

DÉMONOLOGISTES

*LIBREMENT INSPIRÉ DE ENCYCLOPÆDIA ARCANA DE MONGOOSE PUBLISHING POUR D20 SYSTEM
TRADUCTION FRANÇAISE PARUE CHEZ ORIFLAM
VERSION 1.0*



DÉMONOLOGISTES

Table des matières

Nouveaux Atouts :	3
Arcane Background (Démonologie) :	3
Drain d'énergie démoniaque :	3
Instructions étendues :	3
Instructions complètes :	3
Contrôle mineur :	3
Contrôle supérieur :	3
Invocations multiples :	3
Changement d'instruction :	4
Renvoi de démon :	4
Contrôle Permanent :	4
Invocation rapide :	4
Force de volonté :	4
Force de volonté renforcée :	4
Nouvelle compétence :	5
Invocation :	5
Démons :	6
Lémures :	6
Diablotins :	6
Dretchs :	6
Quasits :	7
Molosses sataniques :	7
Osyluths :	7
Chat des enfers / Bazorka :	8
Kyttons :	8
Barbazu :	9
Hamatulas :	10
Succubes (Wild Card) :	11
Bébiliths (Wild Card) :	11
Cornugons (Wild Card) :	12
Gélugons (Wild Card) :	13
Vrocks (Wild Card) :	14
Glabrezus (Wild Card) :	15
Diantrefosses (Wild Card) :	16
Nalfeshnies (Wild Card) :	17
Mariliths (Wild Card) :	18
Balors (Wild Card) :	19
Corruption démoniaque :	20
Mutation physique (marge d'échec au jet d'Ame) :	20
Mutation psychique (séquentiellement) :	20

DÉMONOLOGISTES

Il s'agit d'une spécialité de l'Arcane Background (Magie). Une fois que le personnage s'est engagé sur cette voie il ne peut **plus** prendre de nouveaux pouvoirs ni de trappings liés à l'Arcane Background (Magie).

Ce choix est définitif, le personnage s'est engagé dans une voie spécialisée dans laquelle la mort est le seul chemin de sortie, et encore...

Nouveaux Atouts :

Arcane Background (Démonologie) :

Arcane Background (Magie), Aguerri (Seasonned), Sorcellerie d8, Connaissance (démons) d8

Cela permet d'avoir accès aux pouvoirs de démonologie, ce sera un pré requis pour tous les pouvoirs suivants. Il donne accès à la compétence *Invocation* qui sera utilisée dans la plupart des jets de démonologie.

Drain d'énergie démoniaque :

AB (Démonologie), Ame d8, Connaissance (démons) d10

Ce sort permet de récupérer un certain nombre de point de pouvoir (PP) d'un démon qu'il a invoqué. Il va faire un Jet d'Ame en opposition avec l'Ame du démon et récupérera un PP par succès et degré, sans pouvoir dépasser le total que possède le démon (cf. plus loin). Si tous les points du démon sont ainsi drainés celui-ci disparaît.

Instructions étendues :

AB (Démonologie),

Permet de donner au démon des ordres allant jusqu'à 12 mots.

Instructions complètes :

Permet de donner au démon des ordres allant jusqu'à 20 mots.

Contrôle mineur :

AB (Démonologie)

Change la durée de contrôle standard de 1h à 2h.

Contrôle supérieur :

Change la durée de contrôle de 2h à 3h.

Invocations multiples :

AB (Démonologie), Invocation d8

Cela permet au démonologue d'invoquer plusieurs démons au cours d'un seul et même rituel. Le jet d'Invocation est minoré de -2 pour chaque démon supplémentaire par rapport au premier (cumulatif).

DÉMONOLOGISTES

Changement d'instruction :

AB (Démonologie)

Permet avec un nouveau jet d'Invocation de changer les ordres donnés au démon que l'on a invoqué. Cependant la durée de sa présence aux ordres du démoniste n'est pas modifiée, elle correspond toujours au premier jet d'Invocation.

En cas d'échec le démon continue de suivre les ordres précédents. En cas de fumble il est libéré de l'emprise de l'invocateur...

Renvoi de démon :

AB (Démonologie), Connaissance (Démons) d10

Avec un jet d'Invocation et la dépense de Point de Pouvoir correspondant le démoniste peut essayer de renvoyer un démon dans les plans infernaux. En cas de succès le démon disparaît dans l'instant, en cas d'échec rien ne change.

Contrôle Permanent :

AB (Démonologie), Invocation d12

Cela permet de créer un lien fort avec les démons les plus faibles (Force démoniaque de 0 ou 1) et de les conserver à ses côtés une fois leur mission terminée. Cet Atout ne permet de contrôler qu'un seul démon de façon permanente, il peut être pris plusieurs fois cependant.

Invocation rapide :

AB (Démonologie)

Permet de diviser le temps d'invocation par 2.

Force de volonté :

AB (Démonologie), Volonté de Fer (Strong Willed)

Bonus de +2 pour résister à la corruption démoniaque.

Force de volonté renforcée

Bonus de +4 pour résister à la corruption démoniaque.

