

L'ENNEMI

Ce sont des démons qui sont à l'origine de la catastrophe qui a ravagé la Terre, un scientifique russe, Boris Carloff, au fin fond de la Sibérie, faisait des recherches sur un gaz mutagène afin de créer un surhomme, il était aidé par un démon **Morbroe** qui avait pris l'apparence d'un être humain. **Morbroe** a modifié la composition du gaz pour éliminer une quantité importante d'humains afin de faciliter l'invasion des démons.

Les démons cherchent à envahir notre monde car le soleil de leur univers est mourant et ces derniers n'ont d'autres solutions que de trouver un autre lieu où s'implanter. Les démons sont sur notre planète depuis longtemps, ils ne se manifestaient qu'épisodiquement d'où certaines légendes. Mais avec l'avènement technologique, leur présence s'est fait plus net. Le cataclysme n'est que le début de l'invasion de notre planète, l'objectif est bel et bien la conquête.

Il existe un portail multidimensionnel qui se situe dans la zone 51 au milieu du désert américain, il permet aux démons de venir sur notre sol petit à petit. Mais les **Fantos** sont en train de réussir à créer d'autres passages afin d'accélérer l'arrivée des démons.

Les **Fantos** comme on le verra plus bas sont des élémentalistes corrompus, dont le chef n'est autre que **Choung** le moine traître, qui sont passés maître dans l'utilisation des gemmes noires.

Le passage est ouvert depuis longtemps mais jusqu'à présent peu de démons l'ont emprunté. Les extraterrestres existent mais ils ne sont ni verts ni gris, ils n'ont pas de vaisseaux spatiaux. Toutes les histoires d'extraterrestres étaient destinées à camoufler l'horrible vérité : les démons sont parmi nous.

Le but principal de **Morbroe** est de ne garder que quelques humains mutants ou non pour devenir les esclaves de son peuple.

Le monde des démons :

C'est un univers connu uniquement par quelques bribes de témoignages arrachés de la bouche même de certains démons et de quelques Fantos qui ont eu la « chance » d'apercevoir l'univers démoniaque. Les éléments en notre possession peuvent être utiles pour comprendre l'ennemi et le combattre.

Les démons la nomment Abyse, c'est une planète bien plus chaude que la nôtre. Voilà sans doute un des éléments qui expliquent la satisfaction des démons à voir le climat terrien se réchauffer. Certains lors de leur interrogatoire ont d'ailleurs reconnu être en partie responsable des modifications climatiques de notre planète. Ils ont depuis longtemps manipulé et encouragé certains humains à développer une industrie polluante gage d'un réchauffement du climat.

Sur Abyse, règne un roi dont l'autorité n'est pas contestée, à ses côtés on retrouve toute une aristocratie de démons puissants mais pour l'instant incapables, à l'exception de **Morbroe** et de quelques autres, de supporter le climat terrestre. Tous les démons qui peuplent notre planète sont considérés sur Abyse comme des êtres faibles, c'est dire la force des êtres maléfiques. Beaucoup ont accepté de venir sur Terre pour acquérir prestige et gloire aux yeux de la cour royale. Ils n'en sont que plus déterminés et dangereux. Toutefois il semblerait que récemment, des diables soient entrés sur notre monde mais il ne s'agit peut être que de rumeurs...

On distingue parmi les démons, différentes castes et différents types. On sait que l'aristocratie est formée de démons dits majeurs appelés aussi Diabls. Les Diabls sont des démons très puissants, les persos devront tout faire pour éviter d'en rencontrer un à moins de pouvoir compter sur une aide surnaturelle ou magique de poids.

Les autres, les démons mineurs sont divisés en catégories : Les Frosts (d'aspect noir avec de petites cornes et de grandes ailes noires, ils ressemblent beaucoup à des humains et pour cause...), les Belzs (de couleur rouge sang, ils ont de longues cornes et de longues griffes au bout de leurs mains), les Arachs (sortes de grandes araignées de 2 m de haut, elles sont généralement de couleurs sombres pour celles déjà observées), les Bethmés (de grands humanoïdes de plus de 2,5m avec une peau noire qui littéralement aspire la lumière), les Shubnurugaths (ils prennent l'aspect d'animaux mais leurs regards maléfiques ne peuvent tromper un observateur attentif, Diff. 20 en zoologie), les Sinners (des démons à l'aspect varié qui utilise à merveille les sentiments humains pour parvenir à leur fin), etc. La liste n'est hélas pas exhaustive.

Morbroe n'est autre que le fils du roi dont d'Abyse. Ses pouvoirs sont immenses mais heureusement il ne peut pas exprimer toute sa puissance sur notre planète tant que les Fantos ne sont pas plus nombreux. Morbroe est un des rares démons à pouvoir prendre aspect humain. Il faut effectuer un jet de PER diff. 40 pour détecter sa présence, s'il souhaite bien entendu ne pas être repéré. Il est inutile de donner ses caractéristiques car en cas d'affrontement la lutte est inégale. De plus, il possède des pouvoirs spéciaux que nous détaillerons dans un paragraphe le concernant.

Les Fantos :

Ce sont des élémentalistes corrompus et cette corruption n'est pas sans conséquences sur leur aspect.

Leur chef est un certain Choung, un ancien moine tibétain et ancien élémentaliste qui fasciné par le pouvoir s'est allié aux démons. Choung a découvert qu'en dehors des quatre gemmes utilisés par les élémentalistes, il existait un cinquième type de gemme : la gemme noire.

