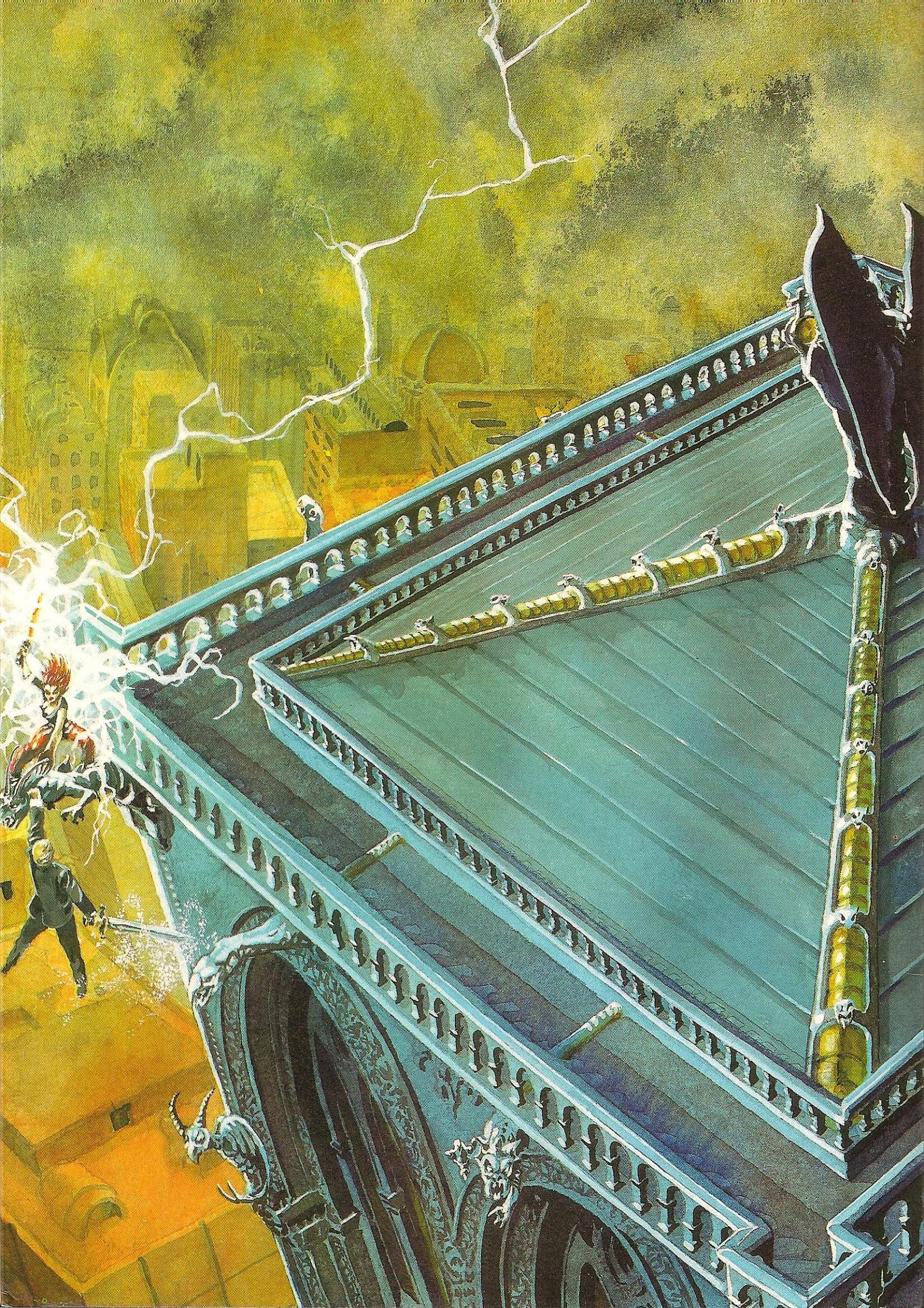
