

L'escorte : Ave Maria

Les persos sont engagés pour escorter un convoi : le convoi comprend en théorie des humains et leurs affaires. Il s'agit de les amener vers une ville (**Crétoria**) afin qu'ils s'y installent en sécurité. Il s'agit de villageois ayant survécu à une attaque de démons. Les persos sont donc chargés de leur protection jusqu'à leur arrivée à bon port.

L'ancien village (**Constenza**) a été attaqué il y a quelques semaines par une troupe importante de démons et d'humains, ils ont massacré et torturé la majeure partie des habitants. En réalité leur objectif n'était pas ce village mais un autre plus au sud du nom de **Cosenza**. Il y a eu méprise, eh oui même les méchants peuvent commettre des erreurs. Les démons cherchaient comme souvent un élémentaliste se cachant dans un village isolé mais ils n'ont rien trouvé à se mettre sous la dent que de pauvres villageois sans défense. L'un des démons en reconnaissant **Arzul** s'est rendu compte de la méprise mais il était déjà trop tard pour la majorité des habitants. Un démon a semble-t-il remarqué que **Maria** n'avait pas un comportement d'une petite fille, il s'est ouvert de cette question auprès d'Arzul et il a été décidé d'amener tous les survivants à Crétoria pour que les Fantos puissent voir **Maria** de près. **Maria** a eu le pressentiment (merci les pouvoirs psy) que les intentions d'**Arzul** ne sont pas bonnes mais elle ne maîtrise pas suffisamment ses pouvoirs pour bien analyser la situation. Toutefois elle se méfie du vieil homme et fera toujours tout pour ne pas se retrouver seule avec lui.

Il va de soi que le trajet ne va pas se dérouler sans problème. Les villageois sont installés dans un petit autobus (on considérera pour la partie technique qu'il s'agit d'un gros camion), c'est **Ron** qui conduit le véhicule. Il est de bonne volonté mais ce n'est pas un pilote exceptionnel. Les persos peuvent pour partie monter dans le bus et pour le reste suivre avec leurs propres véhicules.

Les persos vont retrouver les villageois en cours de trajet, il restera alors théoriquement 10 jours de voyage jusqu'à la ville de **Crétoria**. Pour les persos l'objectif est d'amener en bon état les villageois jusqu'à Crétoria. En réalité, ils vont découvrir de drôles de choses à Crétoria. C'est une ville un peu particulière car le conseil qui la dirige en a fait une cité ouverte. Il n'y a pas de gardes aux entrées de la ville, pas de système de protection, peu de représentants des forces de l'ordre à l'intérieur et pourtant la ville à l'air calme.

Les persos ont en réalité été envoyés pour voir de plus près ce qui se passe à **Crétoria** car on y soupçonne des individus peu scrupuleux d'y agir dans l'ombre.

La ville se situe en pleine forêt car c'est une ville construite dans des arbres géants, ce qui explique que les systèmes de sécurité ne soient pas nécessaires. Il faut en effet pour y accéder utiliser de complexes systèmes de levage.

Il existe à **Crétoria** une organisation parallèle qui contrôle le conseil indirectement. Un nombre important de membres est corrompu. Cette organisation, la main noire, est dirigée par deux Fantos, un est arrivé très récemment : il s'agit de **Tesmodée**. Celui qui est là depuis des années se nomme **Darks**. Ils oeuvrent en silence pour prendre le pouvoir de cette importante ville et travaillent à des sorts complexes pour corrompre la végétation et faire de la ville une entité maléfique. **Darks** a fait appel à **Tesmodée** car c'est un Fantos réputé.

Les deux Fantos vont tenter de manipuler les habitants de la ville pour discréditer les persos et ainsi isoler **Maria** car au vu de ce que leur a fait savoir **Arzul**, ils ont compris qu'ils pourraient retirer une grande puissance des pouvoirs de **Maria**.

Les persos devront donc empêcher de tels agissements mais ils ne devront compter que sur eux. Il n'y a aucun élémentaliste dans la ville. Les Fantos se sont débrouillés pour que tel soit le cas. Il n'y aura pas grand monde pour aider les persos à part eux-mêmes...

