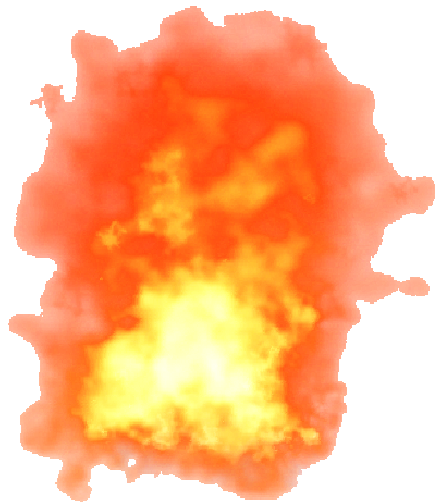


Démons

versos de la feuille de personnage

Mix des voies présentées dans Casus Belli #10



DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC <small>POINTS DE CHANCE</small>	PA <small>POINTS D'ÂME</small>	PM <small>POINTS DE MANA</small>	NV <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS		ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Corruption</i>	<i>Griffes de la nuit</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Chuchotements insidieux (L) : Envoi de messages télépathiques à une cible avec lequel on est déjà entré en contact physique, même s'il ne la voit pas (portée : 100 m). Il est possible d'utiliser la propre voix de la cible en réussissant un test d'INT opposé.	<input type="checkbox"/> Vitesse infernale : Le personnage augmente son score de DEX de +1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de DEX lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Guérison impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée est libérée de toute douleur, maladie, malus ou pénalité. Après 24 h, la condition normale revient et s'aggrave pendant un mois (-2 à tous les tests). Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un Contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire.	<input type="checkbox"/> Griffes démoniaques : Le personnage est dorénavant capable de faire pousser ses doigts et ses ongles qui deviennent de véritables griffes de combat. Il inflige [1d6+Mod. de FOR] DM létaux par attaque. Il obtient +5 aux tests d'escalade.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Mort lente (L) : La cible touchée doit faire un test de CON ND 15 ou contracter une affreuse maladie. Toutes les 24 heures, elle doit réussir un test de CON ND 10 ou abaisser de 1 ses PV maximum jusqu'à ce que mort s'en suive, que le démon stoppe le pouvoir ou meure ou que la victime réussisse un test de CON ND 20.	<input type="checkbox"/> Bête de combat : Le personnage gagne +1 en attaque au contact, +2 en DEF et +4 en Initiative.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Fortune impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée utilise deux d20 pour chaque test (en gardant le meilleur résultat). Après 24 h, elle fait de même en gardant le plus mauvais résultat pendant une semaine. Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire pendant 1 heure.	<input type="checkbox"/> Tranchant comme la nuit : Au prix d'une action limitée, le personnage peut faire 2 attaques de griffes par tour. Il peut choisir de remplacer son Mod. de FOR par celui de DEX pour ses test d'attaque au contact de griffes.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Illusion morbide (L) : Avec une attaque magique opposée réussie (portée : 10 m), implante dans l'esprit d'une victime l'illusion d'une modification grave de son corps. Elle utilise un d12 au lieu d'un d20 pour toutes ses actions. L'illusion persiste tant que le personnage maintient sa concentration et 1d6 tours ensuite.	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Pour chaque attaque au contact effectuée, le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.		
ACTUELS		ACTUELS		

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Corruption</i>	<i>Savoir impie</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Chuchotements insidieux (L) : Envoi de messages télépathiques à une cible avec lequel on est déjà entré en contact physique, même s'il ne la voit pas (portée : 100 m). Il est possible d'utiliser la propre voix de la cible en réussissant un test d'INT opposé.	<input type="checkbox"/> Immunité diplomatique : Le démon est beaucoup plus à l'aise que ses frères dans les lieux saints. De nuit, il y régénère normalement et il ne subit aucune pénalité à ses pouvoirs et à ses tests, à la condition qu'il n'ouvre pas en premier les hostilités.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Guérison impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée est libérée de toute douleur, maladie, malus ou pénalité. Après 24 h, la condition normale revient et s'aggrave pendant un mois (-2 à tous les tests). Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un Contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire.	<input type="checkbox"/> Déguisement morbide : Le personnage peut prendre l'apparence illusoire d'un proche décédé de la cible. Il n'a pas besoin d'avoir déjà vu cette personne et il peut aussi imiter sa voix. La victime peut faire un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] pour percer l'illusion.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Mort lente (L) : La cible touchée doit faire un test de CON ND 15 ou contracter une affreuse maladie. Toutes les 24 heures, elle doit réussir un test de CON ND 10 ou abaisser de 1 ses PV maximum jusqu'à ce que mort s'en suive, que le démon stoppe le pouvoir ou meure ou que la victime réussisse un test de CON ND 20.	<input type="checkbox"/> Griffes empoisonnées : Lorsque le personnage blesse avec ses griffes, la victime doit faire un test de CON ND 12 ou subir les effets du poison : la cible est Affaiblie et utilise un d12 pour le reste du combat. Si une cible a résisté au poison, elle y est immunisée pour tout le combat.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Fortune impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée utilise deux d20 pour chaque test (en gardant le meilleur résultat). Après 24 h, elle fait de même en gardant le plus mauvais résultat pendant une semaine. Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire pendant 1 heure.	<input type="checkbox"/> Célérité odieuse : Le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire par tour. De plus, au prix d'une action de mouvement par tour, il peut s'accrocher et évoluer sur les murs et les plafonds comme une araignée.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Illusion morbide (L) : Avec une attaque magique opposée réussie (portée : 10 m), implante dans l'esprit d'une victime l'illusion d'une modification grave de son corps. Elle utilise un d12 au lieu d'un d20 pour toutes ses actions. L'illusion persiste tant que le personnage maintient sa concentration et 1d6 tours ensuite.	<input type="checkbox"/> Imitation parfaite (L) : Pendant la durée souhaitée, le personnage peut parfaitement imiter (apparence et voix, mais pas l'équipement ou les vêtements) toute personne déjà touchée. Des moyens high-tech décèlent la supercherie. En ca d'actions incohérentes, l'interlocuteur comprend la tromperie avec un test de PER ND [12+Mod. de CHA].

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS		ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Corruption</i>	<i>Tentation</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Chuchotements insidieux (L) : Envoi de messages télépathiques à une cible avec lequel on est déjà entré en contact physique, même s'il ne la voit pas (portée : 100 m). Il est possible d'utiliser la propre voix de la cible en réussissant un test d'INT opposé.	<input type="checkbox"/> Beau comme un dieu : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang à son score de CHA et de +5 à tous les tests de séduction. À partir du rang 3, lorsqu'un test de CHA lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat. <div style="text-align: right; color: red;">Séduction <input style="width: 40px;" type="text"/></div>
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de péché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Guérison impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée est libérée de toute douleur, maladie, malus ou pénalité. Après 24 h, la condition normale revient et s'aggrave pendant un mois (-2 à tous les tests). Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un Contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire.	<input type="checkbox"/> Exacerber les vices (L) : Hors combat, ce pouvoir discret (il suffit de voir sa cible - portée : 20 m), exacerbe l'un des péchés capitaux sur une attaque magique ND [niveau + CHA] de la cible (ND+5 si la situation ne s'y prête pas). ATM +10 si le personnage a détecté une faiblesse avec la capacité « Sentir les faiblesses ».
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Mort lente (L) : La cible touchée doit faire un test de CON ND 15 ou contracter une affreuse maladie. Toutes les 24 heures, elle doit réussir un test de CON ND 10 ou abaisser de 1 ses PV maximum jusqu'à ce que mort s'en suive, que le démon stoppe le pouvoir ou meure ou que la victime réussisse un test de CON ND 20.	<input type="checkbox"/> Plus c'est gros... (L) : À la fin de son baratin, le personnage réalise un test d'attaque magique opposé avec sa cible. En cas de succès, la cible est convaincue de la véracité du propos. Si le mensonge est vraiment invraisemblable, elle aura droit à un test d'INT ND 10 ou 15 toutes les cinq minutes pour réaliser qu'elle s'est fait duper.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Fortune impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée utilise deux d20 pour chaque test (en gardant le meilleur résultat). Après 24 h, elle fait de même en gardant le plus mauvais résultat pendant une semaine. Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire pendant 1 heure.	<input type="checkbox"/> Changement de sexe (L) : Le personnage est capable de prendre une forme masculine et une forme féminine. Les traits sont assez semblables et les deux personnes pourraient passer pour des frères et sœurs. Passer d'une forme à une autre nécessite une action limitée.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Illusion morbide (L) : Avec une attaque magique opposée réussie (portée : 10 m), implante dans l'esprit d'une victime l'illusion d'une modification grave de son corps. Elle utilise un d12 au lieu d'un d20 pour toutes ses actions. L'illusion persiste tant que le personnage maintient sa concentration et 1d6 tours ensuite.	<input type="checkbox"/> Tout a un prix : Le personnage peut obtenir de l'argent pratiquement sans limite. Il peut transformer un objet en or une fois par jour de façon permanente (environ 1 kg). Il peut aussi donner l'illusion de transformer en or un objet inanimé qu'il vient de toucher, pour une durée de 1 heure. Son niveau de vie est au-delà de Très fortuné.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			

PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
MAX.	<input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid #ff0000;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid #ff0000;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid #ff0000;" type="text"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid #ff0000;" type="text"/>	MAX.	
ACTUELS		ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Peur et ténèbres</i>	<i>Corruption</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Un coup dans le noir : Le personnage obtient un bonus de +1d6 aux DM par rang atteint dans la voie à chaque fois qu'il attaque une cible de dos, par surprise ou dans des conditions de luminosité qui font que la cible n'y voit pas. <div style="font-size: small; color: red; margin-top: 5px;">Attaque dans le noir, de dos, par surprise <input style="width: 40px; height: 15px; border: 1px solid red;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> Chuchotements insidieux (L) : Envoi de messages télépathiques à une cible avec lequel on est déjà entré en contact physique, même s'il ne la voit pas (portée : 100 m). Il est possible d'utiliser la propre voie de la cible en réussissant un test d'INT opposé.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de péché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Ténèbres insondables (L) : Rend inopérantes toutes les lumières artificielles (rayon max : 10 m par rang). Une pièce fermée, même éclairée par la lumière du jour, s'assombrit (cf. règles de pénombre). Dans les ténèbres, les créatures des ténèbres gagnent un bonus de +2 en DEF, Initiative et +5 en discrétion (+1 en DEF, Initiative et +2 en discrétion dans la pénombre).	<input type="checkbox"/> Guérison impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée est libérée de toute douleur, maladie, malus ou pénalité. Après 24 h, la condition normale revient et s'aggrave pendant un mois (-2 à tous les tests). Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un Contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Crise de folie (L) : Sur un test d'attaque magique réussi (portée : 30 m), la cible est prise d'une crise aléatoire aiguë de folie (au rang 5, lancer deux d12 et choisir le résultat). La crise dure 1d6 h pour un individu lambda, 1d6 min pour un personnage de niveau 2 et plus. Résister à l'attaque magique immunise pendant 24 h.	<input type="checkbox"/> Mort lente (L) : La cible touchée doit faire un test de CON ND 15 ou contracter une affreuse maladie. Toutes les 24 heures, elle doit réussir un test de CON ND 10 ou abaisser de 1 ses PV maximum jusqu'à ce que mort s'en suive, que le démon stoppe le pouvoir ou meure ou que la victime réussisse un test de CON ND 20.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Pas de l'ombre : En une action de mouvement, le personnage peut entrer dans les ombres et y disparaître. Il peut y rester, invisible et invulnérable, mais capable de voir et d'entendre. Seule la lumière du soleil peut effacer l'ombre et le forcer à réapparaître. Sortir de l'ombre nécessite une action de mouvement.	<input type="checkbox"/> Fortune impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée utilise deux d20 pour chaque test (en gardant le meilleur résultat). Après 24 h, elle fait de même en gardant le plus mauvais résultat pendant une semaine. Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire pendant 1 heure.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Forme monstrueuse (L) : 1 fois / nuit. FOR +5, DEX +4, CON +5, PER +2, CHA -4, Init 18, DEF 18, PV [5 x niveau], Attaque [niveau +4], DM [2d6+4]. Perte de ses pouvoirs habituels. Garde son INT. Voix déformée. Reprendre sa forme : jusqu'au lever du soleil, à 0 PV (inconscience 1d6 min) ou action limitée. Retrouve les PV d'avant la transformation.	<input type="checkbox"/> Illusion morbide (L) : Avec une attaque magique opposée réussie (portée : 10 m), implante dans l'esprit d'une victime l'illusion d'une modification grave de son corps. Elle utilise un d12 au lieu d'un d20 pour toutes ses actions. L'illusion persiste tant que le personnage maintient sa concentration et 1d6 tours ensuite.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS	<input type="text"/>	ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Peur et ténèbres</i>	<i>Griffes de la nuit</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Un coup dans le noir : Le personnage obtient un bonus de +1d6 aux DM par rang atteint dans la voie à chaque fois qu'il attaque une cible de dos, par surprise ou dans des conditions de luminosité qui font que la cible n'y voit pas. <div style="color: red; font-size: small;">Attaque dans le noir, de dos, par surprise <input style="width: 50px; height: 15px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> Vitesse infernale : Le personnage augmente son score de DEX de +1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de DEX lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Ténèbres insondables (L) : Rend inopérantes toutes les lumières artificielles (rayon max : 10 m par rang). Une pièce fermée, même éclairée par la lumière du jour, s'assombrit (cf. règles de pénombre). Dans les ténèbres, les créatures des ténèbres gagnent un bonus de +2 en DEF, Initiative et +5 en discrétion (+1 en DEF, Initiative et +2 en discrétion dans la pénombre).	<input type="checkbox"/> Griffes démoniaques : Le personnage est dorénavant capable de faire pousser ses doigts et ses ongles qui deviennent de véritables griffes de combat. Il inflige [1d6+Mod. de FOR] DM létaux par attaque. Il obtient +5 aux tests d'escalade.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Crise de folie (L) : Sur un test d'attaque magique réussi (portée : 30 m), la cible est prise d'une crise aléatoire aiguë de folie (au rang 5, lancer deux d12 et choisir le résultat). La crise dure 1d6 h pour un individu lambda, 1d6 min pour un personnage de niveau 2 et plus. Résister à l'attaque magique immunise pendant 24 h.	<input type="checkbox"/> Bête de combat : Le personnage gagne +1 en attaque au contact, +2 en DEF et +4 en Initiative.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Pas de l'ombre : En une action de mouvement, le personnage peut entrer dans les ombres et y disparaître. Il peut y rester, invisible et invulnérable, mais capable de voir et d'entendre. Seule la lumière du soleil peut effacer l'ombre et le forcer à réapparaître. Sortir de l'ombre nécessite une action de mouvement.	<input type="checkbox"/> Tranchant comme la nuit : Au prix d'une action limitée, le personnage peut faire 2 attaques de griffes par tour. Il peut choisir de remplacer son Mod. de FOR par celui de DEX pour ses test d'attaque au contact de griffes.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Forme monstrueuse (L) : 1 fois / nuit. FOR +5, DEX +4, CON +5, PER +2, CHA -4, Init 18, DEF 18, PV [5 x niveau], Attaque [niveau +4], DM [2d6+4]. Perte de ses pouvoirs habituels. Garde son INT. Voix déformée. Reprendre sa forme : jusqu'au lever du soleil, à 0 PV (inconscience 1d6 min) ou action limitée. Retrouve les PV d'avant la transformation.	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Pour chaque attaque au contact effectuée, le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS	<input style="border: 1px solid red;" type="text"/>	ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Peur et ténèbres</i>	<i>Tentation</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Un coup dans le noir : Le personnage obtient un bonus de +1d6 aux DM par rang atteint dans la voie à chaque fois qu'il attaque une cible de dos, par surprise ou dans des conditions de luminosité qui font que la cible n'y voit pas. <div style="text-align: right; color: red; font-size: small;"> Attaque dans le noir, de dos, par surprise <input style="border: 1px solid red;" type="text"/> </div>	<input type="checkbox"/> Beau comme un dieu : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang à son score de CHA et de +5 à tous les tests de séduction. À partir du rang 3, lorsqu'un test de CHA lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat. <div style="text-align: right; color: red; font-size: small;"> Séduction <input style="border: 1px solid red;" type="text"/> </div>
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de péché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Ténèbres insondables (L) : Rend inopérantes toutes les lumières artificielles (rayon max : 10 m par rang). Une pièce fermée, même éclairée par la lumière du jour, s'assombrit (cf. règles de pénombre). Dans les ténèbres, les créatures des ténèbres gagnent un bonus de +2 en DEF, Initiative et +5 en discrétion (+1 en DEF, Initiative et +2 en discrétion dans la pénombre).	<input type="checkbox"/> Exacerber les vices (L) : Hors combat, ce pouvoir discret (il suffit de voir sa cible - portée : 20 m), exacerbe l'un des péchés capitaux sur une attaque magique ND [niveau + CHA] de la cible (ND+5 si la situation ne s'y prête pas). ATM +10 si le personnage a détecté une faiblesse avec la capacité « Sentir les faiblesses ».
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Crise de folie (L) : Sur un test d'attaque magique réussi (portée : 30 m), la cible est prise d'une crise aléatoire aiguë de folie (au rang 5, lancer deux d12 et choisir le résultat). La crise dure 1d6 h pour un individu lambda, 1d6 min pour un personnage de niveau 2 et plus. Résister à l'attaque magique immunise pendant 24 h.	<input type="checkbox"/> Plus c'est gros... (L) : À la fin de son baratin, le personnage réalise un test d'attaque magique opposé avec sa cible. En cas de succès, la cible est convaincue de la véracité du propos. Si le mensonge est vraiment invraisemblable, elle aura droit à un test d'INT ND 10 ou 15 toutes les cinq minutes pour réaliser qu'elle s'est fait duper.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Pas de l'ombre : En une action de mouvement, le personnage peut entrer dans les ombres et y disparaître. Il peut y rester, invisible et invulnérable, mais capable de voir et d'entendre. Seule la lumière du soleil peut effacer l'ombre et le forcer à réapparaître. Sortir de l'ombre nécessite une action de mouvement.	<input type="checkbox"/> Changement de sexe (L) : Le personnage est capable de prendre une forme masculine et une forme féminine. Les traits sont assez semblables et les deux personnes pourraient passer pour des frères et sœurs. Passer d'une forme à une autre nécessite une action limitée.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Forme monstrueuse (L) : 1 fois / nuit. FOR +5, DEX +4, CON +5, PER +2, CHA -4, Init 18, DEF 18, PV [5 x niveau], Attaque [niveau +4], DM [2d6+4]. Perte de ses pouvoirs habituels. Garde son INT. Voix déformée. Reprendre sa forme : jusqu'au lever du soleil, à 0 PV (inconscience 1d6 min) ou action limitée. Retrouve les PV d'avant la transformation.	<input type="checkbox"/> Tout a un prix : Le personnage peut obtenir de l'argent pratiquement sans limite. Il peut transformer un objet en or une fois par jour de façon permanente (environ 1 kg). Il peut aussi donner l'illusion de transformer en or un objet inanimé qu'il vient de toucher, pour une durée de 1 heure. Son niveau de vie est au-delà de Très fortuné.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS	<input type="text"/>	ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Peur et ténèbres</i>	<i>Savoir impie</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Un coup dans le noir : Le personnage obtient un bonus de +1d6 aux DM par rang atteint dans la voie à chaque fois qu'il attaque une cible de dos, par surprise ou dans des conditions de luminosité qui font que la cible n'y voit pas. <div style="color: red; font-size: small;">Attaque dans le noir, de dos, par surprise <input style="width: 50px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> Immunité diplomatique : Le démon est beaucoup plus à l'aise que ses frères dans les lieux saints. De nuit, il y régénère normalement et il ne subit aucune pénalité à ses pouvoirs et à ses tests, à la condition qu'il n'ouvre pas en premier les hostilités.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Ténèbres insondables (L) : Rend inopérantes toutes les lumières artificielles (rayon max : 10 m par rang). Une pièce fermée, même éclairée par la lumière du jour, s'assombrit (cf. règles de pénombre). Dans les ténèbres, les créatures des ténèbres gagnent un bonus de +2 en DEF, Initiative et +5 en discrétion (+1 en DEF, Initiative et +2 en discrétion dans la pénombre).	<input type="checkbox"/> Déguisement morbide : Le personnage peut prendre l'apparence illusoire d'un proche décédé de la cible. Il n'a pas besoin d'avoir déjà vu cette personne et il peut aussi imiter sa voix. La victime peut faire un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] pour percer l'illusion.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Crise de folie (L) : Sur un test d'attaque magique réussi (portée : 30 m), la cible est prise d'une crise aléatoire aiguë de folie (au rang 5, lancer deux d12 et choisir le résultat). La crise dure 1d6 h pour un individu lambda, 1d6 min pour un personnage de niveau 2 et plus. Résister à l'attaque magique immunise pendant 24 h.	<input type="checkbox"/> Griffes empoisonnées : Lorsque le personnage blesse avec ses griffes, la victime doit faire un test de CON ND 12 ou subir les effets du poison : la cible est Affaiblie et utilise un d12 pour le reste du combat. Si une cible a résisté au poison, elle y est immunisée pour tout le combat.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Pas de l'ombre : En une action de mouvement, le personnage peut entrer dans les ombres et y disparaître. Il peut y rester, invisible et invulnérable, mais capable de voir et d'entendre. Seule la lumière du soleil peut effacer l'ombre et le forcer à réapparaître. Sortir de l'ombre nécessite une action de mouvement.	<input type="checkbox"/> Célérité odieuse : Le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire par tour. De plus, au prix d'une action de mouvement par tour, il peut s'accrocher et évoluer sur les murs et les plafonds comme une araignée.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Forme monstrueuse (L) : 1 fois / nuit. FOR +5, DEX +4, CON +5, PER +2, CHA -4, Init 18, DEF 18, PV [5 x niveau], Attaque [niveau +4], DM [2d6+4]. Perte de ses pouvoirs habituels. Garde son INT. Voix déformée. Reprendre sa forme : jusqu'au lever du soleil, à 0 PV (inconscience 1d6 min) ou action limitée. Retrouve les PV d'avant la transformation.	<input type="checkbox"/> Imitation parfaite (L) : Pendant la durée souhaitée, le personnage peut parfaitement imiter (apparence et voix, mais pas l'équipement ou les vêtements) toute personne déjà touchée. Des moyens high-tech décèlent la supercherie. En ca d'actions incohérentes, l'interlocuteur comprend la tromperie avec un test de PER ND [12+Mod. de CHA].

