

Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

Bestiaire

Shards of Destiny 1e, Bestiary

Table des matières

Monstres.....	3
Taille.....	3
Origines spéciales.....	3
Monstres spéciaux.....	5
Gargouille.....	5
Dragon.....	7
Séraphin.....	10
Démon.....	15

Monstres

Taille

Un monstre peut être de taille Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande ou Gigantesque. La table ci-dessous indique combien d'espace une créature d'une taille particulière occupe en combat :

Taille	Nombre de cases occupé	Exemple
Petite	1	-
Moyenne	1	Création, Zombie
Grande	2	Dragon, Séraphin, Fiélon
Très Grande	3	Dragon
Gigantesque	4 ou plus	Dragon

Origines spéciales

Les origines suivantes sont actuellement prévues pour ne pas être jouable. Elles n'ont que des modifications de caractéristiques, et existent purement pour donner plus de saveur aux ennemis génériques que vous pouvez mettre dans vos campagnes. Parmi elles, on retrouve :

Nom	PV	FOR	MAG	DEF	RET	AGI	CHA	Lien
Création	0	0	0	0	0	0	0	-
Zombie	-2	0	0	-2	-2	0	-2	Stade primaire de la lignée Zombie - Goule
Goule	+1	+3	0	0	+2	+2	0	Stade secondaire de la lignée Zombie - Goule
Squelette	0	-2	-2	0	0	-2	-2	Stade primaire de la lignée Squelette - Liche
Liche	+3	0	+3	+1	0	+1	0	Stade secondaire de la lignée Squelette - Liche
Ange	+2	+1	+3	+1	+3	+3	+1	-
Démon	+2	+3	+1	+3	+1	+3	+1	-

Création. Les créations sont des créatures faites de pierres et de plantes. Elles peuvent prendre diverses apparences, dépendamment de celui qui les a créés : elles peuvent ressembler quasiment trait pour trait à un humain ou une origine existante, ou elles peuvent avoir des traits plus marqués par leur matériaux de création, comme le bois ou la pierre.

Zombie. Les zombies sont des créatures ramenées d'entre les morts : ces morts-vivants ne sont pas très résistants, ni très futés. Ils ont conservés leur peau et leur chair, mais la désagrégation naturelle leur a joué un sale tour.

Goule. Les goules sont des zombies ayant évolué : ils sont plus puissants, plus résistants, et ont retrouvés leur conscience propre.

Squelette. Les squelettes sont des créatures ramenées d'entre les morts : ces morts-vivants ne sont pas très résistants, ni très futés. Leurs os sont exposés à la surface, car c'est la seule partie de leur corps qui subsiste.

Liche. Les liches sont des squelettes ayant évolué : ils sont plus puissants, plus résistants, et ont retrouvés leur conscience propre.

Ange. Les anges sont les créations de.s dieu.x. Ils les ont crée dans le but de les servir et, dans ce but, ils les ont crée à leur image : leur visage est celui d'un humain, pouvant être déformé sur certains points, le reste est purement mécanique, recouverte d'une coque (généralement de couleur blanche) en acier. La structure de leur corps se rapproche tout de même des humains (ils ont une tête, un torse, deux bras et deux jambes). Certains anges peuvent posséder des ailes, qui a un but purement cosmétique car la capacité à voler des anges est déterminée par les réacteurs qu'ils ont dans le dos. Ils ont une queue de taille variable, qui est en fait un câble d'alimentation qu'ils utilisent pour se recharger pendant leur temps de mise en veille. Ils peuvent aussi avoir une auréole qui reste à proximité de leur tête par attraction magnétique.

Fiélon. Les fiélons sont des créatures de l'outre-monde. Certains sont plus puissants que d'autres, mais ils gardent en commun leur origine infernale : leur peau est généralement rouge (bien que pouvant varier selon les fiélons), ils possèdent des cornes ainsi qu'une fine et longue queue.

Monstres spéciaux

Certains monstres ne suivent pas l'évolution d'une classe ordinaire : ce sont les monstres spéciaux. Ces monstres sont détaillés ci-dessous.

Gargouille

Les gargouilles sont des créatures malfaisantes qui signalent la présence du Mal. Les statues les imitant ont l'objectif inverse, repousser le Mal, c'est pour ça qu'on en trouve devant les temples.