Cette gemme est puissante mais toxique. Elle rend inefficace les autres gemmes, on ne peut donc que pratiquer la magie de la gemme noire. C'est une magie de la destruction et de la corruption. On ne ressort pas indemne d'un affrontement avec un Fantos.

Ils sont en général grand et maigre, habillé en noir. Leur pâleur malade est caractéristique tout comme leurs longues mains décharnées et leur air triste. Mais il ne faut pas se laisser abuser par leur allure indolente, ils sont très rapides. La meilleure façon de les combattre est d'utiliser la magie ou le feu. En effet, les armes standards voient leurs dégâts minorés. De plus, ils semblent développer une armure naturelle en vieillissant qui les protège de mieux en mieux contre toutes les attaques.

Les Fantos ont des ailes noires qui poussent au fur et à mesure qu'ils vieillissent, il doit bien y avoir d'autres transformations mais les spécimens capturés étaient en général jeunes donc peu propices aux mutations.

En ce qui concerne **Choung** personne ne l'a vu et toutes sortes de bruits courent à son sujet. On sait seulement qu'il est toujours de ce monde et plus déterminé que jamais à favoriser l'arrivée des démons sur notre planète. Pour plus de détails voir la partie le concernant.

Certains Fantos s'investissent tellement dans le développement de leur faculté qu'ils mutent plus que les autres et finissent par devenir eux-mêmes des démons : Les Frost. Tous les Frosts ne sont pas des Fantos ayant évolué, en revanche tous les Fantos qui évoluent deviennent des Frosts.

Comment combattre les démons et les Fantos ?

Cela n'est pas chose aisée vous vous en doutez. Les démons possèdent une sorte d'armure naturelle qui les protège efficacement contre les armes dites classiques. Toutefois l'expérience prouve que chaque type de démons se protègent mieux contre un type d'arme particulier. Contrairement aux armures fabriquées les armures naturelles des démons n'ont pas de maximum de dégâts encaissables avant de devenir inefficaces. En revanche, il semblerait que le feu non magique ait sur les démons un effet particulier. Un démon touché par le feu non seulement ne souffre pas mais au contraire semble reprendre des forces. En revanche les démons semblent être sensibles aux dégâts provoqués par la magie y compris celle du feu. La magie annule l'efficacité de l'armure du démon qui encaisse pleinement les dégâts d'origine magique.

| Type de démon | Armure contre dégâts de type contondant | Armure contre dégât de type tranchant | Armure contre dégâts de type perforant |
|---------------|---|---------------------------------------|--|
| FROST | +15 | +10 | +5 |
| BELZ | +10 | +15 | +10 |
| ARACH | +20 | +5 | +15 |
| BETHME | +5 | +20 | +15 |
| SHUBNURUGATH | +15 | +5 | +5 |
| SINNERS | +5 | +5 | +5 |

S'ils sont touchés par un feu qui n'est pas magique ni d'origine magique, le démon recouvre autant de points de vie que le feu provoque de dégâts.

Les Fantos sont des humains ils sont donc mortels mais plus le temps passe plus ils sont coriaces et résistants. Ils développent au fil du temps une armure naturelle qui rend les armes classiques de plus en plus inopérantes. Un Fantos jeune est sensible au feu comme n'importe quelle créature terrestre, et en vieillissant il développe un pouvoir identique à celui des démons vis-à-vis du feu.

Les caractéristiques des démons mineurs :

Les caractéristiques primaires des démons sont les suivantes :

FORce, RESistance, DEXtérité, PERception, VOLonté, INTelligence, CHARisme, CAPacité DEMoniaque et PUIssance DEMoniaque.

Les caractéristiques secondaires sont :

MELée (FOR + DEX / 2), TIR (FOR + DEX + PER / 3) et POTentiel DEMoniaque (CAP DEM + PUI DEM).

Le nombre de points de vie et de points de fatigue peut énormément varier.

Les Frosts :

Il s'agit soit de démons natifs, soit de Fantos ayant totalement évolué. Si ce sont d'anciens Fantos ils ont pu conserver des sorts en mémoire, s'il s'agit de démons natifs ils ont des pouvoirs démoniaques. Dans le cas d'ancien Fantos, la mutation engendrée fait que le chiffre de RESonance Magique devient celui de la CAPacité démoniaque et le niveau de compétence en Mal devient la PUIssance DEMoniaque, ils utiliseront désormais leur POTentiel DEMoniaque pour lancer des sorts, sachant que le seuil maximum des sorts utilisables est de 20. Un ancien Fantos peut par ailleurs avoir acquis des pouvoirs démoniaques mais jamais au-dessus du seuil 20.

Les Frost sont des démons peu discrets, ils sont faciles à repérer car ils ne se cachent pas et aiment à agir au grand jour. En outre leurs grandes ailes sont bien difficiles à dissimuler, ils volent relativement bien mais le plus souvent sur de courtes distances.

Leur TAI varie entre 0 et 3. Ils sont en général peu axés sur les caractéristiques physiques et puissant dans les caractéristiques mentales. Ils privilégient les compétences de savoirs même si certains utilisent des armes blanches le plus souvent.

Au niveau des pouvoirs démoniaques, ils pratiquent le plus souvent la voie de l'éros et celle de la blessure. Il est rare qu'un Frost pratique plus d'une voie.

Les Belz :

On ne peut pas dire qu'ils passent inaperçus. Ce sont des combattants. Ils se servent à merveille en combat de leurs cornes et de leurs griffes. On considérera qu'ils ont deux attaques par tour : soit avec les deux mains, soit avec les cornes et une main.

Les cornes font entre 5 et 15 points de dégâts P et les griffes entre 5 et 20 points de dégâts T.