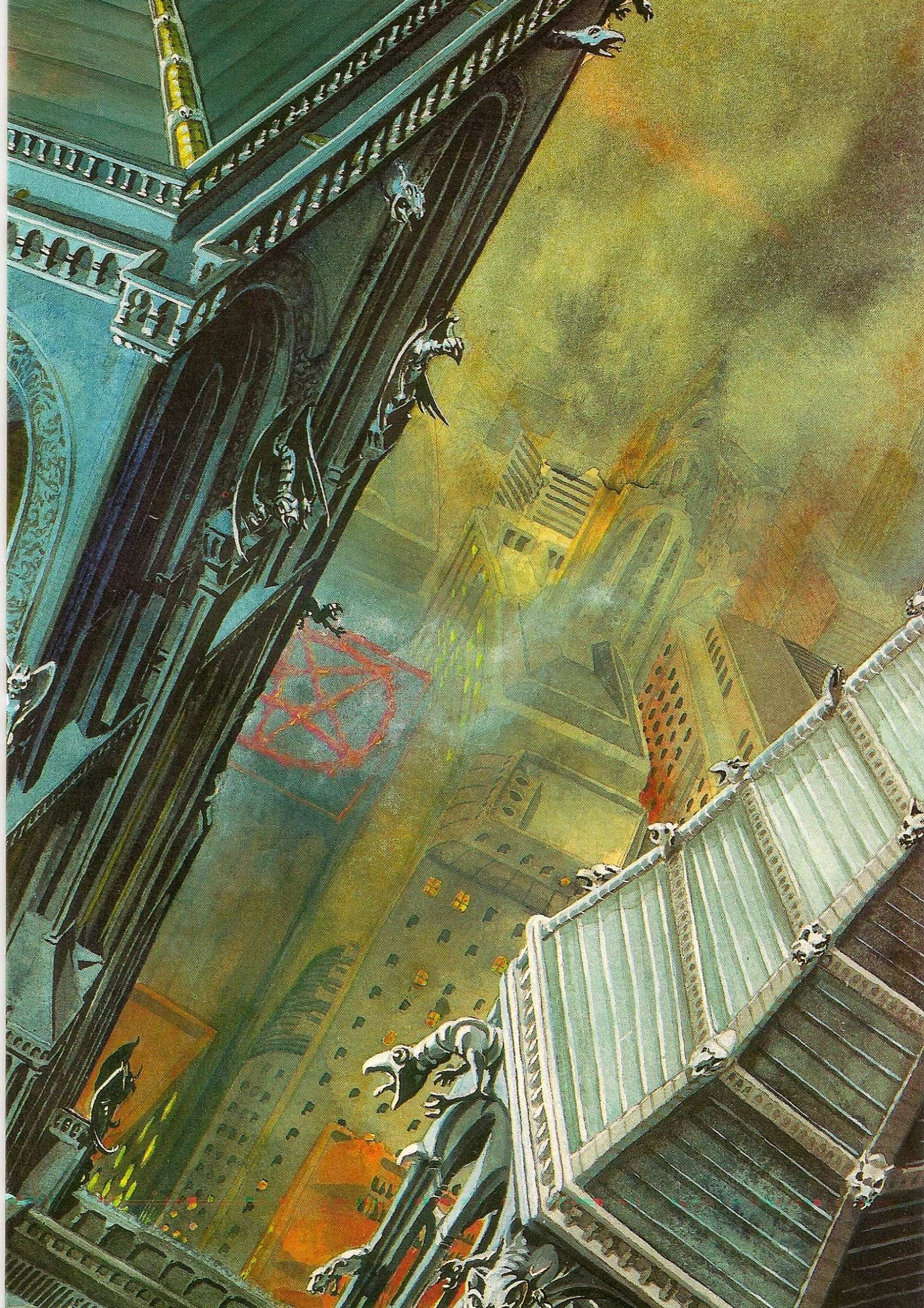