Type d'armes maîtrisées. Hast, Coup.

Tableau des caractéristiques d'une Gargouille : (A. = Arme)

Gargouille	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast	A.Coup
Caractéristique	20	5	2	4	2	5	1	0	0
Taux de croissance	90	25	5	15	10	25	10	70	40

Taille. Moyenne

Expérience. 500

Bonus d'Initiative (INIT). +15

Constitution. 12

Mouvement (MDV). 5 cases par tour.

Type d'unité. Volante

Coup. La gargouille a accès aux coup unique Griffes (Gargouille) et Crocs (Gargouille), dont les statistiques sont détaillées dans le tableaux suivant :

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix	Effet	Type Deg
Griffes (Gargouille)	1	1	1d4	60	5	-	-	TRA
Crocs (Gargouille)	1	1	1d8	50	10	-	-	PER

(Gargouille, page 2/2)

Vol. La gargouille peut voler, et ainsi finir ses tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Sa vitesse de vol est de 5 cases.

Techniques. La gargouille a 5JT et en régénère 1 par tour (sauf si elle est considérée comme boss, voir section dédiée plus haut). Elle a accès aux techniques suivantes.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Concentration	Avantage (+10) au jet d'attaque de la première attaque portée.	Avant l'action Attaquer	-	2
Empaleur	Si l'attaque touche et réalise un coup critique : puissance de l'arme fois 2 (plus de dés à lancer).	Avant l'action Attaquer	-	1
Fente	L'allonge de l'unité augmente d'une case, au prix d'un désavantage (-10) au jet d'attaque.	Avant l'action Attaquer	-	2
Formation tortue	Annule les dégâts de la prochaine attaque à distance reçue.	Action	-	2
Frappe étourdissante	Si l'attaque touche, la cible est étourdie jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	3
Galvaniser	Si l'unité n'a pas encore utilisé l'action Se déplacer, elle peut le faire après avoir effectué son action.	Avant de faire une action	-	3
Parade	Annule les dégâts de la prochaine attaque au corps à corps que l'unité reçoit.	Avant l'action Attaquer	-	3
Rapidité	L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Avant l'action Attaquer	La deuxième attaque inflige 50% des dégâts.	3

Dragon

Les dragons sont des animaux fabuleux pourvus d'ailes, de griffes et d'une queue de reptile. Il en existe de multiple tailles différentes, de puissance variable.

Type d'armes maîtrisées. Coup.

Les caractéristiques d'un dragon dépendent de sa taille, comme décrit dans les tableaux suivants. (A. = Arme)

Dragon Grand	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Coup
Caractéristique	21	3	5	4	4	0	3	0
Taux de croissance	120	15	30	20	20	5	5	80

Dragon Très Grand	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Coup
Caractéristique	21	3	5	4	4	0	3	0
Taux de croissance	180	17	35	22	22	6	5	70

Dragon Gigantesque	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Coup
Caractéristique	21	3	5	4	4	0	3	0
Taux de croissance	240	20	40	25	25	7	5	60

Autres caractéristiques des Dragons.

Taille	Grande	Très Grande	Gigantesque
Expérience	1000	2000	3000
Bonus d'Initiative (INIT)	+12	+8	+4
Constitution (CON)	15	18	21
Mouvement (MOV)	3	2	1

Type d'unité. Dragon

(Dragon, page 2/3)

Coup. Le dragon a accès aux coups unique Griffes (Dragon), Crocs (Dragon), Queue (Dragon), et Souffle (Dragon), dont les statistiques sont détaillées dans le tableaux suivant :

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	Prix	Effet	Type Deg
Griffes (Dragon)	1	1	1d6	50	15	-	-	TRA
Crocs (Dragon)	1	1	1d10	40	5	-	-	PER
Queue (Dragon)	1	1	1d8	60	5	-	-	IMP
Souffle (Dragon)	1-3	1	1d10	40	0	-	Affliction : Affliction reliée au type de dégâts choisi* (30%)	MOD*

***Lignée Draconique.** Votre Souffle inflige des dégâts élémentaire au choix. Une fois le type de dégâts choisi à la création du monstre, il ne peut plus être modifié.

