

L'ENNEMI 2^{EME} PARTIE

Les armes démoniaques :

Certains démons mineurs et presque tous les diables possèdent des armes, la plupart utilisée pour combattre des adversaires jugés importants.

La Falcata :



C'est une redoutable arme à une main à condition bien sûr d'avoir une TAI égale ou supérieure à 3, en cas de réussite critique du jet d'attaque l'armure de l'adversaire est ignorée.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
-1	+2	150 cm	40 T	+2	25 kg	11

Le Kopesh :



Arme à une main standard qui réduit l'armure y compris naturelle par 2.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
0	+1	60 cm	15 T	+3	3 kg	5

La Flamme :



Epée à 2 mains enflammée.

Init.	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Défense	Poids	Force
-1	+3	100 cm	20 T	0	5 kg	7

Les dégâts sont spéciaux, il faut faire un jet de RES difficulté 20 pour ne pas ressentir une brûlure occasionnant 5 points de dégâts supplémentaires

La Guisarme :



Arme d'hast qui doit être utilisée à 2 mains.

Init.	Attaque	Longueur de l'arme	Dommages	Défense	Poids	Force
-3	+2	230 cm	25 T	-4	10 kg	9

En cas de réussite critique, l'armure même naturelle est divisée par 2.

La Chauve souris :



Utilisée pour stopper une charge, cette arme ignore l'armure de l'adversaire en cas de réussite critique sinon elle divise l'armure par 2.

Init.	Attaque	Longueur de l'arme	Dommages	Défense	Poids	Force
-3	+4	180 cm	25 P	-6	15 kg	10

Les Diables :

Peu présent sur Terre, il semblerait pourtant que les Fantos soient parvenus à en faire venir quelques uns. Ils sont de tailles et d'aspects très variables. Ils possèdent des pouvoirs démoniaques tout comme les démons mineurs qui forment les adversaires réguliers des persos. Le système de caractéristiques est le même que pour les autres démons, la seule différence vous vous en doutez est que les chiffres peuvent être énormes. Il est courant qu'un Diable soit entouré d'une troupe constituée de démons mineurs. Si en apparence les Diables comme les démons n'ont pas de sexe, il existe bien des Diables mâles et femelles. Les Diables sont ovipares, ils sont les seuls à pouvoir se reproduire, les démons mineurs étant stériles. Une mère pond en moyenne une dizaine d'œufs, elle est capable de pondre tous les 10 ans terrestres. Le temps d'incubation est très long : 3 ans. Ce sont de démons particuliers qui sont en charge de la surveillance des œufs, la mère ne s'occupe plus des œufs après la ponte.

Il existe plusieurs catégories de Diable : les cercles. Chaque cercle correspond à une tendance et à une fourchette de puissance. Il existe 5 cercles

Le cercle 5 :

Ce sont les moins puissants des Diables, certains sont mêmes moins puissants que des démons mineurs. Ils sont liés à la notion de peur. Ils sont physiquement effrayants. Ils utilisent parfois des armes mais le plus souvent ils préfèrent se tenir à distance et utiliser leurs pouvoirs démoniaques. Un Diable de cercle 5 est souvent entouré de démons mineurs qui lui servent de protection rapprochée. Les cercles 5 sont surtout présent dans les zones habités, il n'est pas rare d'en trouver dans des grandes cités où en secret ils manipulent les humains. Ils se nourrissent de la peur qu'ils provoquent. En terme de jeu, on considérera qu'en plus des pouvoirs démoniaques, ils provoquent une telle frayeur aux personnes qu'ils rencontrent que ces derniers doivent réussir un jet de Vol difficulté 20 pour ne pas être effrayé, en cas d'échec, le Cercle 5 recouvre une partie de ses points de vie. Certains d'entre eux dispose du pouvoir de **Peur Ultime** (seuil 30).