Acte 1 : le voyage

Les persos arrivent dans un hameau où les attendent les villageois. En effet, la route par la suite n'est pas sûr et il est courant d'engager des hommes pour escorter un groupe.

Il y a une dizaine de personnes : **Leana** (grande blonde la quarantaine), sa fille **Maria** (blonde comme sa mère, 8 ans, c'est un foyer psy mais elle ne maîtrise pas ses pouvoirs), **Arzul** (vieil homme bourru, c'est le chef du village, il a été blessé lors de l'attaque, c'est une ruse bien sûr. Il soupçonne Maria de ne pas être comme les autres et informera dès que possible un des hommes de main des Fantos à Crétoria de ce qu'il a découvert ou pas. Les persos doivent être amenés à lui faire confiance), **Ron** (Athlétique, il avait pour fonction d'être le garde dans le village mais le jour de l'attaque il n'a rien vu venir car il n'était pas à son poste. Depuis il cherche à se racheter à n'importe quel prix), **Jack** (petit, gros, c'est le simplet du village), **Lorca** (vieille femme qui a pris **Jack** sous son aile depuis des années, elle s'occupe des soins, elle est herboriste et connaît bien des légendes. C'est une personne en qui les persos pourront faire confiance, elle ira naturellement vers eux), **Marius** (homme sympathique et souriant, sa femme et son fils sont mort durant l'attaque, il ne lui faudra pas grand-chose pour craquer et devenir complètement hystérique), **Tristan** (cet homme dur fait de son mieux pour soutenir sa femme, il parlera souvent de l'attaque. C'est un paysan tout comme sa femme) et sa femme **Diane** (elle a eu mal à partir avec les hommes de main qui accompagnaient les démons, elle est le plus souvent prostrée avec son mari à ses côtés), **Vince** (riche bourgeois qui a toujours voulu prendre le commandement du village, il est antipathique au possible pourtant il n'est pas méchant au fond comme le découvriront peut être les persos).

Les présentations seront faites par **Arzul**, **Vince** se tiendra ouvertement en retrait. S'il y a un personnage féminin **Ron** ira spontanément la voir. **Maria** sera naturellement attiré par un perso masculin de préférence un élémentaliste (l'idéal serait un élémentaliste du feu) qui pourrait lui symboliser la figure tutélaire du père. **Leana** ne verra pas cela d'un bon œil et **Maria** en rajoutera pour embêter sa mère. Au fur et à mesure, la tension entre **Leana** et l'élémentaliste proche de sa fille doit monter. L'attitude de **Vince** doit être exécration, il râlera à propos des conditions du voyage jusqu'à ce que les persos se montrent efficaces dans leur mission.

Le voyage est long, la route n'est pas bonne. Plus les persos avancent plus le paysage change pour finir en forêt assez dense et humide, type tropicale. Il y aura quelques réjouissances à répartir sur le trajet.

Plus on avance dans la forêt (à partir du jour 5), plus le pilotage devient difficile, la route est boueuse (malus de -1 en pilotage puis -2 et enfin -3).

Lors de certaines étapes, des phénomènes étranges pourront être vu. PER+Vigilance difficulté 15. Un couvert bouge tout seul sur la table, de la nourriture disparaît. Il faut essayer de faire porter l'attention des persos sur Jack.

Jour 2 ou 3 :

Des pillards :

Ils attaquent en 4X4, il y a 5 véhicules. Ils sont 15. Leur objectif premier est de faire stopper le bus car ils ont vu qu'il y avait des femmes. Il va y avoir une course poursuit avec fusillade. Il est possible que le bus soit bloqué par les pillards mais ce n'est pas obligatoire.