DÉMONOLOGISTES

Nouvelle compétence :

Invocation :

C'est la compétence qui est utilisé pour invoquer et contrôler le démon ainsi appelé des enfers. Le Jet de base est de 4 + le Facteur démoniaque de la créature à invoquer (cf. plus loin). L'invocateur a besoin de calme et de matériel, il lui faut un pentacle pour réaliser son invocation et toute personne à proximité du démonologue pendant son invocation lui octroi un malus de -1. De même la connaissance du vrai nom du démon octroi un bonus de +1 au Jet.

Le temps d'invocation du démon dépend de son facteur démoniaque : il faut 1+facteur démoniaque heure pour invoquer un démon.

En cas d'échec le démon est invoqué mais n'est pas contrôlé, il est libre d'agir comme bon lui plait, avec en particulier une haine féroce envers l'invocateur...

En cas de réussite du jet l'invocateur peut donner les ordres au démons : par défaut pas plus de 9 mots pour une durée de service d'1h par succès et degré. Au bout de ce temps ou dès que sa mission est terminée le démon disparaît.

Le coût en Points de Pouvoir (PP) dépend du démon et de l'utilisation que l'on en fait, généralement il s'agit de 4+Facteur démoniaque pour une invocation directe.

Un fumble (snake eye) sur le Jet indique une Corruption Démoniaque pour l'invocateur (cf. plus loin).

DÉMONOLOGISTES

Démons :

On les distingue principalement par leur facteur démoniaque qui qualifie leur puissance, à partir du facteur de puissance de 5 les démons possèdent un nom propre qui peut aider à les invoquer.

Chaque type de créature démoniaque que l'on peut invoquer correspond à un Nouveau Pouvoir. Chaque MJ est encouragé à rajouter ses propres races de démons comme bon lui semble.

Lémures :

Facteur démoniaque : 0

Description : tas de chairs informes vaguement humanoïdes incapables de parler

Agilité : d6 - Intellect : d4 (A) - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 4 - Parade : 5 - Résistance : 6

Combat : d6

Griffes : Force+1

Armure naturelle : +1

Immunité : feu, poison, attaque mentale

Point de Pouvoir : 2

Diablotins :

Facteur démoniaque : 0

Description : petit diable humanoïde, avec ailes de chauve-souris, queue fourchue, cornes et petites dents pointues

Agilité : d12 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 4, 8 (vol) - Parade : 6 - Résistance : 5

Combat : d8 - Connaissance (Magie) : d6 - Discrétion : d6 - Perception : d6

Dard : Force + Poison si un degré sur l'attaque (perte de 1 niveau d'Agilité pendant 4 rounds)

Immunité : feu, poison

Point de Pouvoir : 3

Dretchs :

Facteur démoniaque : 0

Description : petit humanoïde (1m20 environ) obèse et imberbe, avec une mâchoire prognathe garnie de crocs. Il est incapable de parler et stupide au possible.

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 4 - Parade : 5 - Résistance : 6

Combat : d6

Armure : peau épaisse (Armure+1)

Griffes : Force+1

Morsure : Force+1

Balayage : attaque tous les adversaires adjacent à -2

Immunité : poison, électricité

Point de Pouvoir : 3

DÉMONOLOGISTES

Quasits :

Facteur démoniaque : 1

Description : petit humanoïde (60 cm) à grandes ailes de peau, à oreille pointues, et grandes griffes. Sa peau verte est couverte de pustules.

Agilité : d12 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 4, 8 (Vol) - Parade : 6 - Résistance : 5

Combat : d8 - Connaissance (Sorcellerie) : d4 - Discrétion : d12+1 - Détection : d6

Griffes : Force

Morsure : Force, en cas de réussite avec un degré, la victime doit faire un jet de Vigueur sous peine de subir une perte d'un dé en Agilité pendant 5 rounds.

Immunité : poison, électricité

Point de Pouvoir : 5

Molosses sataniques :

Facteur démoniaque : 1

Description : grand chien (1m35 au garrot pour 60 kg environ) d'apparence terrifiante au poil ras et roux. Il a les yeux rouges vifs.

Agilité : d8 - Intellect : d4 (A) - Ame : d6 - Force : d8 - Vigueur : d8

Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 6

Combat : d6 - Discrétion : d12+1 - Détection : d8 - Pistage : d8

Morsure : Force+2

Souffle de feu : Cone template - Agilité pour éviter l'attaque - 2d8 de dégâts. La morsure ne peut être utilisée ce round-ci.

Rapidité : Ignore les cartes inférieures à 5 lors de l'initiative.

Odorat développé : +2 pour détecter ou pister une odeur.