Seuil : 30

Concentration : 15 tours

Durée : 1 heure

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard

Le démon instille la peur en sa cible, il subit un malus de - 12 sur tous ses jets si elle veut tout de même affronter le Diable sinon elle peut s'enfuir mais aura bien des difficultés lors d'une autre rencontre avec un Cercle 5.

Le cercle 4 :

Plus puissants en général que ceux du cercle 5. Ils sont axés sur la séduction et le sexe. Ils peuvent prendre une apparence susceptible de susciter le plus grand trouble mais ce sont des monstres sanguinaires. C'est dans ce cercle que l'on trouve le plus de Diables à l'allure féminine. Ils sont capables de séduire et de manipuler les humains. La seule vue d'un Cercle 4 peut mettre n'importe quel perso dans un état de transe sexuelle jusqu'au moment où la véritable nature du Diable apparaît. Ils disposent parfois du pouvoir d'**Eros ultime**.

Seuil : 30

Concentration : 15 tours

Durée : 2 heures

Portée : une cible

Zone d'effet : à vue, à moins de 100 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. Il est impossible

de résister sauf pour un psy ou un élémentaliste dans ce cas le Jet de VOL est de difficulté 25 et en cas de réussite, le perso tombe en catatonie et lors du prochain affrontement avec un Cercle 4, le jet de Vol sera difficulté 30 et l'échec entraînera quand même la réalisation du pouvoir mais pour seulement 20 minutes moins MR.

Le cercle 3 :

Ces Diables sont des combattants et des destructeurs, ils se nourrissent véritablement de la violence. Affronter de tels adversaires, seul, est quasi suicidaire. Ils possèdent de très longues griffes et des cornes comme les Belz mais ils sont également capables de mordre. Ils mesurent entre 2,5 et 4 mètres. Ils sont très rapides et ne vivent que pur détruire. Il va de soi qu'ils aiment se repaître d'humains. Ils ne peuvent voler mais ils possèdent parfois le pouvoir de **Téléportation ultime** (seuil 30)

Seuil : 30

Concentration : 10 tours

Durée : instantanée

Portée : le démon

Zone d'effet : spéciale

Le démon peut désormais se téléporter à 10km de son point de départ.

Le cercle 2 :

Ils sont à considérer un peu comme les psy pour les humains. Ce sont de très coriaces adversaires qui se tiennent le plus souvent à distance de leur victime. Ils ne sont pas forcément doués pour le combat à mains nues en revanche ce sont de terrifiants utilisateurs des pouvoirs démoniaques. Leur aspect est assez variable même si le plus souvent la pratique répétée des pouvoirs psy a des conséquences sur leur physique : ils perdent peu à peu leur substance pour finir totalement décharné.

Leur maîtrise des pouvoirs est telle qu'il sont tout a fait capables de posséder un pouvoir au-delà du seuil 25. En revanche, ils sont beaucoup plus sensibles aux dégâts physiques que les autres Diables, leur armure naturelle étant plus faible. Ils utilisent très rarement des armes et quand c'est le cas, ce sont toujours des armes blanches.

Le cercle 1 :

Ce cercle regroupe les princes dont **Morbroe**. Ce sont de loin les démons les plus dangereux. Il s'agit pour la quasi totalité d'anges ayant subi la Transformation. Ils sont capables de maîtriser un grand nombre de pouvoirs démoniaques et ce sont de surcroît de terribles utilisateurs des armes démoniaques y compris certaines non connues. Ils sont d'aspect varié même si en général ils sont de grande taille. Certains ne portent pas de cornes, ce qui n'est pas un handicap dans la société d'Abyse. Ils sont toujours entourés de démons mineurs et de quelques Diables qui commandent aux troupes. Les Diables de cercle 2 sont très peu répandus sur notre planète pour le moment en dehors de Morbroe bien sûr. Toutefois les Fantos sont en train en ouvrant des portails de permettre aux Diables y compris à des Cercles 2 de venir sur notre planète. Si tel était le cas la situation se compliquerait énormément.