Cornes : init +1, attaque +2, défense -5.

Griffes : init +4, attaque +5, défense +2.

Bien que privilégiant l'aspect physique, ils utilisent aussi certains pouvoirs, en général la voie de la modification et la voie de la téléportation. Un Belz ne pratique qu'une seule voie.

Leur TAI varie entre 1 et 5. Ils n'ont quasiment que des compétences physiques, ils n'utilisent que leurs armes naturelles qu'ils maîtrisent avec un art consommé de l'efficacité (compétence Cornes entre 5 et 10, compétence Griffes entre 5 et 10).

Les Arachs :

Ce sont de très très grosses mygales. Elles ne sont pas idiotes bien au contraire. Elles sont rarement seules. Il n'est pas rare de voir un groupe d'une dizaine. Elles adorent vivre dans les arbres ou les grottes.

Leur TAI varie entre 3 et 5 mais il semblerait que certains spécimens dépassent ce gabarit. Elles utilisent à merveille leurs grosses pattes pour se déplacer même sur les pentes les plus abruptes. Elles adorent se mettre au-dessus de leur proie pour mieux les surprendre.

Elles sont de redoutables combattantes pour deux raisons, elles possèdent 4 attaques par tour et elles ont la possibilité d'immobiliser leur victime grâce à leurs toiles.

A chaque tour de combat, l'Arach a la possibilité de renoncer à ses attaques avec les pattes pour projeter son fil sur sa victime. On procède comme s'il s'agissait d'une arme de trait. En cas de réussite, la victime est prise aux pièges du fil. Il lui faut réussir un jet de FOR difficulté 30 pour se défaire. Le fil ne fait pas de dégâts, il a juste pour vocation de bloquer.

En outre les Arachs tissent des toiles gluantes dont il est difficile de se défaire, jet de FOR difficulté 25. Dès qu'un être vivant touche la toile, l'Arach arrive dans les 10 tours qui suivent à condition d'être sur sa toile bien sûr.

Fil : init : -4 Atta : +3 (c'est une moyenne donnée à titre indicatif)

Pattes : init : +1 Att : +4 Défense : -4 (c'est une moyenne donnée à titre indicatif)

Dès que l'Arach a la moitié de ses pattes sectionnée elle s'enfuit.

Elles pratiquent en général la voie de la peur ou de la souffrance, qu'elles maîtrisent très bien.

Les Bethmés :

Ce sont avant tout des combattants à mains nues redoutables mais ils ne détestent pas utiliser des armes blanches telle que le marteau de guerre voir des armes démoniaques mais beaucoup plus rarement. Ils sont très puissants physiquement mais certains sont des utilisateurs de pouvoirs démoniaques habiles. En particulier la voie de la transformation, de l'accélération et celle de l'immobilité.

Même si leur TAI moyenne se situe à 4, certains font 5.

Ils ont la particularité de parfaitement voir la nuit et d'être très difficiles à détecter dans le noir (malus de -10 en PER+vigilance) du fait de la nature de leur peau. En effet cette dernière absorbe la lumière. En revanche ils sont très sensibles au feu magique, les dégâts liés à cet élément sont doublés.

Dégâts des mains : 15 points + BD + MR

Les Shubnurugaths :

Ils prennent l'aspect de n'importe quel animal mutant ou non. Seul un jet de zoologie difficulté 20 ou un jet de démonologie difficulté 15 peut aider à découvrir la supercherie.

Ils ont les caractéristiques de l'animal qu'ils imitent, sinon ils non aucun aspect, ils ne sont pas faits de matières. Ils utilisent la voie de la transformation pour changer d'aspect temporairement mais la plupart du temps il reste comme l'animal qu'ils imitent avec les mêmes caractéristiques sauf INS qui est remplacé par INT et VOL. En dehors de la voie de la transformation, ils pratiquent surtout la voie de la modification.

C'est une race très répandue sur notre planète.

Les Sinners :

Ce sont de petits démons par la taille mais par les pouvoirs. Ce sont avant tout des tourmenteurs, ils cherchent à manipuler et faire souffrir les terriens.

Ils sont de piètres combattants, en revanche ce sont de redoutables utilisateurs des pouvoirs démoniaques : voie de l'éros, voie de la colère, voie de l'horreur.

Ils sont souvent liés à des changements brutaux de comportements des humains.

Les pouvoirs démoniaques :

Les démons ne possèdent pas de sort à proprement parlé, en revanche ils ont des pouvoirs dont voici la liste. En fonction du type de démon (et surtout des désirs du Gardien), le nombre et la nature des pouvoirs varieront. Pour utiliser un pouvoir démoniaque, il suffit de lancer 1D10 et d'ajouter le score du POTentiel DEMoniaque, si le résultat ainsi obtenu atteint ou dépasse le seuil requis le pouvoir pourra être utilisé.

Les pouvoirs sont regroupés en grands groupes à l'intérieur de ces groupes on retrouve une classe de pouvoir que l'on nomme Voie comme pour les pouvoirs psy. Pour chaque pouvoir l'on précisera le seuil, la concentration (c'est-à-dire le temps que le démon met entre le moment où il décide d'utiliser un pouvoir et celui où le pouvoir est déclenché), la durée, la portée et la zone d'effet.

L'être :

La voie de l'Eros :

Eros mineur :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : Une cible

Zone d'effet : au regard

Le démon provoque chez sa cible une attirance pour lui, la cible se rend bien compte qu'il s'agit d'un démon mais elle ne peut se contrôler. Le démon paraît sympathique à sa cible, celle-ci ne tentera pas de l'attaquer mais au contraire de le défendre. On peut faire un jet de VOL difficulté 15 pour ne pas succomber.