Immunité : feu

Point de Pouvoir : 5

Osyluths :

Facteur démoniaque : 4

Description : grand squelette humanoïde à queue de scorpion

Agilité : d6 - Intellect : d8 - Ame : d8 - Force : d12+2 - Vigueur : d10

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 9

Combat : d10 - Discrétion : d8 - Perception : d12 - Sorcellerie : d6

Morsure : Force+2

Griffes : Force+1

Corps en os : Armure+2

Dard : Force + Poison si un degré sur l'attaque (perte d'un niveau de Force pendant 6 rounds)

Rapide : ignore les cartes inférieure à 5

Vigilant : +2 à la Perception

Peur : jet de tripes quand on le voit

Immunité : feu, poison

Point de Pouvoir : 10

Mur de glace : 1/section - Durée : 3 (1/section/round) - Résistance : 10

DÉMONOLOGISTES

Chat des enfers / Bazorka :

Facteur démoniaque : 4

Description : Chat de grande taille (2m) au regard inquiétant

Agilité : d10 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d12+2 - Vigueur : d12

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 9

Combat : d10 - Discrétion : d12+1 - Escalade : d12+2 - Nage : d12

Griffes : Force+3

Morsure : Force+1

Immunité : feu, poison

Armure Naturelle : Armure+1

Etreinte : si une attaque de Morsure réussit avec un degré, la proie est immobilisée et subit une attaque de griffes automatiques (directement les dégâts). Il faut faire un jet de Force opposé pour se libérer.

Difficile à voir : en pleine lumière le chat apparaît comme étant translucide => -2 pour le détecter, le toucher en combat.

Point de Pouvoir : 7

Kytons

Facteur démoniaque : 5

Description : humanoïde musculeux couvert de chaînes

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d8 - Vigueur : d8

Déplacement : 5 - Parade : 7 - Résistance : 10

Combat : d10 - Perception : d12+1 - Escalade : d12

Chaînes : Force+3 (les chaînes attaquent comme si elles avaient une volonté propre)

Armures de chaînes mouvantes : Armure+4

Rapide : ignore les cartes inférieure à 5

Vigilant : +2 à la Perception

Immunité : feu, poison, froid

Arme Privilégiée (Chaînes) : +1 au Combat.

Déstabilisation : Avec un jet d'Ame réussi le Kyton peut déstabiliser son adversaire en prenant un visage connu de la victime (Jet de Tripes)

Points de Pouvoir : 10

DÉMONOLOGISTES

Barbazou :

Facteur démoniaque : 5

Description : Humanoïde reptilien à barbe

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d10 - Vigueur : d8

Déplacement : 6 - Parade : - Résistance : 9

Combat : d8 - Discrétion : d6 - Perception : d6 - Sorcellerie : d8

Griffes : Force+1

Barbe : si l'attaque avec les griffes à réussi avec un degré, l'adversaire est amené au contact de la barbe du Barbazou, et doit faire un jet de Vigueur -2 pour ne pas contracter la maladie suivant : Diantrespasme : chaque il doit faire un jet de Vigueur pour ne pas perdre un niveau de Force. Il faut réussir 3 jets de Vigueur consécutifs pour ne plus être atteint ou subir un soin magique spécifique.

Coutille : Force+4, AP1, distance1, Nécessite les 2 mains

Hémorragie : si l'attaque avec la coutille réussit avec un degré, la personne subit une hémorragie. Chaque round elle doit faire un jet de Vigueur ou perdre un niveau de fatigue. Dès que l'on fait des premiers soins (pansement) on arrête les jets de Vigueur.

Balayage : attaque tous les adversaires adjacents à -2 (non compatible avec Frénésie)

Rapide : ignore les cartes inférieures à 5

Résistance aux arcanes : +2 pour résister aux effets de la magie et +2 d'Armure contre les effets magiques

Armure Naturelle : Armure+3

Corruption Démoniaque active : +1 au jet d'Ame pour effectuer la corruption démoniaque

Frénésie : une attaque supplémentaire à -2 (non compatible avec Balayage)

Immunité : feu, poison

Point de Pouvoir : 15

Arme Magique : 2 PP - Arme touchée - Durée : 3 (1/round) - +2 aux dégats, +4 avec un degré

Flammes : 2 PP - Flame Template - 2d10 dg.

Coup à distance : 2 PP - 24/48/96m - Medium Burst Template - Jet de Vigueur (à -2 avec un degré) pour ne pas être Secoué.

DÉMONOLOGISTES

Hamatulas :

Facteur démoniaque : 5

Description : créatures de plus de 2m couverte de piques et d'écailles tranchantes

Agilité : d6 - Intellect : d8 - Ame : d8 - Force : d12 - Vigueur : d8

Déplacement : 5 - Parade : 8 - Résistance : 9

Combat : d12 - Discrétion : d12 - Perception : d12+2 - Sorcellerie : d8

Griffes : Force+3, si l'attaque réussit avec un degré (non compatible avec l'attaque puissante) la victime est pressée contre le corps d'épines de l'Hamatula lui infligeant 2d6 dg automatique chaque round jusqu'à ce que la victime se libère (jet de force opposé), lors de sa libération la victime prend son jet de Force en dégât.

Corruption Démoniaque active : +2 au jet d'Ame pour effectuer la corruption démoniaque

Immunité : feu, poison

Vigilant : +2 au jet de Perception

Balayage : Attaque les adversaires adjacent à -2

Résistance aux arcanes : +2 pour résister aux effets de la magie et +2 d'Armure contre les effets magiques

Armure Naturelle : Armure+3

Attaque puissante : si l'attaque réussit avec un degré rajoute +2 aux dégâts

Peur (-1) : Jet de Tripes à -1

Points de Pouvoir : 15

Flammes : 2 PP - Flame Tempate - 2d10 dg

Image miroir : 2 PP - Touché - Durée : 3 (1/round) - -2 pour être touché (-4 avec un degré)

Immobilisation des personnes : 2 PP - -2 au déplacement et aux compétences de la cible dépendant de Force et Agilité. Ne peut plus rien faire avec un degré.