Pour des persos, affronter un Cercle 2 est un combat si déséquilibré qu'il ne sert à rien de donner les caractéristiques de ces Diables

Le cercle 0 :

Il n'y a qu'un seul Diable dans ce cercle, c'est le « roi » d'Abyse : **Galadrel**. Il n'y a aucune chance pour que les persos l'affrontent un jour à moindre de se rendre sur Abyse ce qui semble mission bien impossible... Il possède une caractéristique particulière : contrairement à ce qu'indique son nom, c'est une femelle. C'est elle qui est à l'origine des premiers démons et

des premiers Diables. **Galadrel** s'est accouplée avec les tous premiers Diables de cercle 1. Ensuite, les descendants se sont reproduits entre eux, à l'exception de quelques Diables que le « roi » d'Abysses a continué d'engendrer. **Galadrel**, tout comme les Diables de cercle 1, n'engendre que des Diables. Les démons mineurs sont engendrés par les Diables de Cercle 2 à 5. **Galadrel** étant donné son sexe n'a pas besoin d'utiliser de démons nourrices, elle assume ce rôle aussi quand il le faut.

Cercle du Diable	Armure contre dégâts de type contondant	Armure contre dégât de type tranchant	Armure contre dégâts de type perforant
5	+15	+15	+15
4	+20	+20	+20
3	+25	+25	+25
2	+10	+10	+10
1	+35	+35	+35
0	+40	+40	+40

Les démons nourrices :

Ils ressemblent vaguement à de gros amas de chair sans forme particulière, ils sont malgré leur aspect assez mobiles et ne possèdent pas de pouvoir démoniaque. Leur seule fonction est de nourrir les petits démons et les jeunes diables. Ils se trouvent dans des endroits sombres et chaud nécessaire au bon développement des jeunes créatures. Il semblerait que pour l'instant le climat terrestre soit encore trop clément pour permettre aux Diables de se reproduire sur notre planète, en revanche certains démons sont parvenus à s'accoupler avec des humains et à engendrer d'autres démons, sans utiliser de démons nourrices pour s'occuper des nouveaux nés.

Morbroe :

Il est le chef des démons et des Diables sur Terre. Ses pouvoirs sont immenses comme nous allons le voir mais son histoire mérite que l'on s'y attarde.

Il est arrivé sur Terre il y a de cela plusieurs millénaires suite à une tentative de sa part pour ouvrir un portail multidimensionnel, il dut se remettre de son épuisant voyage ce qui explique sa faible activité au début de sa présence sur Terre. Il s'est vite rendu compte que notre planète pourrait devenir le lieu idéal pour les siens, mais il fallait effectuer quelques réaménagements. Il a patiemment œuvré en secret pour aider l'Homme à détruire sa planète afin d'en faire un havre de paix pour les habitants d'Abysses.

Toutefois ses agissements furent rapidement découverts par ses ennemis qui envoyèrent un de leurs sur place. Il tua sournoisement cet envoyé et quand il découvrit que ce dernier avait un fils, il décida d'affronter ce dernier. Leur combat fut effroyable et laissa les deux adversaires pour mort. **Morbroe** décida de prendre son temps et de développer ses forces et ses troupes. Il réussit à corrompre **Choung** pour le faire passer de son côté et ainsi donner naissance aux Fantos. Grâce à ces derniers, un portail multidimensionnel fut ouvert au beau milieu du désert américain dans la célèbre zone 51 avec la complicité bien involontaire des militaires américains. Les Fantos ont peu à peu pris le contrôle total de la zone et les arrivées de démons puis récemment de Diables se sont multipliées. Les premières arrivées de démons datent du milieu du vingtième siècle mais depuis la catastrophe les arrivées sont énormes.

Morbroe a décidé d'accélérer les choses c'est pour cela qu'il a aidé Boris Carloff à mettre au point le gaz à l'origine de la Paix verte.