Techniques. Le Dragon a 5JT et en régénère 1 par tour (sauf s'il est considéré comme boss, voir section dédiée plus haut). Il a accès aux techniques suivantes.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Adeptes	L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Avant l'action Attaquer	-	4
Attaque menaçante	Si l'attaque touche, la cible est effrayée par l'unité jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	3
Balayage	L'attaque touche en arc. L'unité doit faire 2 autres jets d'attaque pour déterminer si elle touche les 2 autres cibles.	Avant l'action Attaquer	Arc de 3 cases de largeur et 1 case de longueur.	3
Contre	L'unité adopte une posture de contre. Lorsqu'un ennemi l'attaque, elle peut faire un jet d'attaque sur cet ennemi après qu'il l'ait attaqué.	Action	Cette posture dure jusqu'à votre prochain tour.	3

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Effroi	Si l'attaque touche, la cible voit sa précision et ses chances de critique baisser de 10.	Avant l'action Attaquer	-	2
Incursion	Si l'attaque touche et que la cible subit l'effet d'une affliction, l'unité peut refaire un jet d'attaque contre la cible. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Avant l'action Attaquer	Cette nouvelle attaque inflige 50% de dégâts.	2
Manœuvre déloyale	Si l'attaque touche, la cible est mise à terre.	Avant l'action Attaquer	-	3
Métabolisme	L'unité régénère 1 JT par tour supplémentaire pendant 5 tours.	Action	-	4
Pourfendeur	Si l'attaque touche, la cible subit MOV-2 et un désavantage (-10) à ses jets d'attaque jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	2
Sceau RES	Si l'attaque touche, l'ennemi voit sa RES diminuer de 4 jusqu'à la fin de son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	2
Smash	Si l'attaque touche, l'ennemi est repoussé d'une case.	Avant l'action Attaquer	-	1

Séraphin

Les séraphins sont des anges qui sont placés haut dans la chaîne de commandement : leur maîtrise des éléments rivalise avec les meilleurs mages du monde terrestre.

Type d'armes maîtrisées. Tomes (Tous), Support.

Tableau des caractéristiques d'un Séraphin : (A. = Arme)

Séraphin	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Tomes	A.Support
Caractéristique	25	0	5	5	5	0	10	0	0
Taux de croissance	120	5	25	5	25	5	25	110	10

Taille. Grande

Expérience. 2500

Bonus d'Initiative (INIT). +10

Constitution. 15

Mouvement (MDV). 2 cases par tour.

Type d'unité. Volante

Vol. Le séraphin peut voler, et ainsi finir ses tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Sa vitesse de vol est de 5 cases.

Techniques. Le séraphin a 5JT et en régénère 1 par tour (sauf si elle est considérée comme boss, vois section dédiée plus haut). Elle a accès aux techniques suivantes.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Annulation	Annule les bonus ennemis pendant 3 tours	Avant de faire une action	-	3
Aura apaisante	Soigne les alliés adjacents de 10PV après avoir effectué une action.	Avant de faire une action, Se déplacer exclus	-	2

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Concentration	Avantage (+10) au jet d'attaque de la première attaque portée.	Avant l'action Attaquer ou Utiliser un bâton de support	-	2
Couronne	L'unité ignore 30% de la RES de la cible et lui inflige un désavantage brutal (-40) à sa précision pour son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	3
Équité	Tous les bonus liés aux terrains et aux armes sont annulés, pour l'unité et pour la cible, jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	1
Instruction	L'unité choisit un de ses alliés dans un rayon de 5 cases : il gagne un avantage critique (+20) à son prochain jet d'attaque.	Action	-	2
Manœuvre tactique	Si l'attaque touche, l'unité choisit un de ses alliés dans un rayon de 2 cases : il peut se déplacer instantanément jusqu'à 2 cases.	Avant l'action Attaquer	L'allié ciblé ne peut pas être l'unité elle-même.	3
Métabolisme	L'unité régénère 1 JT par tour supplémentaire pendant 5 tours.	Action	-	4
Protection divine	Neutralise les dégâts d'efficacité contre l'unité pendant 5 tours.	Action	-	2
Puissance	Chances de critiques +10% pendant les 3 prochains tours de l'unité.	Action	-	3
Purification	Retire les effets de terrain supplémentaires sur la case de l'unité ainsi que celles disposées à une case de rayon.	Action	Motif en Carré (3 de long et de large)	2
Ralliement	Les alliés adjacents gagnent +4 à leurs caractéristiques de combat (PV exclus) jusqu'au prochain tour de l'unité.	Action	-	3