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
6	4	3	6	6	4	3

TAI : 1 Mêlée : 6 Tir : 5 Esquive : 4 Athlétisme : 4 BD : +3 Pilotage 4X4 : 5
Machette : init : 7 Atta : 13 Défense : 8 Dégâts : MR+3+10
Batte : init 11 Atta : 13 Défense : 12 Dégâts : MR +6
PM Ingram : Atta 14 Dégâts : 8 points Cadence 6 Efficacité 3 Chargeur 15
Si certains s'enfuient, ils reviendront dans la forêt un peu plus tard.

véhicule			Autonomie : ...650km.....		
Type : 4X4			Modèle : MA	TAI : 7	Points de modification : 12
Armure			Caractéristiques		Modifications
dégâts	protect	maxi	Vitesse	7	Moteur boosté Jante crève pneu
C	+55	1240	Accélération	8	Arceau de sécurité Pneus anti-crevaison
T	+55	1440	Poids	5	Blindage type 2
P	+23	750	Maniabilité	6

Jour 4 :

Problème mécanique sur le bus :

Laisser croire à la possibilité d'un sabotage par Vince (un perso peut l'avoir vu traîner autour du bus la veille au soir, en fait il regardait simplement dans quel état est le véhicule dans le quel il doit monter) alors qu'en réalité le coupable est Marius, il a saboté les freins pour mourir car la vie n'a plus d'intérêt pour lui. Aux persos de voir ce qu'ils en font Si c'est Ron qui conduit, le bus devra être sérieusement réparé. Si Marius a été tué pendant l'attaque des pillards, il n'y aura pas de soucis.

Jour 5 :

Rien sauf si des pillards ont pu s'enfuir.

Jour 6 :

Le serpent dans l'arbre :

Un soir lors du campement un des persos risque d'être mordu, il n'y a pas de médicament mais Lorca pourra trouver une solution avec les plantes de la forêt. Si les persos partent avec elle, ils vont faire une drôle de rencontre (cf. les gorilles)

MAMBA VERT :

TAI	FOR	RES	INS	DEX	PER	Mêlée
5	4	7	5	14	9	9

Il attaque en mordant.

Init : 23 Atta : 21 Dégâts : VIR 30 BD : +3

Points de vie par ligne : 11 Points de fatigue : 7 Pas d'armure naturelle

Les gorilles :

En s'aventurant en dehors de la route les persos vont tomber sur un groupe de gorilles. Sur le lot, au moins 2 vont attaquer. S'ils ne vont pas dans la forêt après l'épisode du serpent,

l'épisode des gorilles peut avoir lieu le jour 7 lors du campement. On considérera que les animaux seront attirés par les odeurs de nourriture.

GORILLE :

TAI	FOR	RES	INS	DEX	PER	Mêlée
0	12	4	5	4	4	8

Il attaque avec ses mains ou en mordant.

Mains : init 8 atta 14 défense 14 Dégâts : 10 points C

Morsure : init 8 att 12 Dégâts : 10 points P BD : +5

Points de vie par ligne : 4 Points de fatigue par ligne 4 Armure naturelle : 2

Si **Maria** est venue, un de gorilles fera mine de l'attaquer puis s'arrêtera net.

Jour 7 :

Rien de particulier sauf éventuellement Les Gorilles.

Jour 8 :

La route est coupée par une rivière :

Au milieu de la forêt il va falloir construire un système pour franchir l'eau. Il existe un autre passage mais il est plus loin et il y a un risque d'éboulement toujours à cause de l'eau (jet de pilotage avec malus de -4). Si les persos ne sont pas méfiants, ils vont faire une drôle de rencontre dans l'eau. Si les persos pensent à une attaque possible, laisser les massacrer un singe ou un oiseau bruyant dans un arbre.

PIRANHA :

TAI	FOR	RES	INS	DEX	PER	Mêlée
-3	1	2	1	7	5	4

Il attaque en mordant.

Init 12 att 14 Dégâts : 5 points P BD : 0

Points de vie par ligne : 1 Points de fatigue par ligne : 2 Armure naturelle : 0

Il y en a une vingtaine.

Jour 9 :

Rien de particulier

Si des jets de pilotage sont ratés, le voyage sera plus long d'une journée, se posera alors le problème de la nourriture en forêt. Jet de survie et de chasse nécessaire.