Morbroe avec l'aide de **Choung** a ouvert depuis la catastrophe deux autres portails (un en Sibérie et l'autre en Antarctique).

Morbroe réside le plus souvent dans la zone 51 mais il voyage un peu, en général il se trouve au niveau des portails pour vérifier les arrivées.

C'est un Diable puissant il possède tous les pouvoirs démoniaques jusqu'au seuil absolu et même au-delà... (Le seuil ultime est semble-t-il dépassé). Les persos n'ont aucune chance en face d'un tel monstre. En outre, il est capable de modifier totalement son aspect, ce qui le rend très difficile à repérer.

Choung :

Il n'est plus vraiment un Fantos il est devenu depuis longtemps un démon et même plus... avec l'aide de **Morbroe**, il est devenu un Diable. Cela a été rendu possible par le fait que le Fantos a subi une terrible mutation liée au fait qu'il possède non pas une gemme noire mais deux. C'est le seul Fantos à avoir deux gemmes noires. Alors qu'il était encore jeune, il fut contacté par **Morbroe**. Celui-ci lui promit puissance et pouvoir en échange de sa parfaite collaboration. **Morbroe** avait découvert l'existence des gemmes y compris des noires mais il ne savait pas comment les utiliser, il a donc envoyé **Choung** infiltrer les élémentalistes. Ce dernier a réussi à convaincre un des enseignants à lui mettre une gemme mais aussitôt le corps de **Choung** la rejeta. En revanche **Choung** essaya en secret de se mettre une gemme noire il y parvint. Il dû s'enfuir et rejoindre son allié. Avec lui il se lança dans la collecte de gemmes noires et dans la formation de Fantos. Peu après la grande catastrophe, **Choung** sentit un changement en lui, il tenta de se greffer une deuxième gemme noire prenant exemple sur les bi élémentalistes qu'il avait côtoyé. Et grâce à la mutation particulière qu'il avait subi, la greffe pris. Seulement, la présence de deux gemmes eut des conséquences que même Choung ne soupçonnait pas : au lieu de se transformer lentement en Frost comme tous vieux Fantos, il s'est peu à peu transformé en ce qui ressemble énormément à un Diable de cercle 2 d'un genre particulier. Il est devenu un monstre horrible mais terriblement puissant, capable d'utiliser les pouvoirs démoniaques mais aussi les sorts des Fantos. Ce qui fait de lui un adversaire redoutable.

Actuellement, **Choung** se cache le plus souvent pour se livrer à ses travaux démoniaques : la recherche de gemmes noires et la création de portail. Pour l'instant il n'y a que trois portails opérationnels mais il semble bien que **Choung** et ses collaborateurs soient sur le point d'en ouvrir d'autres. Si suffisamment de portails sont ouverts, la guerre ultime sera inévitable et le sort de la Terre en sera l'enjeu.

Les autres vilains de Ténèbre :

Outre les pillards et autres brutes épaisses que les démons et les Fantos ont pu facilement recruté en leur promettant le pouvoir, l'argent, les femmes, etc. Ils existent certains Psy, peu nombreux, qui se sont mis au service des forces du mal. C'est par exemple le cas dans une grande ville (cf. partie sur les villes).

Certains chefs de village, ou des membres de conseil ont pu être corrompus afin de renseigner les démons voir de les aider à neutraliser les élémentalistes.

Certains groupuscules religieux sont manipulés parfois sans qu'ils le sachent.

Parmi les mutants il existe bien entendu des alliés des démons. Un groupe de mutant marin s'est fait connaître depuis peu pour son infailible soutien aux forces démoniaques : il s'agit des Léviathans. Ce sont des mutants marins humanoïdes ou non, ils tentent de prendre le contrôle des mers et des océans pour le compte de leurs alliés. Les Léviathans agissent à deux niveaux ils tentent de discréditer les Pisce aux yeux des humains et également de provoquer chez les Pisce une haine farouche à l'égard des humains. Ils sont regroupés dans certaines grottes sous marines aménagées mais certains vivent dans les Bulles. Les Léviathans

sont organisés, il existe un chef : peu de Léviathans l'ont rencontré en chair et en os, son nom est **Don Poisé**. C'est lui qui est à la tête de l'organisation des Léviathans : l'Omerta.