Ténèbres infernales : 2 PP - 16m - Large Burst Template d'obscurité totale (=> -6 pour agir)

DÉMONOLOGISTES

Succubes (Wild Card):

Facteur démoniaque : 6

Description : magnifique femme aux grandes ailes de chauve-souris

Agilité : d8 - Intellect : d10 - Ame : d8 - Force : d8 - Vigueur : d8

Déplacement : 6, 8 en vol - Parade : 6 - Résistance : 9

Combat : d8 - Discrétion : d8 - Perception : d12+2 - Equitation : d8 - Sorcellerie : d10 - Persuasion : d12+1

Griffes : Force+1

Armure naturelle : +3

Corruption Démoniaque active : +2 au jet d'Ame pour effectuer la corruption démoniaque

Frénésie avancée : une attaque supplémentaire.

Absorption d'énergie : En cas d'embrassade ou d'union charnelle la victime doit faire un jet opposé d'Ame. En cas d'Echec la victime prend un niveau de blessure par degré d'écart.

Transformation : Un jet d'Ame lui permet de prendre la forme d'une espèce humanoïde (un spécimen parfait).

Don des langues : lui permet de parler et de comprendre toutes les langues.

Charismatique : +2 au Charisme.

Très attirante : +4 au Charisme.

Esquive : -1 pour être touché par des attaques à distances.

Immunité : Poison, Electricité.

Résistances : au feu, au froid, à l'acide => +4 d'armure contre ce type d'attaques.

Points de Pouvoir : 20

Charme-Monstre : 2 PP - 10m - Durée : 3 (1/round) - Jet d'Ame opposé avec la créature pour qu'elle tombe sous le contrôle de la succube.

Téléportation : 3+ PP - Touché - Déplacement de 20m pour chaque 3 points dépensés, de 30 m en cas d'un degré sur le jet.

Ténèbres infernales : 2 PP - 16m - Large Burst Template d'obscurité totale (=> -6 pour agir).

Bébiliths (Wild Card) :

Facteur démoniaque : 6

Description : grande araignée d'os de plus de 7m de haut

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d12+3 - Vigueur : d12

Déplacement : 7 - Parade : 9 - Résistance : 13

Combat : d12+1 - Discrétion : d12 - Perception : d12+2 - Grimper : d12+3 - Pistage : d12+1 - Tir : d8

Morsure : Force, en cas de degré sur le jet d'attaque un venin est inoculé à la victime : Jet de Vigueur pour ne pas perdre immédiatement un niveau de Vigueur, puis à nouveau le même Jet le round suivant. La perte dure 5 rounds.

Lames : Force+2, en cas de double degré sur le jet d'attaque l'arme de la victime est brisée (à moins qu'il ne s'agisse d'une arme magique, dans ce cas il faut un degré supplémentaire par bonus de l'arme pour la briser).

Toile : La créature peut projeter une toile pour immobiliser un adversaire (portée 10m). Il faut faire un jet de Force pour se libérer.

Grande Taille : +2 à la Résistance, +2 pour être touché.

Armure naturelle : +3

Corruption Démoniaque active : +2 au jet d'Ame pour effectuer la corruption démoniaque

Vigilance : +2 à la Perception

Rapide : ne peut avoir une carte d'initiative en dessous de 5.

Immunité : Poison, Electricité.

Résistances : au feu, au froid, à l'acide => +4 points d'armure contre ce type d'attaques.

Points de Pouvoir : 20

DÉMONOLOGISTES

Cornugons (Wild Card) :

Facteur démoniaque : 6

Description : grand reptile de 3m de haut avec des ailes

Agilité : d8 - Intellect : d8 - Ame : d8 - Force : d12+2 - Vigueur : d12

Déplacement : 3, 8 (vol) - Parade : 8 - Résistance : 12

Combat : d12 - Sarcasme : d12+1 - Discrétion : d12 - Perception : d12+1 - Escalade : d12+2 - Sorcellerie : d10

Fouet : Force+2, sur un jet d'attaque réussi avec un degré la victime doit faire un jet de Vigueur pour ne pas être Secoué.

Griffes : Force+3

Morsure : Force+2

Queue : Force-2, Hémorragie

Hémorragie : si l'attaque avec la queue réussit avec un degré, la personne subit une hémorragie. Chaque round elle doit faire un jet de Vigueur ou perdre un niveau de fatigue. Dès que l'on fait des premiers soins (pansement) on arrête les jets de Vigueur.