Eros majeur :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : Une cible

Zone d'effet : au regard

La cible voit dans le démon l'être qu'elle aime le plus, elle est totalement incapable de s'en prendre à lui et au contraire tuera quiconque voudra s'en prendre au démon. On peut faire un jet de Vol difficulté 20 pour ne pas succomber.

La voie de la peur :

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.

Eros supérieur :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 15'

Portée : Une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 20 mètres.

La cible ne peut s'en prendre au démon, elle devient enrager si quelqu'un tente de s'en prendre au démon qui est pour la cible la plus fascinante ou le plus fascinant être qu'il n'ait jamais vu. La cible gagne un bonus de +5 en attaque et en défense pendant la durée du pouvoir pour ce qui est de protéger le démon. On peut tenter un jet de Vol difficulté 25 pour ne pas succomber.

Eros absolu :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 1 heure

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 50 mètres.

La cible devient le garde du corps dévoué et sanglant du démon. Elle gagne un bonus de + 10 en attaque et en défense pour les combats où elle aura à défendre le démon. On peut tenter un jet de Vol difficulté 25 pour ne pas succomber, en cas de réussite le pouvoir fonctionne quand même mais la durée est divisée d'autant que la MR du jet.

Peur supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 15'

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard

Le démon engendre la peur chez sa cible, celle-ci doit réussir un jet VOL difficulté 25 pour ne pas subir un malus de - 10 sur tous ses jets de combat, de magie et de psy. En cas de réussite du jet de VOL, le malus est tout de même de -2.

Peur absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 30'

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard

Le démon instille la peur en sa cible, celle-ci doit réussir un jet VOL difficulté 30 pour ne pas subir

un malus de - 12 sur tous ses jets. En cas de

réussite du jet de VOL, le malus est de -5.

La voie de la colère :

Colère mineure :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 10 mètres

Le démon fait naître chez sa cible, un sentiment de colère qui l'aveugle. La victime d'en prendra à la première personne qu'elle croisera et l'attaquera jusqu'à ce que cette dernière soit blessée ou qu'elle-même le soit. Il est possible de tenter un jet de VOL difficulté 15 pour ne pas être en colère.

Colère majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : spéciale

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 20 mètres

La cible est tellement en colère qu'elle attaque violemment la première personne qu'elle voit. L'attaque se poursuit jusqu'à ce que la cible ou la personne attaquée reçoive une blessure grave. Il est possible de tenter un jet de VOL difficulté 20 pour ne pas succomber.

Colère supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : spéciale

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 40 mètres

La cible est tellement en colère qu'elle attaque violemment la première personne qu'elle voit. L'attaque se poursuit jusqu'à ce que la cible ou la personne attaquée reçoive une blessure critique. Il est possible de tenter un jet de VOL difficulté 25 pour ne pas succomber.

Colère absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : spéciale

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 100 mètres

La cible est tellement en colère qu'elle attaque violemment la première personne qu'elle voit. L'attaque se poursuit jusqu'à ce que la cible ou la personne attaquée soit tuée. Il est possible de tenter un jet de VOL difficulté 30 pour ne pas succomber. En outre un jet de VOL difficulté 25 peut être tenté après une blessure grave et un autre après une blessure critique.

La voie de la transformation :

Transformation mineure :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Le démon est capable de changer son apparence en gardant une TAI identique pour la durée du pouvoir. Le démon n'est pas capable de revêtir l'aspect de quelqu'un que les personnes en face de lui connaissent. Pour ne pas être abusé, il faut réussir un jet PER + connaissance des démons difficulté 20.

Transformation majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Le démon peut changer son apparence y compris en modifiant sa TAI de + ou - 1. Il n'est pas capable de prendre l'aspect de quelqu'un de connu. Pour ne pas être abusé il faut réussir un jet de PER + connaissance des démon difficulté 25.

Transformation supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 30'

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Le démon peut changer son apparence y compris en modifiant sa TAI de + ou - 2. Il est capable de prendre l'aspect de quelqu'un de connu. Pour ne pas être abusé il faut réussir un jet de PER + connaissance des démons difficulté 30 sauf s'il a pris l'aspect de quelqu'un de connu dans ce cas la difficulté du jet est seulement de 20.

Transformation absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 1 heure

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Le démon peut prendre l'aspect qu'il souhaite dans qu'il s'agit de ressembler à une personne. L'utilisation de ce pouvoir est indétectable sauf si le

démon a pris l'aspect de quelqu'un que connaît le perso, dans ce cas il est possible de faire un jet de

La voie de l'horreur :

Horreur mineure :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 10 mètres

Le démon fait apparaître sur sa cible une plaie purulente qui occasionne pour la durée du sort une blessure grave sauf si le perso réussit un jet de VOL difficulté 20 pour résister à cette illusion. Dès les 3 tours passés tout redevient normal. Les personnes autour peuvent faire un jet de PER difficulté 20 ou PER+connaissance des démons difficulté 10 pour se rendre compte de l'illusion. Dans ce cas ils peuvent tenter de convaincre la victime dont le jet de VOL n'est plus que de 15.

Horreur majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 25 mètres

Le démon fait apparaître sur sa cible un membre supplémentaire décharné et sanguinolent qui ne répond pas aux commandes de la victime. La cible doit effectuer un jet de VOL difficulté 25 pour ne pas croire en l'illusion. Les personnes autour peuvent faire un jet de PER difficulté 25 ou PER+connaissance des démons difficulté 15 pour se rendre compte de l'illusion. Dans ce cas ils

PER + connaissance des démons difficulté 25.

peuvent tenter de convaincre la victime dont le jet de VOL n'est plus que de 20.