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS	<input type="text"/>	ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Tentation</i>	<i>Savoir impie</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Beau comme un dieu : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang à son score de CHA et de +5 à tous les tests de séduction. À partir du rang 3, lorsqu'un test de CHA lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat. Séduction <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Immunité diplomatique : Le démon est beaucoup plus à l'aise que ses frères dans les lieux saints. De nuit, il y régénère normalement et il ne subit aucune pénalité à ses pouvoirs et à ses tests, à la condition qu'il n'ouvre pas en premier les hostilités.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Exacerber les vices (L) : Hors combat, ce pouvoir discret (il suffit de voir sa cible - portée : 20 m), exacerbe l'un des péchés capitaux sur une attaque magique ND [niveau + CHA] de la cible (ND+5 si la situation ne s'y prête pas). ATM +10 si le personnage a détecté une faiblesse avec la capacité « Sentir les faiblesses ».	<input type="checkbox"/> Déguisement morbide : Le personnage peut prendre l'apparence illusoire d'un proche décédé de la cible. Il n'a pas besoin d'avoir déjà vu cette personne et il peut aussi imiter sa voix. La victime peut faire un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] pour percer l'illusion.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Plus c'est gros... (L) : À la fin de son baratin, le personnage réalise un test d'attaque magique opposé avec sa cible. En cas de succès, la cible est convaincue de la véracité du propos. Si le mensonge est vraiment invraisemblable, elle aura droit à un test d'INT ND 10 ou 15 toutes les cinq minutes pour réaliser qu'elle s'est fait duper.	<input type="checkbox"/> Griffes empoisonnées : Lorsque le personnage blesse avec ses griffes, la victime doit faire un test de CON ND 12 ou subir les effets du poison : la cible est Affaiblie et utilise un d12 pour le reste du combat. Si une cible a résisté au poison, elle y est immunisée pour tout le combat.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Changement de sexe (L) : Le personnage est capable de prendre une forme masculine et une forme féminine. Les traits sont assez semblables et les deux personnes pourraient passer pour des frères et sœurs. Passer d'une forme à une autre nécessite une action limitée.	<input type="checkbox"/> Célérité odieuse : Le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire par tour. De plus, au prix d'une action de mouvement par tour, il peut s'accrocher et évoluer sur les murs et les plafonds comme une araignée.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Tout a un prix : Le personnage peut obtenir de l'argent pratiquement sans limite. Il peut transformer un objet en or une fois par jour de façon permanente (environ 1 kg). Il peut aussi donner l'illusion de transformer en or un objet inanimé qu'il vient de toucher, pour une durée de 1 heure. Son niveau de vie est au-delà de Très fortuné.	<input type="checkbox"/> Imitation parfaite (L) : Pendant la durée souhaitée, le personnage peut parfaitement imiter (apparence et voix, mais pas l'équipement ou les vêtements) toute personne déjà touchée. Des moyens high-tech décèlent la supercherie. En cas d'actions incohérentes, l'interlocuteur comprend la tromperie avec un test de PER ND [12+Mod. de CHA].