Corruption Démoniaque active : +2 au jet d'Ame pour effectuer la corruption démoniaque

Immunité : feu, poison

Balayage : Attaque les adversaires adjacents à -2

Résistance aux arcanes : +2 pour résister aux effets de la magie et +2 d'Armure contre les effets magiques

Armure Naturelle : Armure+3

Taille +1 : Résistance+1

Attaque puissante : si l'attaque réussit avec un degré rajoute +2 aux dégâts

Peur (-2) : Jet de Tripes à -2

Points de Pouvoir : 20

Flammes : 2 PP - Flame Template - 2d10 dg

Boule de feu : 4 PP - 48/96/192m - Medium Burst Template - 3d6 dg

Eclair : 2 PP - 24/48/96m - 3d6 dg

Mur de feu : 1 pp /section - 16m - Durée : 3 (1/section/round) - Résistance : 10

DÉMONOLOGISTES

Gélugons (Wild Card) :

Facteur démoniaque : 6

Description : créature insectoïde à la queue tranchante de 4m de haut

Agilité : d8 - Intellect : d12+2 - Ame : d12+2 - Force : d12+2 - Vigueur : d12+2

Déplacement : 6 - Parade : 10 - Résistance : 15

Combat : d12+2 - Connaissances (Magie) : d12+2 - Connaissances (Mystères) : d12+2 - Discrétion : d12+2 -

Perception : d12+2 - Escalade : d12+2 - Sorcellerie : d10

Pique : Force+3 - Distance : 2, Froid

Griffes : Force+2

Mandibules : Force+1

Queue : Force+4, Froid

Froid : toute personne touchée doit effectuer un jet de Vigueur ou subir un malus de -2 au déplacement et aux compétences de Force et d'Agilité pendant 4 rounds.

Corruption Démoniaque active : +2 au jet d'Ame pour effectuer la corruption démoniaque

Immunité : feu, poison

Balayage : Attaque les adversaires adjacent à -2

Résistance aux arcanes : +2 pour résister aux effets de la magie et +2 d'Armure contre les effets magiques

Vigilant : +2 au jet de Perception

Esquive : -1 pour être touché par les attaques à distance

Armure Naturelle : Armure+3

Taille +2 : Résistance+2

Enchaînement : si l'attaque réussit avec 2 degrés, le Gélugon peut en placer une autre immédiatement après.

Peur (-2) : Jet de Tripes à -2

Points de Pouvoir : 20

Cône de froid : 2 PP - Flame Template - 2d10 dg

Détection de la magie : 2 PP - Durée : 3 (1/round)

Mur de glace : 1/section - 28m - Durée : 3 (1/section/round) - Résistance : 10

Transformation : 5 PP - Durée : 1minute (1/min)

Vol : 3 PP - Durée : 3 (1/round) - Déplacement en vol à la vitesse d'escalade.

DÉMONOLOGISTES

Vrocks (Wild Card) :

Facteur démoniaque : 7

Description : créature de plus de 3m à tête de vautour avec de grandes ailes

Agilité : d10 - Intellect : d8 - Ame : d8 - Force : d12+1 - Vigueur : d12

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 13

Combat : d10 - Connaissances (Magie) : d12 - Discretion : d12 - Perception : d12+1 - Sorcellerie : d10

Griffes : Force+2

Morsure : Force+1

Spores : Le Vrock prend 3 rounds pour produire un nuage de spores qui va toucher toutes les personnes dans un rayon de 2m autour de la créature. Elles vont subir 2d8 de dégâts. Les personnes touchées vont subir 1d6 de dégâts pendant les 10 prochains rounds. A la fin de ce laps de temps elles sont couvertes de pousses verdâtres (Charisme -4). Un sort de Soin spécifique peut faire disparaître toutes les pousses.

Cri : La créature peut pousser un cri étourdissant : Jet de Vigueur pour éviter d'être Secoué.

Armure Naturelle : Armure+3

Taille +2 : Résistance+2

Corruption Démoniaque active : +2 au jet d'Ame pour effectuer la corruption démoniaque

Immunité : Poison, Electricité.

Résistances : au feu, au froid, à l'acide => +4 points d'armure contre ce type d'attaques.

Enchaînement : si l'attaque réussit avec 2 degrés, le Vrock peut en placer une autre immédiatement après.

Résistance aux arcanes : +2 pour résister aux effets de la magie et +2 d'Armure contre les effets magiques

Points de Pouvoir : 22

Image miroir : 2 PP - Touché - Durée : 3 (1/round) - -2 pour être touché (-4 avec un degré)

Téléportation : 3+ PP - Touché - Déplacement de 20m pour chaque 3 points dépensés, de 30 m en cas d'un degré sur le jet.

Ténèbres infernales : 2 PP - 16m - Large Burst Template d'obscurité totale (=> -6 pour agir).

DÉMONOLOGISTES

Glabrezus (Wild Card) :

Facteur démoniaque : 7

Description : sorte de loup humanoïde avec des yeux violets possédant 2 pinces en plus de ses bras d'environ 5m de haut

Agilité : d6 - Intellect : d10 - Ame : d10 - Force : d12+2 - Vigueur : d12+1

Déplacement : 6 - Parade : 9 - Résistance : 15

Combat : d12+1 - Perception : d12+3 - Sorcellerie : d10 - Connaissance (Magie) : d12+1 - Discretion : d10

Pinces : Force+3

Griffes : Force+1

Morsure : Force+1

Enchaînement : si l'attaque réussit avec 2 degrés, le Glabrezu peut en placer une autre immédiatement après.