Horreur supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 15'

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 50 mètres

La victime voit pousser une tête au milieu de son ventre puis au bout de 3 tours c'est tout un être horrible qui sort de la victime. Cet être ressemble à la victime mais en beaucoup plus laid, il est de couleur rouge. Et ses caractéristiques de combat sont celle de la victime. Il attaque les personnes autour de la cible au bout de 5 tours, il ne peut être tué en revanche il fait des blessures réelles, du moins pour la durée du sort. Le combat est inévitable, le monstre peut être facilement annulé pour cela il suffit de blesser la cible.

Horreur absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 30'

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 50 mètres

Même effet que pour horreur supérieure sauf que les monstres sont deux et que pour être arrêtés la victime doit encaisser une blessure grave.

LE NEANT :

La voie de la souffrance :

Souffrance mineure :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard à moins de 20 mètres

Le démon en regardant sa cible lui inflige une douleur fulgurante et incapacitante sauf à réussir un jet de VOL difficulté 15. Le malus est de -5 sur toutes les actions.

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard, à moins de 50 mètres

Le démon en fixant sa cible lui inflige une douleur insupportable sauf à réussir un jet de VOL difficulté 20. Le malus est de -10 sur les actions, si le jet est réussi le malus est de -5 à moins d'avoir fait un succès critique.

Souffrance majeure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 15'

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 50 mètres.

Le démon inflige une douleur intolérable sauf à réussir un jet de VOL difficulté 25. En cas d'échec,

Souffrance majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

la cible s'évanouit pour 15' moins RES. En cas de réussite, le malus est de -10 pour toutes les actions, le malus est identique si la victime se réveille avant 15'.

Souffrance absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 30'

La voie de l'immobilité :

Immobilité mineure :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : une cible

Zone d'effet : au contact

Le démon immobilise sa cible à moins que cette dernière ne réussisse un jet de DEX difficulté 15.

Immobilité majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : une cible

Zone d'effet : au contact

Le démon immobilise sa cible à moins que cette dernière ne réussisse un jet de DEX difficulté 20.

La voie de la blessure :

Blessure mineure :

Seuil : 10

Concentration : instantanée

Durée : instantanée

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard à moins de 5 mètres

Le démon regarde sa cible dans les yeux et celle-ci encaisse aussitôt 5 points de dégâts + 1 point par tranche de MR=5. C'est une blessure qui demandera par la suite des soins magiques en effet si tel n'était pas le cas, la victime commencerait à se transformer. La victime d'un tel pouvoir, se met peu à évoluer à changer : l'humeur devient moins bonne, la peau pâlit, les ongles poussent, etc. Vous l'aurez compris la victime est en train de se transformer en démon. La transformation prend 1 an avec blessure mineure, 18 mois si la victime est un élémentaliste simple gemme (chaque gemme supplémentaire rajoute 6 mois). Si la blessure est infligée à un ange les dégâts sont doublés et l'armure naturelle est ignorée.

Blessure majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : instantanée

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 100m.

Le démon inflige une douleur telle que la victime s'écroule à moins de réussir un jet de VOL difficulté 30. En cas d'échec la cible s'évanouit et encaisse 15 points de dégâts. En cas de réussite du jet de VOL, la cible reçoit un malus de -15 pour toute la durée du pouvoir.

Immobilité supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 5'

Portée : une cible

Zone d'effet : au contact

Le démon immobilise sa cible à moins que cette dernière ne réussisse un jet de DEX difficulté 25.

Immobilité absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 10'

Portée : une cible

Zone d'effet : au contact

Le démon immobilise sa cible à moins que cette dernière ne réussisse un jet de DEX difficulté 30.

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard à moins de 10 mètres

Le démon regarde sa cible dans les yeux et celle-ci encaisse aussitôt 10 points de dégâts + 1 point par tranche de MR=5. C'est une blessure qui demandera par la suite des soins magiques. En effet si tel n'était pas le cas, la victime commencerait à se transformer. La victime d'un tel pouvoir, se met peu à peu à évoluer, à changer : l'humeur devient moins bonne, la peau pâlit, les ongles poussent, etc. Vous l'aurez compris la victime est en train de se transformer en démon. La transformation prend 9 mois avec blessure majeure, 15 mois si la victime est un élémentaliste simple gemme (chaque gemme supplémentaire rajoute 6 mois). Si la blessure est infligée à un ange les dégâts sont doublés et l'armure naturelle est ignorée.

Blessure supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : instantanée

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard à moins de 15 mètres

Le démon regarde sa cible dans les yeux et celle-ci encaisse aussitôt 15 points de dégâts + 1 point par

tranche de MR=5. C'est une blessure qui demandera par la suite des soins magiques. En effet si tel n'était pas le cas, la victime commencerait à se transformer. La victime d'un tel pouvoir, se met peu à peu à évoluer, à changer : l'humeur devient moins bonne, la peau pâlit, les ongles poussent, etc. Vous l'aurez compris la victime est en train de se transformer en démon. La transformation prend 6 mois avec blessure supérieure, un an si la victime est un élémentaliste simple gemme (chaque gemme supplémentaire rajoute 6 mois). Si la blessure est infligée à un ange les dégâts sont doublés et l'armure naturelle est ignorée. De plus l'ange doit faire un jet de VOL difficulté 20, s'il échoue il commencera à se transformer peu en démon sauf soit particulier. La transformation prend 90 jours moins score du jet de VOL.