Arme de contact	Puiss.	Préc.	Talent	Capacité spéciale
Coup de poing	-3 *	-	Corps à corps	
Coup de pied	-2 *	-1	Corps à corps	
Coup de boule	**	-1	Corps à corps	Étourdissement
Cran d'arrêt	-1	-	Arme de contact	
Matraque	+1	-	Arme de contact	Étourdissement
Poignard	+0	-	Arme de contact	
Hachette	+1	-1	Arme de contact	
Épée courte	+1	-	Arme de contact	
Épée longue	+2	-	Arme de contact	
Hache de bataille	+3	-	Arme de contact lourde	
Hallebarde	+2	-1	Arme de contact lourde	
Masse à deux mains	+2	-2	Arme de contact lourde	Étourdissement
Épée à deux mains	+3	-1	Arme de contact lourde	

Puiss. : ajustement au dé des unités du jet de toucher ou de parade lors de la détermination des dommages (ou pour connaître le nombre de points de dommages bloqués en cas de parade réussie).

Préc. : ajustement (en nombre de colonnes) lors du jet de toucher ou de parade.

* : un niveau de corps à corps supérieur ou égal à 3 rajoute un point de dommage et une partie du corps protégée (bottes ferrées, poing américain) rajoute aussi un point de dommage.

** : si la tête est protégée (avec un casque), la puissance est de +2. Sinon, elle est de 0.

Étourdissement : le résultat des dommages donne simplement le nombre de tours durant lequel le personnage ne peut pas agir (il est sonné). Il ne subit réellement que le tiers de cette valeur en points de dommage (exemple : résultat des dommages : 7. 7 tours sonnés, 2 points de dommage).

Arme à distance	Puiss.	Préc.	Portée	Coups	Talent	Capacité spéciale
Revolver cal.22	+0	-	10	6	Arme de poing	
Revolver cal.44	+1	-	15	6	Arme de poing	
Canon scié	+3	-1	3	2	Arme de poing	Attaque groupée (3/+1)
Pistolet-mitrailleur	+1(+3)	-	35	30(5)	Arme de poing	Attaque groupée (5/+1)
Fusil à pompe	+2	-	25	10	Arme d'épaule	
Carabine	+1	+1	100	10	Arme d'épaule	
Fusil-mitrailleur	+2(+4)	-	80	30(5)	Arme d'épaule	Attaque groupée (5/+2)
Mitrailleuse	(+6)	-	200	-(20)	Arme lourde	Attaque groupée (5/+3)
Lance-grenades	*	-1	20	1	Arme lourde	
Lance-flammes	+6	-1	10	5	Arme lourde	Attaque groupée (5/+4)
Grenade	+5	-2	4	-	Lancer	Aire d'effet (5/+5)
Cocktail Molotov	+2	-2	4	-	Lancer	Aire d'effet (1/+2)
Dague de lancer	-1	-1	2	-	Lancer	
Shuriken	-2	-1	2	-	Lancer	
Hachette	+0	-	2	-	Lancer	

Puiss. : ajustement au dé des unités du jet de toucher lors de la détermination des dommages. Les dommages d'une rafale sont indiqués entre parenthèses.

Préc. : ajustement (en nombre de colonnes) à appliquer lors du jet de toucher.

Portée : distance en mètres à laquelle le bonus de précision est valable tel quel. La portée maximum est cette valeur multipliée par cinq. C'est cette valeur qui est utilisée dans la table des modificateurs au combat (portée x 2, portée x 5, etc.).

Coups : nombre de tirs possibles avec un chargeur plein. Le nombre de rafales est indiqué entre parenthèses.

* : cette arme sert à lancer une grenade à une distance plus grande en utilisant un autre talent (arme lourde).

Attaque groupée (X/+Y) : au lieu de blesser une seule cible avec la puissance indiquée dans la colonne « Puiss. », un jet de toucher permet de blesser X cibles proches les unes des autres (moins d'un mètre entre chaque victime) avec une puissance de +Y. Un jet de talent devra cependant être réalisé pour chaque cible.

Aire d'effet (X) : toutes les cibles situées dans un rayon de X mètres sont attaquées à la puissance indiquée dans la colonne « Puiss. ». Un jet de talent devra cependant être réalisé pour chaque cible.

TABLE UNIQUE-MULTIPLE

Difficulté	Caractéristique																	
	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
Très difficile	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
Difficile	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
Moyen	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
Facile	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Événement	Type d'attaque	
	Au contact	A distance
Cible surprise *	Facile	-
Cible de dos *	Facile	-
Cible mobile	-	-1
Attaquant mobile	-1	-1
Portée	-	Facile
Portée à Portée x 2	-	-
Portée x 2 à Portée x 5	-	Difficile
Viser (un tour)	+1	+1
Viser (deux tours)	+1	+2
Viser (trois tours et plus)	+1	+3
Nuit	-1	-2
Cible : voiture	+1	+2
Attaquant surélevé	-1	-
Attaquant en contrebas	+1	-

* : pas d'esquive possible.

Nom	Protection	Ajustement
Cuir	1	Aucun
Cotte de mailles	3	-1
Kevlar *	2	-1
Acier	6	-3

Protection : ajustement au résultat des unités du jet de toucher d'un adversaire qui souhaiterait blesser le porteur de l'armure.

Ajustement : nombre de colonnes de malus infligé par ce type d'armure à son propriétaire (seulement pour les talents associés à la caractéristique d'agilité).

* : protection de 4 contre les armes à feu.