Balayage avancé : Attaque tous ses adversaires sans malus.

Etreinte : si une attaque de Pinces réussie avec un degré, la proie est immobilisée et subit une attaque de griffes automatiques (directement les dégâts). Il faut faire un jet de Force opposé pour se libérer.

Armure Naturelle : Armure+3

Taille +3 : Résistance+3

Corruption Démoniaque active : +2 au jet d'Ame pour effectuer la corruption démoniaque

Immunité : Poison, Electricité.

Résistances : au feu, au froid, à l'acide => +4 points d'armure contre ce type d'attaques.

Enchaînement : si l'attaque réussit avec 2 degrés, le Glabrezu peut en placer une autre immédiatement après.

Résistance aux arcanes : +2 pour résister aux effets de la magie et +2 d'Armure contre les effets magiques

Points de Pouvoir : 22

Agrandissement : 4 PP - Touché - Durée : 3 (2/round) - Augmente la taille de la créature => +1 à la Résistance, +1 niveau en Force.

Dissipation de la Magie : 3 PP - 20m - Jet opposé de Magie (Sorcellerie, Foi, ...).

Image miroir : 2 PP - Touché - Durée : 3 (1/round) - -2 pour être touché (-4 avec un degré)

Mains Brulantes : 1 PP - Eclair de feu entre les mains de la créature (potentiellement jusqu'à 3 adversaires en face) subissant : 2d6 points de dégâts.

Marteau du Chaos : 2 PP - 24/48/96m - Medium Burst Template - Explosion multicolore qui rend à l'état Secoué les personnes qui ratent leur jet de Vigueur (à-2 si le Jet est réussi avec un degré).

Téléportation : 3+ PP - Touché - Déplacement de 20m pour chaque 3 points dépensés, de 30m en cas d'un degré sur le jet.

Ténèbres infernales : 2 PP - 16m - Large Burst Template d'obscurité totale (=> -6 pour agir).

DÉMONOLOGISTES

Diantrefosses (Wild Card) :

Facteur démoniaque : 8

Description : grand humanoïde (3m50) dont le corps est recouvert d'écailles rouges avec de grandes ailes de chauve-souris. De ses dents suintent une substance verdâtre.

Agilité : d8 - Intellect : d12+2 - Ame : d12+1 - Force : d12+2 - Vigueur : d12+2

Déplacement : 6, 10 (vol) - Parade : 10 - Résistance : 16

Combat : d12+2 - Sarcasme : d12+2 - Connaissances (Magie) : d12+3 - Connaissance (Mystères) : d12+2 -

Discrétion : d12+2 - Perception : d12+3 - Escalade : d12+2 - Sorcellerie : d12

Griffes : Force+3

Morsure : Force+1, si l'attaque est réussie avec un degré, la victime doit faire un premier jet de Vigueur pour éviter de recevoir un poison causant une perte d'un niveau de Dé en Vigueur. Un second jet doit être fait pour éviter d'être infecté par une maladie (diantrespasme) qui se déclenche au bout d'un jour et qui pendant 4 jours va faire perdre un niveau de Dé en Force (un niveau par jour, minimum d4). Le niveau de Force revient progressivement après ce délai.

Queue : Force+1, si l'attaque est réussie avec un degré la victime est agrippée par la queue de la créature. Chaque round la victime doit faire un jet de Force opposé avec la créature (Force-2) si elle réussie avec un degré elle se libère, sinon elle subit 3d6 dégâts.

Immunité : Feu, Poison.

Rapidité : Rejette toute carte inférieure à 5 lors de l'initiative

Balayage avancé : attaque tout adversaire adjacent sans malus.

Taille +2 : Résistance+2

Armure naturelle : Armure+4

Peur -2 : L'adversaire doit faire un jet de Tripes à -2

Points de pouvoir : 25

Boule de Feu : 4 PP - 48/96/192m - Medium Burst Template - 3d6 dg.

Détection de la magie : 2 PP - à vue - Permet de voir tout objet ou effet de la magie.

Flammes : 2 PP - Arc de flammes entre les mains de la créature - 2d6 dg

Immobilisation : 4 PP - 28m - Medium Burst Template - -2 aux compétences de Force et Agilité, ainsi qu'au déplacement. Impossible de bouger avec un degré sur le jet.

Dissipation de la magie : 3 PP - 28m - Dissipe les effets magiques.

Invisibilité : 5 PP - Durée : 3 rounds, puis 1 PP par round - -4 pour être détecté ou touché (-6 avec un degré).

Mur de feu : 1 PP / section - 28 m - Durée : 3 round (+1 / round /section) - Résistance : 10 - cause 2d4 dg si on veut l'escalader.

Téléportation : 3+ PP - Se déplace de 20m par 3 PP ou de 30m avec un degré sur le jet.