La suite va dépendre en grande partie de ce que les persos ont réussi à découvrir sur **Maria** et de la façon dont ils vont gérer leur relation avec elle. A ce moment de l'histoire ils ne devraient avoir aucun soupçon concernant **Arzul** ce qui laisse à ce dernier les coudées franches pour la suite.

Acte 2 : Arrivée à Crétoira

Au milieu de la forêt se trouve une gigantesque ville construite dans les arbres géants à 10 mètres du sol. Cette ville regroupe plusieurs centaines d'habitants, elle est entièrement en bois donc facilement inflammable heureusement il pleut en permanence. Les persos vont devoir, s'ils veulent rentrer, utiliser les systèmes de levage de la ville. Cela ne pose pas de soucis, le convoi est attendu donc les persos et leurs compagnons de voyage sont les bienvenus.

Le premier souci réside dans le fait que les armes à feu sont interdites à Crétoira. Il y a des gardes qui vérifient que la loi soit respectée. Si les persos se montrent insistants mais de manière habile, il leur sera possible de disposer de leurs armes à feu. En outre, les

déplacements dans la ville ne se font qu'à pied. Les persos devront laisser les véhicules en bas dans des enclos prévu à cet effet, les gardes les assureront qu'il n'y a aucun risque. Ce qui est exact. Les persos seront accueillis par un des membres du conseil **Friedrich** (petit, pale, les cheveux longs noirs comme la majeure partie des habitants de Crétoria), il n'a rien à se reprocher, il ne connaît pas l'existence des Fantos. Si parmi les persos, il y a des élémentalistes du feu, on leur fera comprendre qu'on les tient à l'œil. Cela se comprend au vu de la nature de la ville. De manière général, on fera sentir aux élémentalistes qu'il sont sous surveillance car « ici la magie on s'en méfie ! ».

Si les persos se promènent en ville, ils pourront trouver un magasin tenu par **Jorge** qui y vend des armes blanches de bonne qualité, il n'est pas forgeron il fait juste l'intermédiaire. Son commerce est très rentable au vu des lois de Crétoria.

Les villageois sont installés dans la ville, les personnages seront logés gratuitement s'ils en font la demande auprès de **Friedrich**.

Les rues de la ville sont assez étroites même dans le centre. La ville est située sur plusieurs arbres, chaque arbre représente un quartier bien particulier, il y a 5 arbres utilisés. Entre chaque, des ponts permettent de circuler. L'arbre central est celui où réside la majeure partie des membres du conseil, les villageois seront logés dans l'arbre arrière droit. Les persos seront logés dans l'arbre arrière gauche. Le système de levage est présent dans l'arbre avant droit, il est en permanence surveillé par 2 gardes.

Les persos vont pouvoir passer quelques jours pour se remettre du voyage puis les ennuis vont commencer.

Jack a disparu. En réalité, il a vu un démon le soir et pris de panique il est tombé de l'arbre. Son corps a été dévoré par des animaux mais il est possible de trouver ses restes (une partie de sa tête et de ses vêtements). Les gardes vont mettre en avant qu'avant l'arrivée des persos il n'y avait pas d'ennui. Les soupçons risquent se porter sur **Léon** (il est costaud) ou sur **Esteban** (si ça pratique de l'air est connu ou pire si ses cornes ont été aperçues)

Si **Marius** est arrivé à Crétoria, il est retrouvé pendu dans sa chambre, il n'a rien laissé mais c'est bel et bien un suicide. En revanche, il a été encouragé à se pendre par une apparition (un démon bien entendu). On reprochera aux persos de ne pas l'avoir assez surveillé.

Puis c'est au tour de **Leana** de disparaître (elle doit avoir survécu). C'est **Arzul** qui est à l'origine de l'enlèvement, il souhaite isoler **Maria** tout en discréditant les persos. L'objectif d'**Arzul** était au départ de tuer discrètement Maria mais les plans ont changé. Les Fantos ont décidé de traumatiser **Maria** pour mieux la mettre de leur côté. **Leana** sera retrouvée par les gardes, elle a été brûlée apparemment vive. Aussitôt des membres du Conseil vont commencer à élever des soupçons en direction des élémentalistes. On trouvera même un témoin digne de confiance ayant vu peu de temps avant Leana se disputer avec un des persos (un élémentaliste du feu serait la victime idéale). La dispute a eu lieu réellement mais **Leana** aura reproché à l'élémentaliste de s'accaparer sa fille **Maria**. La petite fille s'étant lié avec l'homme.