LISTE DES TALENTS

Physique

Acrobatie	-3	agilité
Grimpé	-2	agilité
Nage	-1	force
Course	-1	force
Moto	-2	perception
Voiture	-2	perception
Camion	-2	perception
Hélicoptère	-4	précision
Survie	-2	perception

Combat

Arme de poing	-2	perception
Arme d'épaule	-3	précision
Arme lourde	-4	force
Esquive	-1	agilité
Lancer	-2	précision
Arme de contact	-2	agilité
Arme de contact lourde	-3	force
Corps à corps	-1	agilité

Scientifique

Médecine	-4	volonté
Chimie	-4	volonté
Mécanique	-3	volonté
Electronique	-4	volonté
Informatique	-4	volonté

Communication

Baratin	-1	apparence
Discussion	-2	volonté
Tactique	-2	apparence
Stratégie	-3	volonté
Séduction	-1	apparence
Langue étrangère	-4	volonté
Savoir-faire	-3	apparence

Ruse

Discretion	-1	perception
Crochetage	-3	précision
Manipulation	-2	agilité

Artistique

Danse	-3	agilité
Peinture	-2	perception
Sculpture	-3	précision
Chant	-2	perception
Comédie	-2	volonté
Jouer d'un instrument	-2	précision

Type de personnage	Réduction	Force = 0	Force = -1
Humain *	1	coma (1d6 heure(s))	mort
Mort-vivant	1	sonné (1 seconde)	mort
Familier	1	sonné (1 seconde)	mort
Démon, incube, succube	2	assommé (1d6 seconde(s))	mort
Ange, fils de Dieu, fille de Dieu	3	assommé (1d6 seconde(s))	mort
Avatar de Prince-Démon, Prince-Démon	3	assommé (1d6 seconde(s))	mort
Avatar d'Archange, Archange	4	assommé (1d6 seconde(s))	mort

* : serviteur de Dieu, soldat de Dieu, humain béni, humain maudit, démon mineur (possédé de Scox).

RÉCOMPENSES POUR LES DÉMONS

1d6	Récompense
1	Une limitation déterminée aléatoirement *.
2	Une bonne poignée de main ou deux carambars (au choix).
3-4	Un niveau supplémentaire dans un pouvoir ou un talent au choix **.
5-6	Un point de pouvoir supplémentaire (et permanent).
7-8	Un pouvoir supplémentaire à déterminer aléatoirement ***.
9+	La complète : oeuf - jambon - fromage ****.

* : elle prend effet immédiatement et le Démon doit faire avec pendant 1d6 semaine(s) le temps qu'il prouve à ses supérieurs qu'il était censé recevoir une récompense (qu'il ne reçoit pas pour autant).

** : le niveau maximum d'un pouvoir ou d'un talent de Démon est de 5. Le niveau d'un pouvoir ou d'un talent ne peut jamais dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Si l'augmentation n'est pas possible, rejetez le dé.

*** : un nouveau pouvoir au choix, soit dans la table des pouvoirs de Démon, soit dans la table privilégiée du Prince-Démon qu'il sert (au choix).

**** : un nouveau pouvoir au choix, soit dans la table des pouvoirs de Démon, soit dans la table privilégiée du Prince-Démon qu'il sert (au choix) OU un point de pouvoir supplémentaire (et permanent) OU un niveau supplémentaire dans un pouvoir au choix (ne pas dépasser le niveau de la caractéristique associée).



PUISSANCE DE L'AURA

Nombre de PP maximum	Puissance de l'aura
1-10	Faible
11-20	Moyenne
21-40	Forte
41 et plus	Très forte

RÉCOMPENSES POUR LES ANGES

1d6	Récompense
1-2	Une chaleureuse accolade du responsable de la mission.
3-4	Un niveau supplémentaire dans un pouvoir ou un talent au choix *.
5-6	Un point de pouvoir supplémentaire (et permanent).
7-8	Un pouvoir supplémentaire à déterminer aléatoirement **.
9+	SUPER BONUS ***.

* : le niveau maximum d'un pouvoir ou d'un talent d'Ange est de 5. Le niveau d'un pouvoir ou d'un talent ne peut jamais dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Si l'augmentation n'est pas possible, rejetez le dé.

** : un nouveau pouvoir au choix, soit dans la table des pouvoirs d'Anges, soit dans la table privilégiée de l'Archange qu'il sert (au choix).