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Regain	Choisissez un allié dans un rayon de 5 cases. Il gagne 1d10+INF PV temporaires.	Avant l'action Attaquer	-	3
Sceau arcanique	Un sceau arcanique protège l'unité. Il possède (Niveau + MAG)/3 PV. Ses PV diminuent de 3 par tour. Si l'unité est touchée par une attaque, c'est le sceau qui subit les dégâts, jusqu'à ce que ses PV soient réduit à 0.	Action	Si le sceau subit des dégâts qui excèdent ses PV, c'est l'unité qui subit l'excédant.	2
Sérénité	Purge les afflictions qui affectent l'unité. De plus, L'unité récupère 20% de ses PV.	Action	-	3
Solaire	L'unité récupère 50% des dégâts infligés.	Avant l'action Attaquer	Vol de vie : effet non cumulatif.	3
Bénédictio brûlante	Ajoute la possibilité d'infliger l'affliction Brûlure (CHA_unité%) pendant 3 tours pour tous les alliés dans la zone d'effet. Si l'unité est dans la zone d'effet, elle gagne aussi l'effet.	Avant l'action Attaquer	Motif en Croix, 3 de long et de large. La durée de l'effet dépend des INIT individuelle des alliés, et non de celle de l'unité	3
Bénédictio brumeuse	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Brume (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3
Bénédictio bourbeuse	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Bourbe (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3
Bénédictio électrique	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Électrique (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3
Bénédictio agitée	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Maelstrom (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Bénédictio mystique	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Mystique (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3
Bénédictio ténébreuse	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Ténèbres (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3
Bénédictio annihilante	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Annihilation (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3
Bénédictio empoisonnante	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Poison (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3
Bénédictio paralysante	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Paralysie (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3
Bénédictio endormante	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Sommeil (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3
Bénédictio givrante	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Gel (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3
Bénédictio silencieuse	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Silence (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3
Bénédictio immobilisante	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Arrêt (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3
Sceau MAG	Si l'attaque touche, l'ennemi voit sa MAG diminuer de 4 jusqu'à la fin de son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	2

(Séraphin, page 5/5)

Calamité

A la place d'un Séraphin, vous pouvez choisir de créer une Calamité, qui est spécialisée dans un type de dégât élémentaire (et n'a donc qu'une bénédiction ainsi que la maîtrise d'un seul type de tome).

Mise à part ces différences, ses caractéristiques sont identiques à celles d'un Séraphin.

Démon

Les démons sont des fiélons qui sont placés haut dans la chaîne de commandement : leur maîtrise des armes rivalise avec les meilleurs guerriers du monde terrestre.

Type d'armes maîtrisées. Physique (Épée, Hast, Angle, Arc, Dague, Art/Coup).

Tableau des caractéristiques d'un Démon : (A. = Arme)

Démon	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Physique
Caractéristique	25	5	0	5	5	10	0	0
Taux de croissance	120	25	5	25	5	25	5	60

Taille. Grande

Expérience. 2500

Bonus d'Initiative (INIT). +10

Constitution. 15

Mouvement (MDV). 4 cases par tour.

Type d'unité. Volante

Vol. Le démon peut voler, et ainsi finir ses tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Sa vitesse de vol est de 5 cases.

Techniques. Le démon a 5JT et en régénère 1 par tour (sauf si elle est considérée comme boss, vois section dédiée plus haut). Il a accès aux techniques suivantes.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Adaptabilité	Si l'unité reçoit une attaque physique avant son prochain tour. DEF+2 (RES+2 si attaque magique).	Action	L'effet d'augmentation des défenses dure 3 tours.	2