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC <small>POINTS DE CHANCE</small>	PA <small>POINTS D'ÂME</small>	PM <small>POINTS DE MANA</small>	NV <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	ACTUELS	

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Griffes de la nuit</i>	<i>Savoir impie</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Vitesse infernale : Le personnage augmente son score de DEX de +1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de DEX lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Immunité diplomatique : Le démon est beaucoup plus à l'aise que ses frères dans les lieux saints. De nuit, il y régénère normalement et il ne subit aucune pénalité à ses pouvoirs et à ses tests, à la condition qu'il n'ouvre pas en premier les hostilités.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Griffes démoniaques : Le personnage est dorénavant capable de faire pousser ses doigts et ses ongles qui deviennent de véritables griffes de combat. Il inflige [1d6+Mod. de FOR] DM létaux par attaque. Il obtient +5 aux tests d'escalade.	<input type="checkbox"/> Déguisement morbide : Le personnage peut prendre l'apparence illusoire d'un proche décédé de la cible. Il n'a pas besoin d'avoir déjà vu cette personne et il peut aussi imiter sa voix. La victime peut faire un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] pour percer l'illusion.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Bête de combat : Le personnage gagne +1 en attaque au contact, +2 en DEF et +4 en Initiative.	<input type="checkbox"/> Griffes empoisonnées : Lorsque le personnage blesse avec ses griffes, la victime doit faire un test de CON ND 12 ou subir les effets du poison : la cible est Affaiblie et utilise un d12 pour le reste du combat. Si une cible a résisté au poison, elle y est immunisée pour tout le combat.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Tranchant comme la nuit : Au prix d'une action limitée, le personnage peut faire 2 attaques de griffes par tour. Il peut choisir de remplacer son Mod. de FOR par celui de DEX pour ses test d'attaque au contact de griffes.	<input type="checkbox"/> Célérité odieuse : Le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire par tour. De plus, au prix d'une action de mouvement par tour, il peut s'accrocher et évoluer sur les murs et les plafonds comme une araignée.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Pour chaque attaque au contact effectuée, le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Imitation parfaite (L) : Pendant la durée souhaitée, le personnage peut parfaitement imiter (apparence et voix, mais pas l'équipement ou les vêtements) toute personne déjà touchée. Des moyens high-tech décèlent la supercherie. En ca d'actions incohérentes, l'interlocuteur comprend la tromperie avec un test de PER ND [12+Mod. de CHA].

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	ACTUELS	

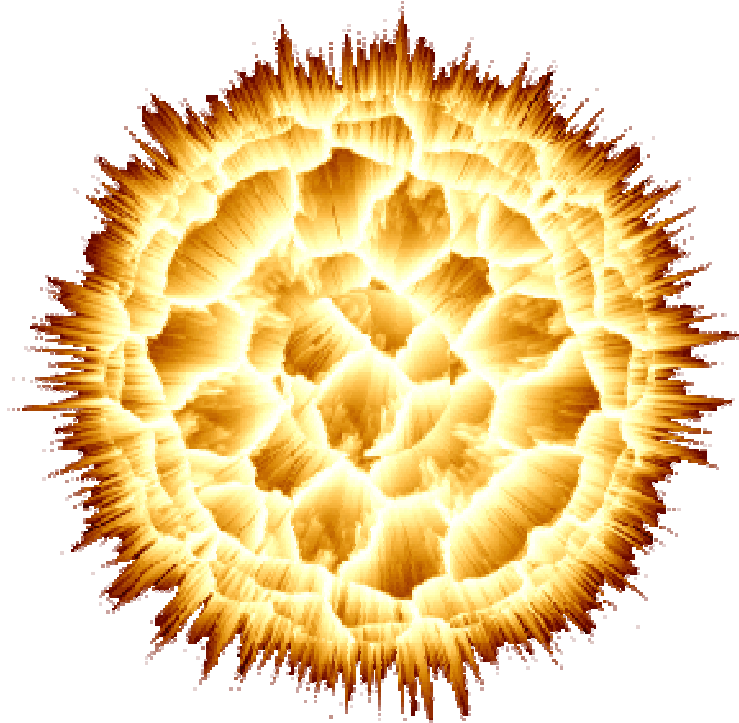
CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Griffes de la nuit</i>	<i>Tentation</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Vitesse infernale : Le personnage augmente son score de DEX de +1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de DEX lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Beau comme un dieu : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang à son score de CHA et de +5 à tous les tests de séduction. À partir du rang 3, lorsqu'un test de CHA lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat. <div style="text-align: right; color: red;">Séduction <input style="width: 40px;" type="text"/></div>
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de péché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Griffes démoniaques : Le personnage est dorénavant capable de faire pousser ses doigts et ses ongles qui deviennent de véritables griffes de combat. Il inflige [1d6+Mod. de FOR] DM létaux par attaque. Il obtient +5 aux tests d'escalade.	<input type="checkbox"/> Exacerber les vices (L) : Hors combat, ce pouvoir discret (il suffit de voir sa cible - portée : 20 m), exacerbe l'un des péchés capitaux sur une attaque magique ND [niveau + CHA] de la cible (ND+5 si la situation ne s'y prête pas). ATM +10 si le personnage a détecté une faiblesse avec la capacité « Sentir les faiblesses ».
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Bête de combat : Le personnage gagne +1 en attaque au contact, +2 en DEF et +4 en Initiative.	<input type="checkbox"/> Plus c'est gros... (L) : À la fin de son baratin, le personnage réalise un test d'attaque magique opposé avec sa cible. En cas de succès, la cible est convaincue de la véracité du propos. Si le mensonge est vraiment invraisemblable, elle aura droit à un test d'INT ND 10 ou 15 toutes les cinq minutes pour réaliser qu'elle s'est fait duper.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Tranchant comme la nuit : Au prix d'une action limitée, le personnage peut faire 2 attaques de griffes par tour. Il peut choisir de remplacer son Mod. de FOR par celui de DEX pour ses test d'attaque au contact de griffes.	<input type="checkbox"/> Changement de sexe (L) : Le personnage est capable de prendre une forme masculine et une forme féminine. Les traits sont assez semblables et les deux personnes pourraient passer pour des frères et sœurs. Passer d'une forme à une autre nécessite une action limitée.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Pour chaque attaque au contact effectuée, le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Tout a un prix : Le personnage peut obtenir de l'argent pratiquement sans limite. Il peut transformer un objet en or une fois par jour de façon permanente (environ 1 kg). Il peut aussi donner l'illusion de transformer en or un objet inanimé qu'il vient de toucher, pour une durée de 1 heure. Son niveau de vie est au-delà de Très fortuné.

