescrite mais simple résoudra le rétablissement complet.



Porter une Armure (-2)

Les armures protègent mais entravent les mouvements et les réactions de ceux qui les revêtent. Ce Talent permet de mieux comprendre les mouvements possibles, gérer les champs de visions, d'améliorer le choix de la conception d'armure à revêtir. Ce n'est pas dit dans les règles tellement c'est évident mais le port d'un casque et de gants enlève 1 à la Perception et 1 à la Précision. Les armures de cuirs, les cuirs et bois ou fer, les mailles et les plates, protègent tout le corps. Les Kevlars que l'abdomen, le torse et la Tête. Le Talent s'utilise avec l'Agilité. Notez que quoiqu'il arrive une armure à un poids et un encombrement... Alors éviter de nager avec...

A+0 Le malus pour le port de l'armure complète est réduit de 1

A+1 Le malus pour le port de l'armure complète est réduit de 1, les Cottes de maille et de Kevlar n'entravent plus. La Précision n'est plus affectée.

A+2 Le malus pour le port de l'armure de plate est réduit de 2. La Perception n'est plus affectée.

A+3 Plus aucun malus