Nuée de météores : 6 PP - 48/96/192 - Large Burst Template - 3d6 dg

DÉMONOLOGISTES

Nalfeshnies (Wild Card) :

Facteur démoniaque : 9

Description : croisement entre un gorille et un sanglier avec des ailes de plus de 6m de haut ! Il a des yeux rouges qui semblent sans fond...

Agilité : d8 - Intellect : d12+2 - Ame : d12+2 - Force : d12+2 - Vigueur : d12+1

Déplacement : 5, 6 en vol - Parade : 9 - Résistance : 17

Combat : d12+1 - Perception : d12+2 - Sorcellerie : d12 - Connaissance (Magie) : d12+2 - Discrétion : d12

Morsure : Force+3

Griffes : Force+1

Détection de l'invisible : peut voir sans malus toute personne invisible.

Armure Naturelle : Armure+4

Taille +4 : Résistance+4

Corruption Démoniaque active renforcée : +4 au jet d'Ame pour effectuer la corruption démoniaque

Immunité : Poison, Electricité.

Résistances : au feu, au froid, à l'acide => +4 points d'armure contre ce type d'attaques.

Enchaînement : si l'attaque réussit avec 2 degrés, le Glabrezu peut en placer une autre immédiatement après.

Résistance aux arcanes : +2 pour résister aux effets de la magie et +2 d'Armure contre les effets magiques

Points de Pouvoir : 25

Appel de la foudre : 2 PP - 24/48/96m - 1 Eclair inflige 3d6 points de dégâts à une victime.

Contact glacial : 2 PP - Touché - La main du démon luit de couleur bleue, la victime touchée subit 1d6 point de dégâts et doit faire un jet de Vigueur pour éviter de perdre un niveau de dé en Force pour 10 rounds.

Débilité : 2 PP - 28m - Durée : 3 (1/round) - Baisse d'un niveau de dé l'Intellect de la cible (2 en cas d'un degré sur le Jet).

Dissipation de la Magie : 3 PP - 20m - Jet opposé de Magie (Sorcellerie, Foi, ...).

Image miroir : 2 PP - Touché - Durée : 3 (1/round) - -2 pour être touché (-4 avec un degré)

Invisibilité : 5 PP - soi-même - 3 round (1/round) - -4 pour être détecté ou touché (-6 en cas de degré sur le Jet).

Marteau du Chaos : 2 PP - 24/48/96m - Medium Burst Template - Explosion multicolore qui rend à l'état

Téléportation : 3+ PP - Touché - Déplacement de 20m pour chaque 3 points dépensés, de 30m en cas d'un degré sur le jet.

Ténèbres infernales : 2 PP - 16m - Large Burst Template d'obscurité totale (=> -6 pour agir).

DÉMONOLOGISTES

Mariliths (Wild Card) :

Facteur démoniaque : 9

Description : torse féminin sur une queue de serpent, elle possède 6 bras. Elles ont une taille d'environ 2m de haut et 6m de long.

Agilité : d10 - Intellect : d12 - Ame : d12 - Force : d12+2 - Vigueur : d12+2

Déplacement : 6 - Parade : 9 - Résistance : 18

Combat : d12+1 - Perception : d12+3 - Sorcellerie : d12 - Connaissance (Magie) : d12+1 - Discrétion : d12 - Persuasion : d12+1

Armes (chacun de ses six bras attaque et même temps) : Force+6 (épée, hache, masse, ...)

Queue : Force+1

Etreinte : si une attaque de Queue est réussie avec un degré, la proie est immobilisée et subit une Constriction. Il faut faire un jet de Force opposé pour se libérer.

Constriction : la victime subit 3d6 points de dégâts. Elle doit faire un Jet de Vigueur pour éviter de perdre un niveau de Fatigue.

Armure Naturelle : Armure+4

Taille +4 : Résistance+4

Corruption Démoniaque active renforcée : +4 au jet d'Ame pour effectuer la corruption démoniaque

Immunité : Poison, Electricité.

Résistances : au feu, au froid, à l'acide => +4 points d'armure contre ce type d'attaques.

Enchaînement : si l'attaque réussit avec 2 degrés, le Glabrezu peut en placer une autre immédiatement après.

Résistance aux arcanes : +2 pour résister aux effets de la magie et +2 d'Armure contre les effets magiques

Points de Pouvoir : 25

Brume Mortelle : 2 PP / 9 m² - 24m - Durée : 3 rounds (1 / round / 9 m²) - toute personne entrant dans la zone subit 2d6 dg.

Détection de l'invisible : 1 PP - Portée : à vue - Durée : 3 rounds (1 / round) - permet de détecter tout ce qui est invisible

Fracassement : 2 PP - 24/48/96m - Génère un son particulier détruisant un objet ayant une Résistance inférieure à 5.

Marteau du Chaos : 2 PP - 24/48/96m - Medium Burst Template - Explosion multicolore qui rend à l'état Pyrotechnie : 1 PP - Portée : 48m - Envoi un bref bouquet de lueurs éblouissantes, les personnes en face du bouquet doivent faire un jet d'Ame pour éviter d'être aveuglé pendant 5 rounds.

Télékinésie : 5 PP - Portée : 24m - Durée : 3 rounds (1 / round) - permet de soulever des objets allant jusqu'à 60 kg (et jusqu'à 300 kg avec un degré).

