

INS/MV 4

FICHE D'AIDE À LA CRÉATION D'UN DÉMON (1)

I. Choix du supérieur

Abalam , prince de la folie	Co	Furfur , prince du hardcore	Co Sa	Nog , prince de la paresse	Co
Andrealphus , prince du sexe	Co	Gaziel , prince de la terre	Sa	Nybbas , prince des médias	Co
Andromalius , prince du jugement	In	Haagenti , prince de la gourmandise	Co	Ouikka , prince des airs	Fi Vi
Asmodée , prince du jeu	Co Er	Kobal , prince de l'humour noir	Co	Samigina , prince des vampires	Ch Fi
Baal , prince de la guerre	Vi	Knonos , prince de l'éternité	Er	Scox , prince des âmes	Co
Baalberith , prince des messagers	Er Co	Malphas , prince de la discorde	Co	Shaytan , prince de la laideur	In Co
Beleth , prince des cauchemars	In Co	Malthus , prince des maladies	In	Uphir , prince de la pollution	Sa
Belial , prince du feu	Vi	Mammon , prince de la cupidité	Co	Valefor , prince des voleurs	Fi Co
Bifrons , prince des morts	Vi	Morax , prince des dons artistiques	Er Co	Vapula , prince de la technologie	Er
Caym , prince des animaux	Sa	Nisroch , prince des drogues	Co	Vephar , prince des océans	Sa
Crocell , prince du froid	Vi				

<u>Profil</u>	<u>Caract (le +)</u>	<u>Exemples de talents</u>
Corrupteur	Présence	Séduction, Baratin, Aisance sociale
Erudit	Volonté	Discussion, Médecine, Technique
Filou	Agilité	Discrétion, Intrusion, Acrobatie
Inquisiteur	Foi	Enquête, Discussion
Sauvage	Perception	Corps à corps, Fouille, Tir
Violent	Force	Combat, Corps à corps, Intimidation

<u>Supérieur</u>	<u>Pouvoir unique</u>	<u>Description</u>
Abalam	Camisole	Rendre une cible folle. Le temps dépend de la marge de réussite du jet.
Andrealphus	Orgasme mortel	Tuer sur le coup (ou rendre esclave charmé) un partenaire au cours de relations sexuelles.
Andromalius	Humanité	Camoufler la nature surnaturelle de son aura. Être détecté comme un simple humain.
Asmodée	Pari stupide	Obliger une cible à relever un pari.
Baal	Art de combat	Effectuer une attaque supplémentaire par tour lors d'un combat.
Baalberith	Message officiel	Rendre "officiel" un message.
Beleth	Cauchemar mortel	Hanter les rêves d'une cible et infliger une blessure.
Belial	Incendie	Infliger des blessures par le feu. Elles deviennent de plus en plus graves.
Bifrons	Nécrose	Agraver une blessure, ne rendre plus possible sa guérison pour un temps.
	Résurrection macabre	Ramener un mort temporairement à la vie sous forme d'un zombie.
Caym	Transformation	Prendre la forme d'un animal dont la taille doit se situer entre un pigeon et un cheval.
Crocell	Froid polaire	Idem que Belial mais avec le froid.
Furfur	Suicide	Pousser un humain à se suicider avant un délai défini.
Gaziel	Séisme	Faire s'effondrer une construction.
Haagenti	Cuisine démoniaque	Utiliser un plat, une boisson comme déclencheur pour un de ses pouvoirs (poisons, ect).
	Goinfrerie	Manger n'importe quel matière. Même une personne assommée ou immobilisée.
Kobal	Gag absurde	Créer une illusion digne d'un dessin animé. L'adversaire devra se concentrer pour attaquer.
Knonos	Projection temporelle	Mettre en stase temporelle une cible et l'envoyer dans le futur.
Malphas	Discorde	Semer la discorde entre deux personnes.
Malthus	Maladie	Effectuer une blessure en plus de l'attaque normale. Et pour finir faire mourir la victime.
Mammon	Corruption	Rendre une personne si cupide qu'elle sera prête à tout accepter pour de l'argent.

Morax	Oeuvre d'art	Utiliser d'une oeuvre d'art comme déclancheur pour un de ses pouvoirs.
Nisroch	Accoutumance	Rendre une personne très accro à une substance.
Nog	Glandage	Provoquer une grande fatigue chez ses cibles.
Nybbas	Message subliminal	Utiliser une oeuvre audiovisuelle comme déclancheur d'un de ses pouvoirs.
Quikka	Disparition	Faire disparaître un objet de moins de 100 kg.
Samigina	Baiser vampirique	Voler la force vitale d'une cible en buvant son sang.
Scox	Possession	Faire fusionner une âme d'un démon avec un humain volontaire.
Shaytan	Décrépitude	Transformer une cible en vieillard affaibli.
Uphir	Vengeance toxique	Transformer son sang par de l'acide, si le joueur reçoit une blessure l'attaquant est touché.
Valefor	Ouverture	Ouvrir différents types de serrures.
Vapula	Invention	Comprendre le fonctionnement d'un objet technologique. Permet aussi d'en construire.
Vephar	Vie subaquatique	Transformer un humain en créature aquatique.

INS/MV 4

FICHE D'AIDE À LA CRÉATION D'UN DÉMON (2)

II. Choix des caractéristiques

- > Dépenser de 16 PA à 40 PA. En moyenne : **24 PA**.
- > Augmenter une caractéristique d'un rang coûte 2 PA.
- > Les caractéristiques de base sont égales à 2 et le maximum pour un démon débutant est 5.
- > Il est possible de réduire une caractéristique à 1+ pour gagner 2 PA.