A partir de ce moment, carte blanche est donné aux joueurs sachant que certains événements décrits ci-dessous sont quasiment inévitables.

Acte 3 : Rien ne va plus

A présent les Fantos vont tout faire pour mettre les persos en porte à faux vis-à-vis des gardes, ils ne veulent pas agir aux grands jours car leur plan consiste à faire croire à Maria qu'ils sont ses sauveurs.

Si les persos tentent de se battre contre les gardes, c'est toujours possible mais dans ce cas le risque de voir toute la population se liguée contre eux est réelle. Surtout bien entendu que le conseil est manipulé par les Fantos.

Une des solutions est de passer par Friedrich qui se montre plutôt bien disposé à l'égard des persos sauf si ces derniers s'en prennent aux gardes.

Les persos vont pouvoir mener l'enquête y compris à l'extérieur de la ville.

Les Fantos ont aménagés un arbre à quelques centaines de mètres de la ville pour s'y rendre facilement et discrètement. Les persos peuvent repérer l'arbre car il est en moins bon état que les autres. On leur expliquera d'ailleurs que cet arbre est malade depuis quelques temps déjà et que le conseil ne semble pas s'alarmer d'une telle situation.

Un soir, Maria va disparaître soit discrètement si les persos ne la surveillent pas d'assez près, soit avec violence.

Elle est enlevée par des Arachs. Les démons ne vont pas l'emmener au repaire des Fantos mais dans un autre arbre. En effet, les Fantos ont prévu de faire semblant de libérer Maria pour mieux l'amadouer. Tesmodée est un des rares Fantos à posséder (et pour cause, il est proche de devenir un Frost) le pouvoir de transformation. Il compte bien abuser de la crédulité de Maria.

Dans le cas où Maria soit prisonnière, les persos devront se rendre dans l'arbre où se cache les Arachs. Ils y trouveront une quantité certaine de toile et 4 Arachs. C'est au gardien de voir si les Darks et les 2 Belz arrivent en cours de combat pour s'emparer de Maria.

Il y a donc de fortes chances pour que les Fantos arrivent à leur fin en récupérant Maria. Ils ne restent plus aux persos qu'à retrouver la trace des vilains kidnappeurs.

Acte 4 : Dans l'antre des monstres

Il y a deux possibilités même si à priori l'idéal serait que les démons aient réussi l'enlèvement.

Le climat à Crétoria va devenir hostile, **Arzul** s'il est toujours vivant va mettre la pression sur les persos en expliquant à qui veut l'entendre qu'ils sont incapables d'assurer la surveillance d'une petite fille, il en rajoutera sur les détails du voyage.

Si les persos voient clair dans le jeu du vieil homme, ils pourront essayer de le faire parler. Hélas il ne sait pas où se trouvent les Fantos, il peut juste leur en révéler l'existence.

Il est possible d'aider les persos en leur faisant rencontrer un Crétorien qui leur révélera avoir aperçu d'étranges créatures dans la forêt.

Les persos finiront d'une manière ou d'une autre par tomber sur les deux créatures.

Si **Maria** est retenue prisonnière, ils devront se montrer des plus prudents. Si **Maria** est avec eux, les Fantos feront tout pour la récupérer durant l'affrontement.

Pour accéder jusqu'au repère des Fantos il faut escalader ou voler... L'entrée du repère n'est à première vue pas surveillée. Les persos sont en réalité surveillé par l'arbre lui-même, les Fantos ont réussi à le corrompre du moins temporairement. L'arbre n'agit pas, il prévient seulement les Fantos de l'intrusion.

Les persos ne tomberont pas au départ sur les deux Fantos mais seulement sur **Darks** entouré de quelques Arachs et de 2 Belz dont celui en charge de la surveillance. Il y a quelques toiles d'araignée dans le repère, histoire de limiter la progression d'intrus.