Démons

versos de la feuille de personnage

Profils additionnels utilisant des Voies de
Chroniques Oubliées - Fantasy



DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS	<input type="text"/>	ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS DU SEXE

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Tentation</i>	<i>Envoûteur</i> <small>Résister à une capacité de cette voie y immunise pendant 24h</small>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Beau comme un dieu : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang à son score de CHA et de +5 à tous les tests de séduction. À partir du rang 3, lorsqu'un test de CHA lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat. Séduction <input style="width: 40px;" type="text"/>	<input type="checkbox"/> Injonction (L) : Le personnage donne un ordre simple (mais pas dangereux) que la victime doit pouvoir comprendre. Sur un test d'attaque magique (portée 20 m) opposé réussi, la cible doit exécuter l'ordre au cours de son prochain tour.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de péché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Exacerber les vices (L) : Hors combat, ce pouvoir discret (il suffit de voir sa cible - portée : 20 m), exacerbe l'un des péchés capitaux sur une attaque magique ND [niveau + CHA] de la cible (ND+5 si la situation ne s'y prête pas). ATM +10 si le personnage a détecté une faiblesse avec la capacité « Sentir les faiblesses ».	<input type="checkbox"/> Sommeil (L) : [1d6 + Mod. de CHA] cibles dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) et dont le score max de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique du personnage s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Plus c'est gros... (L) : À la fin de son baratin, le personnage réalise un test d'attaque magique opposé avec sa cible. En cas de succès, la cible est convaincue de la véracité du propos. Si le mensonge est vraiment invraisemblable, elle aura droit à un test d'INT ND 10 ou 15 toutes les cinq minutes pour réaliser qu'elle s'est fait duper.	<input type="checkbox"/> Confusion (L) : Sur un test d'attaque magique (portée 20 m), une cible est désorientée pendant [3 + Mod. de CHA] tours. Chaque tour, 1d6 : 1-3 elle n'agit pas, 4-6 elle attaque la créature la plus proche. Chaque fin de tour, un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] met fin au sort.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Changement de sexe (L) : Le personnage est capable de prendre une forme masculine et une forme féminine. Les traits sont assez semblables et les deux personnes pourraient passer pour des frères et sœurs. Passer d'une forme à une autre nécessite une action limitée.	<input type="checkbox"/> Amitié (L) : Attaque magique (portée 10 m) contre le maximum de PV d'une cible humanoïde pour que celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. 1 fois par jour, test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] pour résister.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Tout a un prix : Le personnage peut obtenir de l'argent pratiquement sans limite. Il peut transformer un objet en or une fois par jour de façon permanente (environ 1 kg). Il peut aussi donner l'illusion de transformer en or un objet inanimé qu'il vient de toucher, pour une durée de 1 heure. Son niveau de vie est au-delà de Très fortuné.	<input type="checkbox"/> Domination (L) : Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. CHA] min. A chaque DM pris, elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. Si elle meurt, la courtisane regagne son corps et perd 1d6 DM.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS		ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS VOLEURS

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Savoir impie</i>	<i>Roublard</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Immunité diplomatique : Le démon est beaucoup plus à l'aise que ses frères dans les lieux saints. De nuit, il y régénère normalement et il ne subit aucune pénalité à ses pouvoirs et à ses tests, à la condition qu'il n'ouvre pas en premier les hostilités.	<input type="checkbox"/> Doigts agiles : Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, le personnage reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Déguisement morbide : Le personnage peut prendre l'apparence illusoire d'un proche décédé de la cible. Il n'a pas besoin d'avoir déjà vu cette personne et il peut aussi imiter sa voix. La victime peut faire un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] pour percer l'illusion.	<input type="checkbox"/> Détecter les pièges : En réussissant un test d'INT difficulté 10, le personnage peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges et les alarmes (avant qu'ils se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques demandent un test d'INT de difficulté 15.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Griffes empoisonnées : Lorsque le personnage blesse avec ses griffes, la victime doit faire un test de CON ND 12 ou subir les effets du poison : la cible est Affaiblie et utilise un d12 pour le reste du combat. Si une cible a résisté au poison, elle y est immunisée pour tout le combat.	<input type="checkbox"/> Croc en jambe : Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le personnage fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Célérité odieuse : Le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire par tour. De plus, au prix d'une action de mouvement par tour, il peut s'accrocher et évoluer sur les murs et les plafonds comme une araignée.	<input type="checkbox"/> Attaque paralysante (L) : Une fois par combat, le personnage peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Imitation parfaite (L) : Pendant la durée souhaitée, le personnage peut parfaitement imiter (apparence et voix, mais pas l'équipement ou les vêtements) toute personne déjà touchée. Des moyens high-tech décèlent la supercherie. En ca d'actions incohérentes, l'interlocuteur comprend la tromperie avec un test de PER ND [12+Mod. de CHA].	<input type="checkbox"/> Attaque en traître : Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du personnage, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			

PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
ACTUELS	<input style="width: 100%; height: 40px;" type="text"/>	ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS DU JUGEMENT

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Savoir impie</i>	<i>Divination</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Immunité diplomatique : Le démon est beaucoup plus à l'aise que ses frères dans les lieux saints. De nuit, il y régénère normalement et il ne subit aucune pénalité à ses pouvoirs et à ses tests, à la condition qu'il n'ouvre pas en premier les hostilités.	<input type="checkbox"/> Sixième sens : Le personnage gagne un bonus de +1 par rang dans la voie en Initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +2 par rang à tous les tests pour éviter d'être surpris.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Déguisement morbide : Le personnage peut prendre l'apparence illusoire d'un proche décédé de la cible. Il n'a pas besoin d'avoir déjà vu cette personne et il peut aussi imiter sa voix. La victime peut faire un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] pour percer l'illusion.	<input type="checkbox"/> Détection de l'invisible (L) : Pendant [5 + Mod. de SAG] tours, le personnage peut détecter les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 m et détecter si un sort de Clairvoyance affecte l'endroit. Aveuglé, ce sort lui permet de voir normalement.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Griffes empoisonnées : Lorsque le personnage blesse avec ses griffes, la victime doit faire un test de CON ND 12 ou subir les effets du poison : la cible est Affaiblie et utilise un d12 pour le reste du combat. Si une cible a résisté au poison, elle y est immunisée pour tout le combat.	<input type="checkbox"/> Clairvoyance (L) : Le personnage peut voir et entendre à distance dans un lieu qu'il connaît, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de SAG difficulté [12 + Mod. de SAG] : en cas de réussite, elles se sentent observées.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Célérité odieuse : Le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire par tour. De plus, au prix d'une action de mouvement par tour, il peut s'accrocher et évoluer sur les murs et les plafonds comme une araignée.	<input type="checkbox"/> Prescience : Une fois par combat, à la fin d'un tour, le joueur peut rejouer le tour depuis le début : les autres personnages ne peuvent pas changer leurs actions, contrairement au personnage qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Imitation parfaite (L) : Pendant la durée souhaitée, le personnage peut parfaitement imiter (apparence et voix, mais pas l'équipement ou les vêtements) toute personne déjà touchée. Des moyens high-tech décèlent la supercherie. En ca d'actions incohérentes, l'interlocuteur comprend la tromperie avec un test de PER ND [12+Mod. de CHA].	<input type="checkbox"/> Hyperconscience : Le personnage augmente ses valeurs de SAG et d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG ou d'INT lui ait demandé et conserver le meilleur résultat.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS		ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS DE LA GUERRE

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Griffes de la nuit</i>	<i>Combat</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Vitesse infernale : Le personnage augmente son score de DEX de +1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de DEX lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Vivacité : Le personnage gagne +3 en Initiative.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Griffes démoniaques : Le personnage est dorénavant capable de faire pousser ses doigts et ses ongles qui deviennent de véritables griffes de combat. Il inflige [1d6+Mod. de FOR] DM létaux par attaque. Il obtient +5 aux tests d'escalade.	<input type="checkbox"/> Désarmer (L) : Si le personnage réussit une attaque au contact opposée, l'arme de son adversaire tombe au sol. Avec une marge de réussite de 10 points ou plus, il empêche de récupérer l'arme. Sans effet sur les armes naturelles ; - 5 contre les armes à 2 mains.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Bête de combat : Le personnage gagne +1 en attaque au contact, +2 en DEF et +4 en Initiative.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) : Le personnage peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Tranchant comme la nuit : Au prix d'une action limitée, le personnage peut faire 2 attaques de griffes par tour. Il peut choisir de remplacer son Mod. de FOR par celui de DEX pour ses test d'attaque au contact de griffes.	<input type="checkbox"/> Attaque circulaire (L) : Le personnage peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Pour chaque attaque au contact effectuée, le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Le personnage peut utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Peut être utilisée avec Attaque Double ou Attaque Circulaire par exemple.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			

PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
ACTUELS	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS DU CAUCHEMAR

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Peur et ténèbres</i>	<i>Illusions</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Un coup dans le noir : Le personnage obtient un bonus de +1d6 aux DM par rang atteint dans la voie à chaque fois qu'il attaque une cible de dos, par surprise ou dans des conditions de luminosité qui font que la cible n'y voit pas. <div style="text-align: right; font-size: small; color: red;"> Attaque dans le noir, de dos, par surprise <input style="width: 50px; height: 15px;" type="text"/> </div>	<input type="checkbox"/> Image décalée (L) : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, le personnage lance 1d6 : sur 5 -6, il ne subit pas les DM.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Ténèbres insondables (L) : Rend inopérantes toutes les lumières artificielles (rayon max : 10 m par rang). Une pièce fermée, même éclairée par la lumière du jour, s'assombrit (cf. règles de pénombre). Dans les ténèbres, les créatures des ténèbres gagnent un bonus de +2 en DEF, Initiative et +5 en discrétion (+1 en DEF, Initiative et +2 en discrétion dans la pénombre).	<input type="checkbox"/> Mirage (L) : Illusion visuelle et sonore d'une durée de [5 + Mod. de CHA] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 m de coté par rang sur une portée de 500 m (à diviser par 10 si animée). Interagir avec l'illusion la fait disparaître.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Crise de folie (L) : Sur un test d'attaque magique réussi (portée : 30 m), la cible est prise d'une crise aléatoire aiguë de folie (au rang 5, lancer deux d12 et choisir le résultat). La crise dure 1d6 h pour un individu lambda, 1d6 min pour un personnage de niveau 2 et plus. Résister à l'attaque magique immunise pendant 24 h.	<input type="checkbox"/> Imitation (L) : Le personnage peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Toucher le personnage (une attaque ou non) met fin au sort.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Pas de l'ombre : En une action de mouvement, le personnage peut entrer dans les ombres et y disparaître. Il peut y rester, invisible et invulnérable, mais capable de voir et d'entendre. Seule la lumière du soleil peut effacer l'ombre et le forcer à réapparaître. Sortir de l'ombre nécessite une action de mouvement.	<input type="checkbox"/> Dédouement (L) : Sur une attaque magique réussie (portée 20 m), une fois par combat par cible, création d'un double translucide de la cible pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Caractéristiques identiques à l'original, PV et tous les DM divisés par 2.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Forme monstrueuse (L) : 1 fois / nuit. FOR +5, DEX +4, CON +5, PER +2, CHA -4, Init 18, DEF 18, PV [5 x niveau], Attaque [niveau +4], DM [2d6+4]. Perte de ses pouvoirs habituels. Garde son INT. Voix déformée. Reprendre sa forme : jusqu'au lever du soleil, à 0 PV (inconscience 1d6 min) ou action limitée. Retrouve les PV d'avant la transformation.	<input type="checkbox"/> Tueur fantasmagorique (L) : Une fois par jour par créature (d'un niveau égal ou inférieur), test d'attaque magique (20 m) en opposition. La victime résiste avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle est renversée.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>	ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS DU FEU

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Griffes de la nuit</i>	<i>Brute</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Vitesse infernale : Le personnage augmente son score de DEX de +1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de DEX lui est demandé, il lance deux d20 et ne garde que le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> Argument de taille : Le personnage ajoute son Mod. de FOR à son score de PV maximum ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Griffes démoniaques : Le personnage est dorénavant capable de faire pousser ses doigts et ses ongles qui deviennent de véritables griffes de combat. Il inflige [1d6+Mod. de FOR] DM létaux par attaque. Il obtient +5 aux tests d'escalade.	<input type="checkbox"/> Tour de force : Le personnage peut temporairement décupler ses ressources physiques pour faire usage d'une force prodigieuse. Il obtient un bonus de +10 à un test de FOR, mais cela lui coûte 1d4 PV.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Bête de combat : Le personnage gagne +1 en attaque au contact, +2 en DEF et +4 en Initiative.	<input type="checkbox"/> Attaque brutale (L) : Le personnage effectue une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque et +1d6 au DM. Au rang 5 de la voie, il peut choisir une pénalité de -5 pour obtenir +2d6 aux DM.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Tranchant comme la nuit : Au prix d'une action limitée, le personnage peut faire 2 attaques de griffes par tour. Il peut choisir de remplacer son Mod. de FOR par celui de DEX pour ses test d'attaque au contact de griffes.	<input type="checkbox"/> Briseur d'os : Le personnage obtient un critique sur 19 et 20 au résultat du d20 en attaque au contact. Lorsqu'il obtient un critique, en plus des DM doublés, il inflige une pénalité de -2 à tous les tests d'attaque, de FOR et de DEX de sa victime, jusqu'à ce qu'elle soit guérie.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Attaque puissante : Pour chaque attaque au contact effectuée, le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel. Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Force héroïque : Le personnage augmente sa valeur de FOR de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>	ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS DE LA MORT

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Peur et ténèbres</i>	<i>Mort</i> <small>N'affecte pas les créatures non vivantes</small>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Un coup dans le noir : Le personnage obtient un bonus de +1d6 aux DM par rang atteint dans la voie à chaque fois qu'il attaque une cible de dos, par surprise ou dans des conditions de luminosité qui font que la cible n'y voit pas. <div style="color: red; font-size: small;">Attaque dans le noir, de dos, par surprise <input style="width: 50px; height: 15px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> Siphon des âmes : Chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m du personnage, il récupère 1d6 PV.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Ténèbres insondables (L) : Rend inopérantes toutes les lumières artificielles (rayon max : 10 m par rang). Une pièce fermée, même éclairée par la lumière du jour, s'assombrit (cf. règles de pénombre). Dans les ténèbres, les créatures des ténèbres gagnent un bonus de +2 en DEF, Initiative et +5 en discrétion (+1 en DEF, Initiative et +2 en discrétion dans la pénombre).	<input type="checkbox"/> Masque mortuaire (L)* : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le personnage est immunisé aux attaques qui n'affectent que les vivants et à la plupart des pouvoirs des mort-vivants. Ceux-ci le prennent pour l'un des leurs. Il retranche 2 points à tous les DM physiques et divise par deux tous les DM de froid subis.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Crise de folie (L) : Sur un test d'attaque magique réussi (portée : 30 m), la cible est prise d'une crise aléatoire aiguë de folie (au rang 5, lancer deux d12 et choisir le résultat). La crise dure 1d6 h pour un individu lambda, 1d6 min pour un personnage de niveau 2 et plus. Résister à l'attaque magique immunise pendant 24 h.	<input type="checkbox"/> Baiser du vampire (L)* : Ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique (portée 50 m). La cible subit [1d8+Mod. d'INT] DM et le personnage récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Pas de l'ombre : En une action de mouvement, le personnage peut entrer dans les ombres et y disparaître. Il peut y rester, invisible et invulnérable, mais capable de voir et d'entendre. Seule la lumière du soleil peut effacer l'ombre et le forcer à réapparaître. Sortir de l'ombre nécessite une action de mouvement.	<input type="checkbox"/> Briser les cœurs (L)* : Le personnage fait mine de broyer le cœur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. d'INT] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT].
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Forme monstrueuse (L) : 1 fois / nuit. FOR +5, DEX +4, CON +5, PER +2, CHA -4, Init 18, DEF 18, PV [5 x niveau], Attaque [niveau +4], DM [2d6+4]. Perte de ses pouvoirs habituels. Garde son INT. Voix déformée. Reprendre sa forme : jusqu'au lever du soleil, à 0 PV (inconscience 1d6 min) ou action limitée. Retrouve les PV d'avant la transformation.	<input type="checkbox"/> Mot de mort (L)* : Le personnage doit réussir un test d'attaque magique contre le score max de PV de sa cible (portée 10 m). La victime doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC <small>POINTS DE CHANCE</small>	PA <small>POINTS D'ÂME</small>	PM <small>POINTS DE MANA</small>	NV <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS		ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS DE L'ÉTERNITÉ