*** : un nouveau pouvoir au choix, soit dans la table des pouvoirs d'Anges, soit dans la table privilégiée de l'Archange qu'il sert (au choix) OU un point de pouvoir supplémentaire (et permanent) OU un niveau supplémentaire dans un pouvoir au choix (ne pas dépasser le niveau de la caractéristique associée).

POSSIBILITÉS D'INTERVENTION

Événement	Mod.
Demande futile	-3 (minimum)
Ange/Démon de grade 2	+1
Ange/Démon de grade 3	+2
L'Ange/Démon risque de mourir	+1
L'Ange/Démon combat l'avatar d'un Archange/Prince-Démon	+1
Jet raté au tour précédent	-4
Puissance de l'Ange/Démon	+PP/10

Dernière intervention réussie :

Moins d'un mois	-4
Un mois ou plus	-2
Un an ou plus	+1

POUVOIRS DES ANGES

Absorption d'amour	163
Absorption de colère	165
Absorption de force	162
Absorption de gentillesse	164
Absorption de volonté	161
Absorption du Mal	166
Ambassade	88
Anaérobiose	75
Anneau	86
Arme à distance bénite	84
Arme à distance mobile	85
Arme de contact bénite	84
Arme de contact mobile	84
Armée du salut	87
Armure bénite	85
Armure corporelle	75
Assommer	70
Attaque sonique	70
Attaque télékinétique	71
Attaques multiples	69
Augmentation permanente d'agilité	84
Augmentation permanente d'apparence	84
Augmentation permanente de force	83
Augmentation permanente de perception	84
Augmentation permanente de précision	84
Augmentation permanente de volonté	83
Augmentation temporaire d'agilité	77
Augmentation temporaire d'apparence	78
Augmentation temporaire de force	77
Augmentation temporaire de perception	77
Augmentation temporaire de précision	78
Augmentation temporaire de volonté	77
Avocat	92
Bénédiction « beauté »	75
Bénédiction « fertilité »	74
Bénédiction « guérison de folies »	74
Bénédiction « guérison de maladies »	74
Bénédiction « guérison de phobies »	74
Bénédiction « rajeunissement »	74
Bond	82
Boomerang	76
Boutique de luxe	91
Bracelet	86
Calme	72
Caméléon	80
Casino	91
Champ de force	78
Champ électrique	78
Champ magnétique	78
Charme	71
Château	87
Commando anti-IVG	94
Comptable	92
Contact avec un commissaire de police	95
Contact avec un journaliste	95
Contact avec un militaire	95
Contact avec un politicien	95
Contact avec un présentateur T.V.	95
Contact avec un procureur	95
Contrôle des animaux	82
Conversion mentale	76
Conversion physique	78
Couche de glace	78
Coup de poing	69
Croix	85
Déplacement temporel	82
Détection des créatures invisibles	81
Détection du danger	81
Détection du futur proche	81
Détection du Mal	80
Détection du mensonge	81
Détective privé	91
Diadème	86
Dialogue mental	81
Éclair	70
École	87
Église	88

Électricité	80
Équipe de soutien	93
Esquive acrobatique	70
Faiblesse	71
Forme gazeuse	80
Greenpeace	90
Hacker	92
Hôtel	91
Immeuble	87
Immunité	76
Immunité au feu	75
Immunité au froid	75
Immunité aux maladies et aux poisons	75
INTERPOL	90
Invisibilité	78
Jet d'eau bénite	70
Jet d'eau du robinet	71
Laboratoire	87
Lieutenant de police	92
Lire les pensées	81
Lire les sentiments	81
Médecin	76
Membre blindé	70
Miliciens	94
Monument historique	88
Multiplication	76
Musée	88
Non-détection	76
O.M.S.	90
ONU	90
Paparazzi	92
Paralytic	72
Parc	88
Passe-muraille	82
Perle	86
Petite maison	88
Peur	72
Police municipale	94
Polymorphie	80
Président d'organisation humanitaire	76
Prêtre	76
Prise	69
Psychométrie	81
Rameau d'olivier	86
Rebond	78
Réduction	80
Régénération	75
Relique sacrée	85
Restaurant	91
Rêve	82
Royalistes	95
Salle de concert	90
Scientifique	77
Scouts d'Europe	90
Section d'enquête	92
Section légère	93
Section lourde	93
Section multirôle	93
Service d'ordre	94
Skinheads	94
Sommeil	71
Sportif professionnel	77
Station balnéaire	91
Talent artistique	83
Talent de combat	83
Talent de communication	83
Talent de ruse	83
Talent physique	83
Talent scientifique	83
Télépathie	81
Téléportation	82
Trait de lumière	70
UNICEF	90
Université	91
Vedette de cinéma	77
Véhicule blindé	93
Vitesse	82
Vol	82
Volonté supranormale	75