Blessure absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : instantanée

LA PUISSANCE :

La voie de la téléportation :

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.

La voie de la modification :

Modification mineure :

Seuil : 10

Concentration : 1 tour

Durée : 3 tours

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Avec ce pouvoir, le démon peut modifier temporairement certaines de ses caractéristiques. Il peut ajouter 2 points dans deux caractéristiques physiques, mentales ou occultes.

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard à moins de 20 mètres

Le démon regarde sa cible dans les yeux et celle-ci encaisse aussitôt 20 points de dégâts + 1 point par tranche de MR=5. C'est une blessure qui demandera par la suite des soins magiques. En effet si tel n'était pas le cas, la victime commencerait à se transformer. La victime d'un tel pouvoir, se met peu à peu à évoluer, à changer : l'humeur devient moins bonne, la peau pâlit, les ongles poussent, etc. Vous l'aurez compris la victime est en train de se transformer en démon. La transformation prend 3 mois avec blessure absolue, 9 mois si la victime est un élémentaliste simple gemme (chaque gemme supplémentaire rajoute 6 mois). Si la blessure est infligée à un ange les dégâts sont doublés et l'armure naturelle est ignorée. De plus l'ange doit faire un jet de VOL difficulté 25, s'il échoue il commencera à se transformer peu en démon sauf soit particulier. La transformation prend 60 jours moins score du jet de VOL.

Téléportation supérieure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Portée : le démon

Zone d'effet : spéciale

Le démon peut se téléporter à 50 mètres de son point de départ.

Téléportation absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : instantanée

Portée : le démon

Zone d'effet : spéciale

Le démon peut désormais se téléporter à 100 mètres de son point de départ.

Modification majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Avec ce pouvoir, le démon peut modifier temporairement certaines de ses caractéristiques. Il

peut ajouter 3 points dans deux caractéristiques physiques, mentales ou occultes.

Modification supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 15'

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Avec ce pouvoir, le démon peut modifier temporairement certaines de ses caractéristiques. Il peut ajouter 4 points dans deux caractéristiques physiques, mentales ou occultes.

Modification absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 30'

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Avec ce pouvoir, le démon peut modifier temporairement certaines de ses caractéristiques. Il peut ajouter 5 points dans deux caractéristiques physiques, mentales ou occultes.

La voie de l'accélération :

Accélération mineure :

Seuil : 10

Concentration : instantanée

Durée : 3 tours

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Le démon peut accélérer ses mouvements. Sa vitesse est doublée. Il reçoit un bonus de +3 à l'initiative.

Accélération supérieure :

Seuil : 20

Concentration : 5 tours

Durée : 10'

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Le démon peut accélérer ses mouvements. Sa vitesse est multipliée par 4. Il reçoit un bonus de +8 à l'initiative et gagne une attaque supplémentaire par tour.

Accélération majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Le démon peut accélérer ses mouvements. Sa vitesse est triplée. Il reçoit un bonus de +5 à l'initiative.

Accélération absolue :

Seuil : 25

Concentration : 8 tours

Durée : 5'

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Le démon peut accélérer ses mouvements. Sa vitesse est multipliée par 5. Il reçoit un bonus de +10 à l'initiative et gagne une attaque supplémentaire par tour.

La magie des Fantos : Le Mal

Les Fantos comme les autres élémentalistes utilisent une gemme pour canaliser leur magie. Si sur le plan technique la magie des Fantos ressemble à celle des élémentalistes, les effets et la finalité sont tout autres.

Pour lancer un sort, on prend le chiffre du Résonance Magique et le niveau en Mal auxquels on ajoute le résultat d'un D10, le résultat doit être supérieur ou égal au seuil du sort.

Les sorts :

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.

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.

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)

Mal mineur :

Seuil : 10
Préparation : 1 tour
Durée : instantanée
Zone d'effet : une cible
Portée : au regard à moins de 5 mètres
Le Fantos en regardant fixement sa cible lui inflige 3 points de dégâts

Appel mineur des démons :

Seuil : 10
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.

Frisson :

Seuil : 10
Préparation : 1 tour
Durée : 3 tours
Zone d'effet : une cible
Portée : au regard à moins de 5 mètres

Appel majeur des démons :

Seuil : 15
Préparation : 3 tours
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 de 20 kilomètres. Le démon reste même s'il doit être tué.

Célérité :

Seuil : 15
Préparation : 3 tours
Durée : 2'

Le Fantos peut mettre mal à l'aise la cible, cette dernière ressent un frisson le long de sa colonne vertébrale qui la déconcentre quelque peu, elle perd l'initiative pour la durée du sort.

Illusion mineure

Seuil : 10
Préparation : 1 tour
Durée : 3 tours
Zone d'effet : spéciale
Portée : spéciale
Le Fantos crée un double de lui-même à 10 mètres de distance maximum. Ce double se comporte exactement comme l'original, il suffit de le toucher pour qu'il disparaisse, il ne peut pas interagir avec qui que ce soit.

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

Vermine :

Seuil : 10
Préparation : 1 tour
Durée : 3 tours
Zone d'effet : une cible
Portée : à vue à moins de 20 mètres
La cible se couvre de vermine pendant la durée du sort, elle doit réussir un jet de VOL difficulté 15 pour ne pas hurler et se retrouver handicapée (malus de -2 sur toutes ses actions). Ce sort est une illusion, il est donc inutile de vouloir enlever la vermine car il y en aura toujours durant toute la durée du sort.