Le combat s'engagera rapidement, s'il vient à l'idée d'un perso d'utiliser du feu, il est possible que l'arbre s'enflamme. Comme le feu est d'origine magique, l'arbre ne va pas aimer et redeviendra « normal ».

Les persos peuvent ne pas sauver **Maria**, si **Tesmodée** voit que la situation se déséquilibre, il interviendra pour enlever et si nécessaire éliminer **Maria**. La possibilité de voir Maria disparaître avec le Fantos voir de mourir est réelle.

Epilogue :

En fonction des actions des persos, **Maria** peut être vivante ou pas. Si elle est vivante, les persos peuvent décider de la laisser à Crétoira, ce qui serait une erreur terrible. Si **Arzul** n'a pas été repéré il se proposera de garder l'enfant, peut être les persos verront le regard inquiet de **Maria**. Si les persos prennent Maria avec eux, ils devront l'amener en lieu sûr.

Si **Maria** reste à Crétoira, elle finira par être enlevée. Tant pis, Gaïa perdra une perle précieuse.

Les persos rentreront de toute façon. Si Maria est avec eux ils seront récompensés largement, si ce n'est pas le cas, on leur apprendra que durant leur trajet de retour **Maria** a disparu. Ils peuvent alors décider de partir à sa recherche ou de ne rien faire. Ils sont libres de leur choix.

Les PNJ :

Leana :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
2	2	4	4	5	5	5

Chasse : 4 Survie : 2 Vigilance : 3

Maria :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA	CAP PSY	PUI PSY
2	5	9	4	6	7	5	20	20

Elle possède la voie de la disparition, de la lévitation, de l'animalisme, de la psychologie (elle ment et c'est impossible de ne pas la croire, en revanche il est impossible de lui mentir)

Discrétion : 4 Anglais : 5

Jack :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
6	7	2	2	4	3	2

Vigilance : 2 Athlétisme : 5 Bagarre : 3 Mêlée : 4

Vince :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
5	4	6	5	5	5	7

Eloquence : 5 Médecine : 3 Etiquette : 8 Vigilance : 5

Ron :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
8	7	5	6	4	4	6

Pilotage : 5 Se bat avec une batte Init 10, att 14, déf 13 dégâts : 6 +3 Séduction : 4

Lorca :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
2	4	6	5	4	7	5

Phytologie : 9, Premier soins : 8, Connaissances civilisation (Amérique du Nord) : 8

Marius :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
5	4	5	4	4	3	3

Tristan :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
5	4	5	4	4	5	5

Diane :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
3	4	6	4	5	7	6

Arzul :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
4	4	7	3	4	6	7

Démonologie : 6 Baratin : 9 Discrétion : 5 Anglais : 7

Les gardes : ils sont une dizaine à Crétoira.

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA
2	7	5	4	6	5	4	4

Vigilance : 6 Bagarre : 6
Athlétisme : 5

Bâton : init : 11 Atta : 13 Déf : 13 Dégâts : MR+8 C
Epée : init : 11 Atta : 13 Déf : 12 Dégâts : MR+15 T
Armure de cuir bouilli : C : +2(80) T : +2(80) P : +1 (15) Le malus au mouvement est de -1.

Les Arachs :

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA	CAP DEM	PUI DEM
3	6	5	6	8	6	5	2	5	5

Fil : init : 10 atta : 19 Jet de FOR difficulté 30 pour se défaire Si fil pas d'attaques

Pattes (4 attaques par tour) : init : 15 atta : 18 Déf : 10 Dégâts : MR+8 C

Armure naturelle : C +20, T +5, P+15

Peur mineure :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard

Le démon représente pour sa cible sa plus grande peur, la victime doit réussir un jet de VOL difficulté 15 pour ne pas subir un malus de - 5 sur tous ses jets de combat, de magie et de psy.

Peur majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 2'

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard

Le démon instille la peur en sa cible, celle-ci doit réussir un jet VOL difficulté 20 pour ne pas subir un malus de - 8 sur tous ses jets de combat, de magie et de psy. En cas de réussite du jet de VOL, le malus est de -1.