POUVOIRS DES DÉMONS

Absorption d'apparence	85
Absorption d'énergie sexuelle	84
Absorption de force	85
Absorption de douleur	85
Absorption de violence	85
Absorption de volonté	84
Anaérobiose	88
Araignée	105
Arme à distance maudite	97
Arme à distance mobile	97
Arme de contact maudite	97
Arme de contact mobile	97
Armure corporelle	88
Armure maudite	97
Attaque télékinétique	83
Augmentation permanente d'agilité	96
Augmentation permanente d'apparence	96
Augmentation permanente de force	96
Augmentation permanente de perception	96
Augmentation permanente de précision	96
Augmentation permanente de volonté	96
Augmentation temporaire d'agilité	90
Augmentation temporaire d'apparence	90
Augmentation temporaire de force	90
Augmentation temporaire de perception	90
Augmentation temporaire de précision	90
Augmentation temporaire de volonté	90
Boîte de nuit	103
Bond	95
Boomerang	89
Boutique de luxe	104
Call-girl	106
Caméléon	91
Casino	103
Catacombes	100
Cauchemar	84
Caverne	100
Champ de force	91
Champ magnétique	91
Charme	83
Chat	105
Chef d'entreprise	89
Chevalière	98
Chevaux de course	102
Choc électrique	86
Cimetière	99
Contact avec un Avocat	108
Contact avec un Démon	108
Contact avec un Hacker	108
Contact avec un Mafioso	108
Contact avec un Politicien	108
Contact avec un Prince-Démon	108
Contrôle des animaux	94
Conversion mentale	89
Conversion physique	91
Corbeau	105
Cornes	82
Couche de glace	91
Crâne	98
Croix	98
Dague de sacrifice	99
Dents	81
Déphasage	95
Déplacement temporel	95
Détection de la vérité	94
Détection des créatures invisibles	92
Détection des ennemis	92
Détection du Bien	92
Détection du danger	94
Détection du futur proche	92
Diablotin	107
Dialogue mental	94
Dialogue multiple	94
Douleur	86
Église	100
Égouts	100
Étouffement	86
Éventration	86
Faiblesse	84
Fantôme	105
Forme gazeuse	91
Gecko	106
Goules	104

Griffes	81
Grosse brute	106
Hangar	102
Hôpital	99
Hôtel	103
Ile déserte	103
Immeuble	99
Immunité	89
Immunité au feu	88
Immunité au froid	88
Immunité aux maladies et aux poisons	88
Industrie	103
Invisibilité	91
Jet d'acide	83
Jet d'énergie	82
Jet de flammes	82
Jet de glace	82
Jet privé	102
Laboratoire	100
Langue	81
Liquéfaction	92
Lire les pensées	94
Lire les sentiments	94
Maison	107
Majordome	106
Maladie	86
Malédiction « folie »	85
Malédiction « laideur »	86
Malédiction « maladie »	85
Malédiction « phobie »	85
Malédiction « stérilité »	85
Malédiction « vieillissement »	85
Médaille en forme de pentacle	99
Méto	100
Momie	104
Morgue	99
Multiplication	88
Non-détection	88
Onde de choc	83
Paralytic	84
Pattes	82
Peluche	107
Peur	84
Poison	86
Politicien	90
Polymorphie	92
Pot de Shime	107
Poupon	107
Présentateur T.V.	89
Punk	106
Queue	82
Rat	105
Rebond	91
Réduction	92
Régénération	88
Relique impie	97
Résidence secondaire	103
Restaurant	103
Rock-Star	89
Sceptre	98
Serpent	105
Sommeil	83
Sportif professionnel	90
Squat	102
Squelettes	104
Talent artistique	95
Talent de combat	96
Talent de communication	95
Talent de ruse	95
Talent physique	95
Talent scientifique	95
Télépathie	94
Téléportation	94
Thrasher	106
Tourbillon de feu	91
Tueur psychopathe	106
Vampire	104
Vedette de cinéma	89
Vitesse	95
Voiture	107
Voitures de course	102
Vol	95
Volonté supranormale	88
Yacht	102
Zombies	104