Zone d'effet : le Fantos

Portée : le Fantos

Grâce à ce sort le Fantos peut multiplier son Mouvement par 5 pour la durée du sort.

Corruption majeure :

Seuil : 15
Préparation : 3 tours
Durée : 1'
Zone d'effet : un être vivant de TAI inf ou égale à 0
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)

Illusion majeure

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Le Fantos crée un double de lui-même à 20 mètres de distance maximum. Ce double se comporte exactement comme l'original, si on le touche il disparaît et se reforme aussitôt (il se reformera tant que durera le sort), il ne peut pas interagir avec qui que ce soit.

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.

Mal majeur :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : une cible

Portée : au regard à moins de 10 mètres

Le Fantos en regardant fixement sa cible lui inflige 5 points de dégâts

Douleur :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue, à moins de 25 mètres

Appel supérieur des démons :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

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 de 100 kilomètres. Le démon reste même s'il doit être tué.

Corruption supérieure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 10'

Zone d'effet : un être vivant de TAI inf ou égale à 2

Portée : au contact

Le Fantos prend le contrôle de l'être et en échange il y a une transformation chez la victime, celle-ci

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.

Vox :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 2'

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue, à moins de 30 mètres

Ce sort permet au Fantos d'utiliser au mieux sa voix. Les jets de baratin et d'éloquence reçoivent un bonus de +5.

prend un aspect démoniaque (couleur, forme, etc., à déterminer par le Gardien)

Douleur incapacitante :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 5'

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue, à moins de 50 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 -8 sur toutes ses actions pendant la durée du sort.

Enucléer :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : l'œil d'une cible

Portée : au regard, à moins de 5 mètres

Le Fantos peut, en plongeant son regard dans celui de sa victime, lui faire perdre l'usage d'un œil sauf à réussir un jet de RES difficulté 20. En cas de réussite, l'œil est tout de même inutilisable pour 50 moins résultat du jet de RES jours. La victime borgne aura un malus de -5 pour toutes ses actions liées à la vue.

Illusion supérieure

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 15'

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Le Fantos crée un double de lui-même à 50 mètres de distance maximum. Ce double se comporte exactement comme l'original, si on le touche il disparaît et se reforme aussitôt (il se reformera tant que durera le sort), il peut interagir avec l'extérieur, ses caractéristiques correspondent à la moitié des caractéristiques physiques du Fantos qui l'a créé. Pour le faire disparaître définitivement il suffit de blesser le véritable Fantos.

Les ailes du mal :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 10'

Zone d'effet : les ailes du Fantos

Portée : les ailes du Fantos

Grâce à ce sort, les ailes du Fantos acquièrent temporairement des caractéristiques d'armes blanches mais elles s'utilisent sans compétence particulière. Le Fantos peut les utiliser en plus sur chaque tour de combat, on considérera qu'il bénéficie d'une attaque supplémentaire. Il ne peut pas parer avec, et ne peut pas s'envoler tant que le sort est actif.

Init : 12 Atta : 12, Défense : impossible Dégâts : 15 points T

Mal supérieur :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue à moins de 20 mètres

Le Fantos en regardant fixement sa cible lui inflige 8 points de dégâts

Ombre protectrice supérieure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 10'

Zone d'effet : le Fantos

Appel absolu des démons :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : spéciale

Portée : le Fantos

Le Fantos utilise son ombre pour se protéger. L'ombre se met à envelopper le Fantos et lui apporte sa protection : +5 C, +4 P, +4 T.

Peur :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 5'

Zone d'effet : toute personne s'approchant du Fantos

Portée : au regard, à moins de 5 mètres

Le Fantos ne peut pas être approché sans que le fait de croiser son regard ne provoque aussitôt une grande peur chez ses victimes. Les victimes doivent faire un jet de VOL difficulté 20 pour ne pas partir en s'enfuyant. En cas de réussite du jet, la victime aura un malus de -5 sur tous ses jets s'il veut s'en prendre au Fantos.

Trouble des éléments supérieur :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 5'

Zone d'effet : un élémentaliste

Portée : à vue, à moins de 50 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 25. Il y a autant de jets que de gemmes

Vol de mémoire :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : spéciale

Zone d'effet : une cible

Portée : au regard, à moins de 5 mètres

Le Fantos peut voler une partie de la mémoire de sa victime, il peut voir les souvenirs remontant à moins d'une journée +MR jours.

Vox Populi :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 10'

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue, à moins de 50 mètres

Le Fantos maîtrise de mieux en mieux sa voix. Les jets de baratin et d'éloquence reçoivent un bonus de +10.

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Grâce à ce sort le Fantos peut appeler à la rescousse un démon même si ce dernier est très loin. Le

démon reste même s'il doit être tué. En outre, si le Fantos réussi son jet de sort de plus de 5 points, il y aura un démon supplémentaire par point de réussite au-dessus de 5.

Corruption absolue :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 1 heure

Zone d'effet : un être vivant de TAI inf ou égale à 4

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)

Effroi :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 10'

Zone d'effet : toute personne s'approchant du Fantos

Portée : au regard, à moins de 5 mètres

Le Fantos ne peut pas être approché sans que le fait de croiser son regard ne provoque aussitôt un effroi chez ses victimes. Les victimes doivent faire un jet de VOL difficulté 30 pour ne pas partir en s'enfuyant. En cas de réussite du jet, la victime aura un malus de -8 sur tous ses jets s'il veut s'en prendre au Fantos.