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Savoir impie</i>	<i>Protection</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Immunité diplomatique : Le démon est beaucoup plus à l'aise que ses frères dans les lieux saints. De nuit, il y régénère normalement et il ne subit aucune pénalité à ses pouvoirs et à ses tests, à la condition qu'il n'ouvre pas en premier les hostilités.	<input type="checkbox"/> Armure de mage (L)* : Le personnage fait apparaître un nuage magique rougeâtre qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat. Si le sort est cumulé à une armure physique, le bonus est divisé par 2 (+2 DEF).
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Déguisement morbide : Le personnage peut prendre l'apparence illusoire d'un proche décédé de la cible. Il n'a pas besoin d'avoir déjà vu cette personne et il peut aussi imiter sa voix. La victime peut faire un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] pour percer l'illusion.	<input type="checkbox"/> Chute ralentie (L)* : Le personnage affecte une cible à moins de 10 mètre avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Griffes empoisonnées : Lorsque le personnage blesse avec ses griffes, la victime doit faire un test de CON ND 12 ou subir les effets du poison : la cible est Affaiblie et utilise un d12 pour le reste du combat. Si une cible a résisté au poison, elle y est immunisée pour tout le combat.	<input type="checkbox"/> Flou (L)* : Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps du personnage devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Célérité odieuse : Le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire par tour. De plus, au prix d'une action de mouvement par tour, il peut s'accrocher et évoluer sur les murs et les plafonds comme une araignée.	<input type="checkbox"/> Cercle de protection (L)* : Le personnage trace un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, si un sort prend pour cible l'une d'entre elles (par un test d'attaque magique), un test d'attaque magique en opposition réussi annule le sort.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Imitation parfaite (L) : Pendant la durée souhaitée, le personnage peut parfaitement imiter (apparence et voix, mais pas l'équipement ou les vêtements) toute personne déjà touchée. Des moyens high-tech décèlent la supercherie. En ca d'actions incohérentes, l'interlocuteur comprend la tromperie avec un test de PER ND [12+Mod. de CHA].	<input type="checkbox"/> Arrêt du temps (L)* : Le temps s'arrête pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Seul l'ombrelame peut agir à sa guise pendant cette période tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort par exemple), sinon le temps reprend son cours.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			

PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
ACTUELS		ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS DE LA DISCORDE

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Corruption</i>	<i>Envoûteur</i> <small>Résister à une capacité de cette voie y immunise pendant 24h</small>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Chuchotements insidieux (L) : Envoi de messages télépathiques à une cible avec lequel on est déjà entré en contact physique, même s'il ne la voit pas (portée : 100 m). Il est possible d'utiliser la propre voix de la cible en réussissant un test d'INT opposé.	<input type="checkbox"/> Injonction (L) : Le personnage donne un ordre simple (mais pas dangereux) que la victime doit pouvoir comprendre. Sur un test d'attaque magique (portée 20 m) opposé réussi, la cible doit exécuter l'ordre au cours de son prochain tour.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Guérison impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée est libérée de toute douleur, maladie, malus ou pénalité. Après 24 h, la condition normale revient et s'aggrave pendant un mois (-2 à tous les tests). Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un Contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire.	<input type="checkbox"/> Sommeil (L) : [1d6 + Mod. de CHA] cibles dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) et dont le score max de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique du personnage s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Mort lente (L) : La cible touchée doit faire un test de CON ND 15 ou contracter une affreuse maladie. Toutes les 24 heures, elle doit réussir un test de CON ND 10 ou abaisser de 1 ses PV maximum jusqu'à ce que mort s'en suive, que le démon stoppe le pouvoir ou meure ou que la victime réussisse un test de CON ND 20.	<input type="checkbox"/> Confusion (L) : Sur un test d'attaque magique (portée 20 m), une cible est désorientée pendant [3 + Mod. de CHA] tours. Chaque tour, 1d6 : 1-3 elle n'agit pas, 4-6 elle attaque la créature la plus proche. Chaque fin de tour, un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] met fin au sort.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Fortune impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée utilise deux d20 pour chaque test (en gardant le meilleur résultat). Après 24 h, elle fait de même en gardant le plus mauvais résultat pendant une semaine. Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire pendant 1 heure.	<input type="checkbox"/> Amitié (L) : Attaque magique (portée 10 m) contre le maximum de PV d'une cible humanoïde pour que celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. 1 fois par jour, test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] pour résister.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Illusion morbide (L) : Avec une attaque magique opposée réussie (portée : 10 m), implante dans l'esprit d'une victime l'illusion d'une modification grave de son corps. Elle utilise un d12 au lieu d'un d20 pour toutes ses actions. L'illusion persiste tant que le personnage maintient sa concentration et 1d6 tours ensuite.	<input type="checkbox"/> Domination (L) : Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. CHA] min. A chaque DM pris, elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. Si elle meurt, la courtisane regagne son corps et perd 1d6 DM.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
MAX.				
ACTUELS			MAX.	
			ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS DES MALADIES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Corruption</i>	<i>Sang</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Chuchotements insidieux (L) : Envoi de messages télépathiques à une cible avec lequel on est déjà entré en contact physique, même s'il ne la voit pas (portée : 100 m). Il est possible d'utiliser la propre voix de la cible en réussissant un test d'INT opposé.	<input type="checkbox"/> Saignement (L)* : Le personnage doit réussir un test d'attaque magique (portée 10 m). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d6 DM par tour pendant [rang] tours.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Guérison impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée est libérée de toute douleur, maladie, malus ou pénalité. Après 24 h, la condition normale revient et s'aggrave pendant un mois (-2 à tous les tests). Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un Contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire.	<input type="checkbox"/> Sang mordant (L)* : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le sang du personnage se transforme en un acide qui gicle lorsqu'il subit une blessure. Chaque fois qu'un ennemi au contact le blesse, ce dernier subit 1d6 DM d'acide.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Mort lente (L) : La cible touchée doit faire un test de CON ND 15 ou contracter une affreuse maladie. Toutes les 24 heures, elle doit réussir un test de CON ND 10 ou abaisser de 1 ses PV maximum jusqu'à ce que mort s'en suive, que le démon stoppe le pouvoir ou meure ou que la victime réussisse un test de CON ND 20.	<input type="checkbox"/> Exsangue : Lorsque le personnage tombe à 0 PV, il peut continuer à agir mais avec un malus de -2 à tous ses tests. Une nouvelle attaque réussie infligeant au moins 1 point de DM finira par l'achever !
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Fortune impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée utilise deux d20 pour chaque test (en gardant le meilleur résultat). Après 24 h, elle fait de même en gardant le plus mauvais résultat pendant une semaine. Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire pendant 1 heure.	<input type="checkbox"/> Hémorragie (L)* : Si le personnage réussit un test d'attaque magique (portée 10 m), la victime saigne à la moindre blessure. Tous les DM des armes blanches infligés à la cible augmentent de 1d6 pendant [5 + Mod. d'INT] tours.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Illusion morbide (L) : Avec une attaque magique opposée réussie (portée : 10 m), implante dans l'esprit d'une victime l'illusion d'une modification grave de son corps. Elle utilise un d12 au lieu d'un d20 pour toutes ses actions. L'illusion persiste tant que le personnage maintient sa concentration et 1d6 tours ensuite.	<input type="checkbox"/> Lien du sang (L)* : Après un test d'attaque magique réussi (portée 20 m), pendant [5 + Mod. d'INT] tours, la moitié des DM reçus par le personnage sont également subis par la cible et le personnage peut lui lancer un sort sans la voir.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS		ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS DU JEU