Modification	1+	2	2+	3	3+	4	4+	5	5+
Coût (PA)	-2	0	2	4	6	8	10	12	14

Caractéristique Base Modif. Coût (PA)

FORCE \ / \ / \ /

AGILITÉ \ / \ / \ /

PERCEPTION \ / \ / \ /

VOLONTÉ \ / \ / \ /

PRÉSENCE \ / \ / \ /

FOI \ / \ / \ /

TOTAL : \ /

PAR = \ / - \ / = \ /

Caractéristique associée	0 ou 0+	1 ou 1+	2 ou 2+	3 ou 3+	4 ou 4+	5 ou 5+	6 ou 6+
Niveau de base du talent	0	0+	1	1+	2	2+	3

INS/MV 4
FICHE D'AIDE À LA CRÉATION D'UN DÉMON (3)

III. Choix des pouvoirs

- Dépenser de 20 PA à 35 PA. En moyenne : **28 PA.**
- Les pouvoirs coûtent en général 3 PA. Sinon de 2 PA à 8 PA
- Augmenter un pouvoir d'un rang coûte selon le prix du pouvoir.
- Si pouvoir à niveau, obligation de le prendre au niveau 1 minimum.
- Le maximum pour un démon débutant est 2.
- On paye une et une seule fois le prix pour un pouvoir invariable.

<u>Nom du pouvoir</u>	<u>Type</u>	<u>Genre</u>	<u>Coût (PP)</u>	<u>Modif.</u>	<u>Coût (PA)</u>	<u>Notes</u>
TOTAL :						

$$PAR = \frac{\quad}{\quad} - \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

INS/MV 4

FICHE D'AIDE À LA CRÉATION D'UN DÉMON (4)

IV. Choix des talents

- > Dépenser de 20 PA à 40 PA. En moyenne : **28 PA.**
- > Augmenter un talent d'un rang coûte 1 PA.
- > Le maximum pour un démon débutant est 7.

Modification	1+	2	2+	3	3+	4	4+	5	5+	6	6+	7	7+
Coût (PA)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

- 1) Remplir le niveau de base des talents correspondant à une caractéristique. (voir Table pg2)
- 2) Mettre le niveau de base à 1 pour les talents sans caractéristique associée.
- 3) Mettre des rangs.

Rem_1 : 1 rang dans un talent principal = 1 rang dans un talent secondaire.

Rem_2 : 1 PA = 2 rangs dans un talent secondaire.

<u>Talent</u>	<u>Type</u>	<u>Inné</u>	<u>Caract.</u>	<u>Base</u>	<u>Modif.</u>	<u>Coût (PA)</u>
Baratin	Pri	O	Pré	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Combat (<input type="text"/>)	Pri	O	Agi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Corps à corps	Pri	O	Agi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Défense	Pri	O	Agi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Discrétion	Pri	O	Agi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Discussion	Pri	O	Vol	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Enquête	Pri	O	Foi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fouille	Pri	O	Per	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intrusion	Pri	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Médecine	Pri	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Séduction	Pri	O	Pré	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tir (<input type="text"/>)	Pri	O	Per	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
						<hr/>
						TOTAL : <input type="text"/>

PAR = - =

<u>Talent</u>	<u>Type</u>	<u>Inné</u>	<u>Caract.</u>	<u>Base</u>	<u>Modif.</u>	<u>Coût (PA)</u>
Acrobatie	Sec	O	Agi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Aisance sociale	Sec	O	Pré	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Art (<input type="text"/>)	Sec	N	Pré	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Athlétisme	Sec	O	Agi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Conduite	Sec	N	Agi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Culture gen. (<input type="text"/>)	Sec	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Hobby (<input type="text"/>)	Sec	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Informatique	Sec	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intimidation	Sec	O	For	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Langues (<input type="text"/>)	Sec	N	---			<input type="text"/>
Métier (<input type="text"/>)	Sec	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Navigation	Sec	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Pilotage	Sec	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sv. criminel (<input type="text"/>)	Sec	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sv. d'espion (<input type="text"/>)	Sec	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sv. militaire (<input type="text"/>)	Sec	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sv. occulte (<input type="text"/>)	Sec	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Science (<input type="text"/>)	Sec	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Survie (<input type="text"/>)	Sec	N	Per	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Technique (<input type="text"/>)	Sec	N	---	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
...	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
...	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
...	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
...	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
...	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TOTAL :

PAR = - =

INS/MV 4

FICHE D'AIDE À LA CRÉATION D'UN DÉMON (5)

V. Points de pouvoir et valeurs annexes

1) Points de pouvoir

- > Dépenser de 2 PA à 8 PA. En moyenne : **4 PA**.
- > Ajouter un point de pouvoir coûte 1 PA.
- > Le maximum pour un démon débutant est de 15 PP.

<u>Formule</u>	<u>Base</u>	<u>Modif.</u>	<u>Coût (PA)</u>
Volonté + Foi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
			<hr/>
		TOTAL :	<input type="text"/>
			0
PAR =	<input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/>

2) Valeurs annexes

- > Calculer les différentes valeurs selon la formule respective.
- > Prendre bien en compte les éventuels '+' dans les calculs.
- > Arrondir à l'inférieur.

<u>Valeur</u>	<u>Formule</u>		
Vitesse (VT) [en m/s]	Athlétisme + 6	=	<input type="text"/>
Points de fatigue (PF)	Force + Volonté	=	<input type="text"/>
Blessure Légère (BL)	Force + 2	=	<input type="text"/>
Blessure Grave (BG)	BL * 2	=	<input type="text"/>
Blessure Fatale (BF)	BL * 3	=	<input type="text"/>
Mort Subite (MS)	BL * 4	=	<input type="text"/>