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Adeptes	L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Avant l'action Attaquer	-	4
Aléa	La caractéristique de CHA de l'unité se soustrait à sa précision mais s'ajoute à son taux de critiques.	Avant l'action Attaquer	-	1
Attaquant sauvage	Précision divisée par 2. Si l'attaque touche, double les dégâts infligés.	Avant l'action Attaquer	-	1
Attaque menaçante	Si l'attaque touche, la cible est effrayée par l'unité jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	3
Balayage	L'attaque touche en arc. L'unité doit faire 2 autres jets d'attaque pour déterminer si elle touche les 2 autres cibles.	Avant l'action Attaquer	Arc de 3 cases de largeur et 1 case de longueur.	3
Bravade	Les ennemis dans une zone de 5 cases de rayon autour de l'unité la ciblent en priorité. L'effet s'estompe au prochain tour de l'unité ou si elle a été la cible de 3 ennemis différents.	Action	Motif diamant (11 de long, 11 de large).	2
Broyeur	Si l'attaque touche et réalise un coup critique, l'unité et ses alliés ont l'avantage aux jets d'attaque contre la cible jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	1
Contre	L'unité adopte une posture de contre. Lorsque un ennemi l'attaque, elle peut faire un jet d'attaque sur cet ennemi après qu'il l'ait attaqué.	Action	Cette posture dure jusqu'à votre prochain tour.	3
Charme	Si l'attaque touche, la cible perd 10 points d'esquive jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	2
Désarmement	Précision divisée par 2. Si l'attaque touche, désarme l'unité ennemie.	Avant l'action Attaquer	-	1

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Formation tortue	Annule les dégâts de la prochaine attaque à distance reçue.	Action	-	2
Galvaniser	Si l'unité n'a pas encore utilisé l'action Se déplacer, elle peut le faire après avoir effectué son action.	Avant de faire une action	-	3
Incursion	Si l'attaque touche et que la cible subit l'effet d'une affliction, l'unité peut refaire un jet d'attaque contre la cible. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Avant l'action Attaquer	Cette nouvelle attaque inflige 50% de dégâts.	2
Lunaire	L'unité ignore 30% de la DEF et de la RES de la cible.	Avant l'action Attaquer	-	3
Manœuvre déloyale	Si l'attaque touche, la cible est mise à terre.	Avant l'action Attaquer	-	3
Matraquage	Si l'attaque touche, inflige des dégâts supplémentaire égaux à Poids – CON (minimum 0).	Avant l'action Attaquer	-	1
Nihil	Empêche d'être ciblé par les techniques ennemies pendant 3 tours.	Avant de faire une action	-	3
Parade	Annule les dégâts de la prochaine attaque au corps à corps que l'unité reçoit.	Avant l'action Attaquer	-	3
Poursuite	Si l'attaque touche, l'unité peut poursuivre sa cible lors de son prochain tour si elle s'éloigne d'elle.	Avant l'action Attaquer	L'unité est limitée par son MOV.	3
Présence imposante	Si l'attaque touche, l'ennemi voit ses caractéristiques de combat (PV exclus) diminuer de 4 jusqu'à son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	3
Smash	Si l'attaque touche, l'ennemi est repoussé d'une case.	Avant l'action Attaquer	-	1

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Vengeance	L'unité peut faire un jet d'attaque supplémentaire contre sa cible.	Avant l'action Attaquer	Activable uniquement si la cible vient d'attaquer l'unité.	3
Abri	L'unité choisit un de ses alliés adjacents : l'unité réduit les dégâts de la première attaque qu'il se prend de sa DEF (ou RES pour attaque magique).	Action	-	3
Soutien	L'unité choisit un de ses alliés adjacents : s'il réussit un jet d'attaque, l'unité peut effectuer un jet de dégâts contre la cible touchée par son allié.	Action	-	3
Anti Épée	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une épée.	2
Anti Hast	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une arme d'hast.	2
Anti Angle	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une arme d'angle.	2
Anti Arc	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser un arc.	2
Anti Dague	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une dague.	2
Anti Tome	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une dague.	2

(Démon, page 5/5)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Anti Art	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser un art ou un coup.	2
Sceau FOR	Si l'attaque touche, l'ennemi voit sa FOR diminuer de 4 jusqu'à la fin de son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	2

Désastre

A la place d'un Démon, vous pouvez choisir de créer un Désastre, qui est spécialisé dans un type d'arme (et n'a donc qu'une technique de type « Anti », ainsi qu'une seule maîtrise d'arme).

Mise à part ces différences, ses caractéristiques sont identiques à celles d'un Démon.