Résurrection :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : spéciale

Zone d'effet : un mort

Portée : au contact

Ce sort permet en touchant un individu mort depuis moins d'une journée de lui redonner vie. Toutefois, le mort sera un véritable zombi sans volonté propre et obéissant aveuglément aux ordres oraux du Fantos. La victime garde ses souvenirs et ses compétences d'avant à l'exception d'éventuels pouvoirs magiques ou psy.

Illusion absolue

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 30'

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Le Fantos crée 2 doubles + MR double de lui-même à 100 mètres de distance maximum. Ces doubles se comportent exactement comme l'original, si on les touche il disparaissent et se reforment aussitôt (il se reformeront tant que durera le sort), il peuvent interagir avec l'extérieur, leurs caractéristiques correspondent à la moitié des caractéristiques physiques du Fantos qui l'a créé. Pour les faire

disparaître définitivement il suffit de blesser le véritable Fantos.

Mal absolu :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue à moins de 40 mètres

Le Fantos en regardant fixement sa cible lui inflige 10 points de dégâts

Les ailes d'Abyssse :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 20'

Zone d'effet : les ailes du Fantos

Portée : les ailes du Fantos

Grâce à ce sort, les ailes du Fantos acquièrent temporairement des caractéristiques d'armes blanches mais elles s'utilisent sans compétence particulière. Le Fantos peut les utiliser en plus sur chaque tour de combat, on considérera qu'il bénéficie d'une attaque supplémentaire. Il ne peut pas parer avec, mais il peut s'envoler même quand le sort est actif. Il peut même attaquer en volant autour de ses victimes et dans ce cas il a un bonus à l'initiative de +5 mais un malus à l'attaque de -3.

Init : 15 Atta : 15, Défense : impossible Dégâts : 20 points T

Ombre protectrice absolue :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 30'

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 : +8 C, +5 P, +5 T.

Ombre offensive :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 20'

Zone d'effet : le Fantos

Portée : le Fantos

L'ombre du Fantos prend forme et devient le temps du sort un combattant avec les caractéristiques suivantes :

| TAI | FOR | RES | INT | DEX | PER | VOL | Mêlée |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|
| 2 | 9 | 5 | 5 | 9 | 8 | 4 | 9 |

L'ombre possède une arme blanche au choix avec 7 dans la compétence dans cette arme.

L'ombre n'a pas de bonus aux dommages.

L'ombre n'a pas de points de vie ; elle disparaît à la fin du sort ou quand le Fantos encaisse une blessure critique.

Démembrement :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : un membre d'une cible

Portée : au toucher

Le Fantos arrache le membre de sa victime, celle peut éviter le sort en réussissant un jet de RES difficulté 25. En cas d'échec critique, un deuxième membre est arraché.

Trouble des éléments supérieur :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 15'

Zone d'effet : un élémentaliste

Portée : à vue, à moins de 100 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 30. Il y a autant de jets que de gemmes

Vampirisme :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : spéciale

Zone d'effet : une cible

Portée : spéciale

Le Fantos grâce à ce sort peut, à condition de prendre au moins 100ml du sang de sa victime et de les boire, prendre 1 point de caractéristique de sa victime qui perd ce point définitivement sauf soin magique.

Poupée :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 30'

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Le Fantos, à condition d'avoir récupéré un cheveu de sa victime, fabrique une poupée qui sera la réplique magique de la victime. Tous les sévices infligés à la poupée le seront aussi à la victime (la distance entre les 2 doit être inférieure à 20 Km). Le Fantos ne peut pas tuer la victime, seulement la faire souffrir, ou la faire bouger à sa guise pour la durée du sort.

Vox Dei :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 30'

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue, à moins de 50 mètres

Le Fantos maîtrise de mieux en mieux sa voix. Le Fantos peut donner un ordre à sa cible, quelle que soit la nature de celui-ci (exception faite du suicide). La victime ne peut pas résister à cette voix enivrante.

Contact : tenebreslejeudesteph@yahoo.fr

Récapitulatif des sorts de Mal

| Nom du Sort | Seuil |
|--------------------------------|-------|
| Appel absolu des démons | 25 |
| Appel majeur des démons | 15 |
| Appel mineur des démons | 10 |
| Appel supérieur des démons | 20 |
| Célérité | 15 |
| Corruption absolue | 25 |
| Corruption majeure | 15 |
| Corruption mineure | 10 |
| Corruption supérieure | 20 |
| Démembrement | 25 |
| Douleur | 15 |
| Douleur incapacitante | 20 |
| Effroi | 25 |
| Enucléer | 20 |
| Frisson | 10 |
| Illusion absolue | 25 |
| Illusion majeure | 15 |
| Illusion mineure | 10 |
| Illusion supérieure | 20 |
| Les ailes du mal | 20 |
| Les ailes d'Abysse | 25 |
| Mal absolu | 25 |
| Mal majeur | 15 |
| Mal mineur | 10 |
| Mal supérieur | 20 |
| Ombre offensive | 25 |
| Ombre protectrice absolue | 25 |
| Ombre protectrice majeure | 15 |
| Ombre protectrice mineure | 10 |
| Ombre protectrice supérieure | 20 |
| Peur | 20 |
| Piqûre | 10 |
| Poupée | 25 |
| Résurrection | 25 |
| Trouble des éléments absolu | 25 |
| Trouble des éléments majeur | 15 |
| Trouble des éléments mineur | 10 |
| Trouble des éléments supérieur | 20 |
| Vampirisme | 25 |
| Vermes | 10 |
| Vol de mémoire | 20 |
| Vol longue distance | 15 |
| Vox | 15 |
| Vox populi | 20 |
| Vox Dei | 25 |