Téléportation : 3+ PP - Touché - Déplacement de 20m pour chaque 3 points dépensés, de 30m en cas d'un degré sur le jet.

Ténèbres infernales : 2 PP - 16m - Large Burst Template d'obscurité totale (=> -6 pour agir).

DÉMONOLOGISTES

Balors (Wild Card) :

Facteur démoniaque : 10

Description : apparence classique du démon, corne de bélier, grandes ailes et sabots à la place des pieds, d'un beau rouge démoniaque (3m50).

Agilité : d8 - Intellect : d12+1 - Ame : d12+1 - Force : d12+2 - Vigueur : d12+1

Déplacement : 6, 12 (Vol) - Parade : 11 - Résistance : 17

Combat : d12+3 - Sarcasme : d12+2 - Détection : d12+4 - Sorcellerie : d12+2 - Connaissance (Magie) : d12+3 - Discrétion : d12+1

Fouet : Force+1 - Portée : 12m - Avec un degré sur l'attaque la victime doit faire un Jet opposé de Force avec le Balor, en cas d'échec la victime se trouve collé au Balor et subit 2d6 de dégâts pour round du à la chaleur du Balor.

Epée vorpale : Force+5 - sa lame ressemble à une flamme.

Vigilant : +2 aux Jets de Détection.

Peur -4 : Jet de tripes à -4 lors de la première rencontre.

Ambidextre : permet d'utiliser sa mauvaise main sans malus.

Rapidité : Rejette toute carte d'initiative inférieure à 5

Combat à deux mains : permet de combattre avec 2 armes dans chaque main sans malus.

Spasme d'agonie : lorsque le Balor meurt il explose dans un Large Burst Template faisant 3d6 de dégâts enflammés.

Taille +3 : Résistance+3

Armure Naturelle : Armure+5

Immunité : Poison, Electricité

Points de Pouvoir : 25

Dissipation de la magie : 3 PP - 20m - Jet opposé de Magie (Sorcellerie, Foi, ...).

Mur de feu : 1 PP / section - 28 m - Durée : 3 round (+1 / round /section) - Résistance : 10 - cause 2d4 dg si on veut l'escalader.

Pyrotechnie : 1 PP - Portée : 48m - Envoi un bref bouquet de lueurs éblouissantes, les personnes en face du bouquet doivent faire un jet d'Ame pour éviter d'être aveuglé pendant 5 rounds.

Télékinésie : 5 PP - Portée : 24m - Durée : 3 rounds (1 / round) - permet de soulever des objets allant jusqu'à 60 kg (et jusqu'à 300 kg avec un degré).

Téléportation : 3+ PP - Touché - Déplacement de 20m pour chaque 3 points dépensés, de 30 m en cas d'un degré sur le jet.

Ténèbres infernales : 2 PP - 16m - Large Burst Template d'obscurité totale (=> -6 pour agir)

Terreur : 2 PP - Portée : 52m - Large Burst Template - Les personnes dans la zone doivent faire u jet de Tripes, avec un degré le jet se fait à -2.

Tempête de feu : 6 PP - 48/96/192m - Large Burst Template - Toutes les personnes dans la zone subissent 3d6 points de dégâts, avec les risques de prise de feu.

DÉMONOLOGISTES

Corruption démoniaque :

Elle se produit dans 2 cas : de manière automatique lorsque l'invocateur fait un fumble sur son jet d'invocation d'un part et d'autre part lorsqu'il invoque avec succès une créature ayant un facteur démoniaque supérieur à 5.

Dans le second cas (corruption active), le démon invoqué va essayer de corrompre l'âme de l'invocateur avec un jet d'Ame opposé. En cas d'échec les effets sont identiques à la corruption passive (fumble).

A chaque effet de corruption d'accompagne d'une mutation physique, s'il y a un degré ou plus l'invocateur subit en plus une mutation psychique. Dans le cadre de la corruption passive c'est le Facteur démoniaque qui fait office de valeur du jet.

Mutation physique (marge d'échec au jet d'Ame) :

- 1 : altération physique mineures : crocs à la place des dents, yeux brillant dans le noir, ...
- 2 : altération physique moyenne : griffes à la place des doigts, cornes sur le visage ou le crâne, ...
- 3 : altération physique majeure : Pieds cornus (les jambes ne sont plus humaines), changement de matière des membres, ...
- 4+ : modification d'apparence : membres supplémentaires (pincés, ailes, etc.), déformation du visage, protubérances sur le corps, ...

Mutation psychique (séquentiellement) :

- Paranoïaque : voit des complots à son entourage partout.
- Schizophrène : possède une seconde personnalité qui prend le pas en condition de stress.
- Sanguinaire : cf. livre de base
- Despotique : essaie d'imposer sa volonté à tous les autres par tous les moyens
- Agent corrupteur : essaie d'attirer d'autres personnes vers le mal
- Sacrifieur d'âmes : sacrifie régulièrement des personnes en l'honneur du mal
- Agent du mal : personne totalement dédiée au mal sous toutes ses facettes.

© Arnok 2006 : arnok@sden.org