Les Belz :

FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA	CAP DEM	PUI DEM
8	5	5	8	6	5	3	9	8

TAI : 3 MELée 8 POT DEM 17

BD +4

Cornes : init 10, attaque 17, défense 10. Dégâts 10 P

Griffes : init 16, attaque 20, défense 15. Dégâts 12 T

Armure naturelle : +10 C, +15 T, +10 P

Téléportation mineure :

Seuil : 10

Concentration : instantanée

Durée : instantanée

Portée : le démon

Zone d'effet : spéciale

Le démon grâce à ce pouvoir peut changer très rapidement de lieu, en fait il ne se retrouve qu'à maximum 15 mètres de son point de départ mais cela peut lui permettre de se retrouver aisément derrière un adversaire pour mieux l'attaquer.

Téléportation majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : instantanée

Portée : le démon

Zone d'effet : spéciale

Le démon peut désormais se téléporter à 30 mètres de son point de départ.

Darks :

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	CHA	RESO MAG
1	5	7	8	6	5	9	6	9

Mal : 9 POT MAG : 18 Discrétion : 5 Baratin : 5 Eloquence : 5

Rapière : init : 14 Atta : 12 Déf : 12 Dégâts 10 P 12 T

Liste des sorts de Darks :

Piqûre :

Seuil : 10

Préparation : instantanée

Durée : 2 tours

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue, à moins de 5 mètres

Le Fantos provoque une piqûre sur la partie du corps de son choix. La victime reçoit un malus de -2 lors de l'utilisation de la partie corps concernée.

Préparation : 1 tour

Durée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Grâce à ce sort le Fantos peut appeler à la rescousse un démon à condition que ce dernier se situe à moins d'un kilomètre. Dès qu'il est touché, le démon s'enfuit.

Ombre protectrice mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : le Fantos

Portée : le Fantos

Le Fantos utilise son ombre pour se protéger. L'ombre se met à envelopper le Fantos et lui apporte sa protection : +2 C, +2 P, +2 T.

Trouble des éléments mineur :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : un élémentaliste

Portée : à vue, à moins de 10 mètres.

Pour une raison étrange les pouvoirs de l'élémentaliste visé sont troublés par le Fantos. En réalité, les gemmes se contrecarrent. Tous les seuils des sorts de l'élémentaliste sont relevés de 5 points pour la durée du sort. A moins de réussir un jet de VOL+élément difficulté 15. Il y a autant de jets que de gemmes

Corruption mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : un être vivant de TAI inf ou égale à -1

Portée : au contact

Le Fantos prend le contrôle de l'être et en échange il y a une transformation chez la victime, celle-ci prend un aspect démoniaque (couleur, forme, etc., à déterminer par le Gardien)

Ombre protectrice majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : le Fantos

Portée : le Fantos

Le Fantos utilise son ombre pour se protéger. L'ombre se met à envelopper le Fantos et lui apporte sa protection : +4 C, +3 P, +3 T.

Appel mineur des démons :

Seuil : 10

Douleur :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue, à moins de 25 mètres

Le Fantos provoque chez sa cible une violente douleur dans la partie du corps de son choix. Le malus pour la victime est de -5 sur toutes ses actions pendant la durée du sort.

Trouble des éléments majeur :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : un élémentaliste

Portée : à vue, à moins de 20 mètres.

Pour une raison étrange les pouvoirs de l'élémentaliste visé sont troublés par le Fantos. En réalité, les gemmes se contrecarrent. Tous les seuils des sorts de l'élémentaliste sont relevés de 5 points pour la durée du sort. A moins de réussir un jet de VOL+élément difficulté 20. Il y a autant de jets que de gemmes

Vol longue distance :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : un vol de 200km maximum

Zone d'effet : le Fantos

Portée : le Fantos

Grâce à ce sort le Fantos peut effectuer un vol de 200km sans ressentir de fatigue. En outre, ce déplacement se fera à 80 Km/h au lieu des 40 Km/h habituels.