Don Poisé est un être aquatique humanoïde, il ressemble à un mélange entre un humain et une baleine. Il fait près de 3 mètres. Il possède un pouvoir qui est l'équivalent du pouvoir démoniaque Blessure absolue qu'il peut utiliser 7 fois par jour. Il parle l'anglais avec un très fort accent type italien. Il est un des bras droit de **Choung**.

A force de faire des expériences plus horribles les une que les autres, les Fantos sont parvenus à créer eux-mêmes des mutants. Ils ont réussi à corrompre suffisamment certains végétaux pour en faire des plantes agressives et dangereuses. Elles sont en général de couleur noire, et souvent carnivore. Ainsi :

Les lianes de l'enfer :

Ce sont des grandes lianes noires qui se fixent sur un arbre et le tue peu à peu en s'emparant de sa substance vitale. En outre, elles peuvent très bien agripper des victimes humaines ou animales pour les étouffer.

Les bouches démoniaques :

Ce sont de grandes plantes carnivores de couleur rouge sombre qui ont la particularité de bouger la tige portant leur mâchoire pour mordre et tenter d'avaler si possible les cibles qui passeraient à leur portée.

Les créatures de cauchemar.

Ces mutants, en dehors de leur gabarit impressionnant, se distinguent par une caractéristique ou plutôt une particularité liée à leur naissance. Ces mutants sont le fruit d'expérience de Fantos sur des lézards mutants. Il en résulte que les créatures de cauchemars sont capables de créer les pires cauchemars que la personne se trouvant en face d'eux peut avoir (distance maxi de 50 mètres). Il s'agit d'illusions mais tellement crédibles qu'il est bien difficile de ne pas se laisser abuser : jet de VOL difficulté 25. En cas d'échec, le pire cauchemar se matérialise et devient si réel que si la victime subit des dégâts imaginaires, ils seront vrais. Si la victime doit mourir de dégâts imaginaires, elle meurt vraiment car le cerveau est persuadé de la véracité des blessures. Pour réveiller une victime d'un être cauchemar il faut être télépathe et entrer dans son esprit ou procéder à des soins magiques. En outre l'être cauchemar est tout à fait apte à provoquer des dégâts réels sur ses victimes.

Le croc roc :

Cette créature se nourrit exclusivement de pierre, elle utilise comme excavatrice pour la recherche de gemmes noires et surtout c'est le seul véritable prédateur des Golems. En effet il est totalement indifférent à l'armure naturelle des créatures en pierre puisqu'elle constitue sa nourriture préférée. Le croc roc est bien plus agile que son allure peut le laisser penser, il se déplace en général en bande et recherche sans relâche les Golems. Le croc roc mesure entre 1,50m pour les jeunes et 3mètres pour les plus grands adultes. Il semblerait également qu'en dehors des pierres et des Golems, ils soient capables de se nourrir d'un élémentaliste de la Terre quand ce dernier utilise ses pouvoirs pour se transformer en roche (sorts de protection). Ce sont ses capacités exceptionnelles qui ont convaincu les démons et les Fantos de s'allier à ces créatures peu intelligentes et facilement influençable pour qui sait leur trouver de la nourriture.

Il ressemble à un amas de terre recouvert d'herbe sur le dessus, ce qui lui permet de se cacher facilement. Son corps épais lui assure une armure naturelle colossale. Il se bat à mains nues et il est redoutable dans cet exercice. Il est capable de se rouler en boule et d'attaquer ainsi ses adversaires dans une charge destructrice. C'est d'ailleurs cette technique, utilisée en groupe, qui lui permet de terrasser les Golems.