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Corruption</i>	<i>Illusions</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Chuchotements insidieux (L) : Envoi de messages télépathiques à une cible avec lequel on est déjà entré en contact physique, même s'il ne la voit pas (portée : 100 m). Il est possible d'utiliser la propre voix de la cible en réussissant un test d'INT opposé.	<input type="checkbox"/> Image décalée (L) : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, le personnage lance 1d6 : sur 5 -6, il ne subit pas les DM.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Guérison impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée est libérée de toute douleur, maladie, malus ou pénalité. Après 24 h, la condition normale revient et s'aggrave pendant un mois (-2 à tous les tests). Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un Contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire.	<input type="checkbox"/> Mirage (L) : Illusion visuelle et sonore d'une durée de [5 + Mod. de CHA] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 m de coté par rang sur une portée de 500 m (à diviser par 10 si animée). Interagir avec l'illusion la fait disparaître.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Mort lente (L) : La cible touchée doit faire un test de CON ND 15 ou contracter une affreuse maladie. Toutes les 24 heures, elle doit réussir un test de CON ND 10 ou abaisser de 1 ses PV maximum jusqu'à ce que mort s'en suive, que le démon stoppe le pouvoir ou meure ou que la victime réussisse un test de CON ND 20.	<input type="checkbox"/> Imitation (L) : Le personnage peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Toucher le personnage (une attaque ou non) met fin au sort.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Fortune impie (L) : Une fois par jour, la cible volontaire touchée utilise deux d20 pour chaque test (en gardant le meilleur résultat). Après 24 h, elle fait de même en gardant le plus mauvais résultat pendant une semaine. Ce don peut être permanent pour les mortels ayant signé un contrat. Fonctionne aussi sur soi sans effet secondaire pendant 1 heure.	<input type="checkbox"/> Dédoublement (L) : Sur une attaque magique réussie (portée 20 m), une fois par combat par cible, création d'un double translucide de la cible pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Caractéristiques identiques à l'original, PV et tous les DM divisés par 2.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Illusion morbide (L) : Avec une attaque magique opposée réussie (portée : 10 m), implante dans l'esprit d'une victime l'illusion d'une modification grave de son corps. Elle utilise un d12 au lieu d'un d20 pour toutes ses actions. L'illusion persiste tant que le personnage maintient sa concentration et 1d6 tours ensuite.	<input type="checkbox"/> Tueur fantasmagorique (L) : Une fois par jour par créature (d'un niveau égal ou inférieur), test d'attaque magique (20 m) en opposition. La victime résiste avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle est renversée.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS		ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS DES ANIMAUX

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Savoir impie</i>	<i>Animaux</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Immunité diplomatique : Le démon est beaucoup plus à l'aise que ses frères dans les lieux saints. De nuit, il y régénère normalement et il ne subit aucune pénalité à ses pouvoirs et à ses tests, à la condition qu'il n'ouvre pas en premier les hostilités.	<input type="checkbox"/> Langage des animaux : Le personnage peut communiquer avec les animaux qui, en général, se comportent avec lui de manière amicale. Il gagne un bonus de +2 par rang à tous les tests destinés à influencer un animal. La communication est limitée. <div style="text-align: right; color: #ff0000;">Influencer un animal <input style="width: 40px;" type="text"/></div>
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Déguisement morbide : Le personnage peut prendre l'apparence illusoire d'un proche décédé de la cible. Il n'a pas besoin d'avoir déjà vu cette personne et il peut aussi imiter sa voix. La victime peut faire un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] pour percer l'illusion.	<input type="checkbox"/> Nuée d'insectes (L)* : Avec un test d'attaque magique (portée 20 m), libère sur une cible une nuée d'insectes qui la suivent pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Elle subit 1 point de DM par tour et un malus de -2 à toutes ses actions. Les DM de zone détruisent la nuée.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Griffes empoisonnées : Lorsque le personnage blesse avec ses griffes, la victime doit faire un test de CON ND 12 ou subir les effets du poison : la cible est Affaiblie et utilise un d12 pour le reste du combat. Si une cible a résisté au poison, elle y est immunisée pour tout le combat.	<input type="checkbox"/> Guetteur : Le personnage reçoit un oiseau de proie comme compagnon. Il a un lien télépathique avec lui et peut percevoir par ses sens avec un bonus de +5. <i>Aigle</i> : DEF 15, PV [il les partage avec ceux de son maître]. Attaque de contact = [attaque magique du druide], DM 1d4+1. <div style="text-align: right; color: #ff0000;">Perception (aigle) <input style="width: 40px;" type="text"/></div>
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Célérité odieuse : Le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire par tour. De plus, au prix d'une action de mouvement par tour, il peut s'accrocher et évoluer sur les murs et les plafonds comme une araignée.	<input type="checkbox"/> Masque du prédateur (L)* : Lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le personnage prend les traits d'un fauve ou d'un loup. Il gagne son Mod. de SAG en Initiative, en attaque et aux DM et peut voir dans la nuit pendant [5 + Mod. de SAG] tours.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Imitation parfaite (L) : Pendant la durée souhaitée, le personnage peut parfaitement imiter (apparence et voix, mais pas l'équipement ou les vêtements) toute personne déjà touchée. Des moyens high-tech décèlent la supercherie. En ca d'actions incohérentes, l'interlocuteur comprend la tromperie avec un test de PER ND [12+Mod. de CHA].	<input type="checkbox"/> Forme animale (L)* : Le personnage prend la forme d'un animal d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il conserve sa DEF et ses PV, il acquiert les Carac. et les capacités naturelles de la forme choisie. Il peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire (action limitée).

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PA POINTS D'ÂME	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	MAX.	
	ACTUELS		ACTUELS	

CAPACITES DES DÉMONS DU FROID

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Démon</i>	<i>Savoir impie</i>	<i>Résistance</i>
1	<input type="checkbox"/> Vitalité impie : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> Immunité diplomatique : Le démon est beaucoup plus à l'aise que ses frères dans les lieux saints. De nuit, il y régénère normalement et il ne subit aucune pénalité à ses pouvoirs et à ses tests, à la condition qu'il n'ouvre pas en premier les hostilités.	<input type="checkbox"/> Robustesse : Le personnage gagne 3 PV supplémentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.
2	<input type="checkbox"/> Sentir les faiblesses : En gagnant un test opposé de PER contre le CHA de sa cible, le personnage peut deviner quel type de pêché capital le plus à même de la tenter (portée : 30 m). Un démon ne peut tenter de percer à jour les faiblesses d'une créature qu'une seule fois.	<input type="checkbox"/> Déguisement morbide : Le personnage peut prendre l'apparence illusoire d'un proche décédé de la cible. Il n'a pas besoin d'avoir déjà vu cette personne et il peut aussi imiter sa voix. La victime peut faire un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] pour percer l'illusion.	<input type="checkbox"/> Armure naturelle : Le personnage a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.
3	<input type="checkbox"/> Fais-moi mal : Tombé à 0 PV, le démon peut encore agir 1 tour par rang atteint dans la voie avant de sombrer dans l'inconscience. À chaque tour passé à 0 PV, un test de CON ND 15 lui redonne 1 PV. Si une blessure grave lui est infligée alors qu'il est à 0 PV, il sombre automatiquement dans l'inconscience.	<input type="checkbox"/> Griffes empoisonnées : Lorsque le personnage blesse avec ses griffes, la victime doit faire un test de CON ND 12 ou subir les effets du poison : la cible est Affaiblie et utilise un d12 pour le reste du combat. Si une cible a résisté au poison, elle y est immunisée pour tout le combat.	<input type="checkbox"/> Second souffle (L) : Le personnage peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV. Attention : cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par combat.
4	<input type="checkbox"/> Mépris pour les jouets : Le personnage divise par 2 tous les DM des armes à distance, et cette réduction s'étend aux armes à feu. Sa résistance au feu et froid devient totale.	<input type="checkbox"/> Célérité odieuse : Le personnage gagne une action de mouvement supplémentaire par tour. De plus, au prix d'une action de mouvement par tour, il peut s'accrocher et évoluer sur les murs et les plafonds comme une araignée.	<input type="checkbox"/> Dur à cuire : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.
5	<input type="checkbox"/> Infliger la douleur (L) : Le personnage peut infliger une terrible douleur à une cible (portée 30 mètres) avec un test d'attaque magique. En cas de succès, la victime subit [1d6+Mod. de CHA] DM et doit réussir un test de CON ND [12+Mod. de CHA] pour agir à son prochain tour.	<input type="checkbox"/> Imitation parfaite (L) : Pendant la durée souhaitée, le personnage peut parfaitement imiter (apparence et voix, mais pas l'équipement ou les vêtements) toute personne déjà touchée. Des moyens high-tech décèlent la supercherie. En ca d'actions incohérentes, l'interlocuteur comprend la tromperie avec un test de PER ND [12+Mod. de CHA].	<input type="checkbox"/> Constitution héroïque : Le personnage augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.