

Yamaël le Démon



IN : 11

CO : 11

MA : 15

VIT : 30

BL : 0

Points de Légende (LE) :

<input type="checkbox"/>														
<input type="checkbox"/>														

ARMES DE POING

Dague

BL

1D

OBJETS MAGIQUES

Bâton des Enchantements

EFFET

Utiliser les Maléfices Diaboliques

MALÉFICES DIABOLIQUES

	IN	NIV	DURÉE
Affaiblissement	18	2	Durée du combat
Brasier	12	4	Durée du combat
Désespoir	10	5	Durée du combat
Plaies Sanglantes	10	2	Permanente



Les Enchantements Maléfiques

Maléfices de Yamaël au début de l'aventure

Affaiblissement. Effet : fatigue vos ennemis et leur enlève 1D de Combat.

Brasier. Effet : enlève 2D d'Initiative et 1D de Combat à vos adversaires.

Désespoir. Effet : fait perdre 1D d'Initiative et 2D de Combat à vos adversaires.

Plaies Sanglantes. Effet : ajoute 2D de Blessures à vos adversaires.

Maléfices que Yamaël peut acquérir

Armure Magique (10 points de Légende). IN : 30. NIV : 5. Durée : un Tour de Combat.

Effet : lancez un dé à chaque coup que vous recevez. Si vous obtenez au moins 3, divisez par deux les points de Blessures reçus (arrondissez au plus bas).

Conjuration (20 LE). IN : 5. NIV : 7. Durée : tant que le démon est vivant. Effet : vous invoquez un démon qui cherche à tuer toute créature (vous compris) en commençant toujours par votre adversaire. Sa puissance dépend du nombre de points de Légende acquis par Yamaël.

20 LE : vous invoquez un démon mineur (IN : 10, CO : 10, VIT : 10, BL : 2D).

30 LE : il s'agit d'un démon de seconde classe (IN : 12, CO : 14, VIT : 15, BL : 3D).

40 LE : vous appelez un démon majeur (IN : 20, CO : 16, VIT : 20, BL : 5D).

Infection (30 LE). IN : 5. NIV : 7. Durée : permanente. Effet : multiplie par deux le total de Blessures de tous vos adversaires.

Incendie (30 LE). IN : 12. NIV : 4. Durée : durée du combat. Effet : enlève 2D d'Initiative et 2D de Combat à votre adversaire et provoque 1D de Blessures à chaque Tour de Combat.

Effroi (35 LE). IN : 12. NIV : 5. Durée : 3 assauts. Effet : le total d'Initiative et le total de Combat de votre adversaire tombent temporairement à 6.

Doigts de la Mort (40 LE). IN : 8. NIV : 10. Durée : 1 assaut. Effet : lancez un dé, si vous obtenez au moins 3, votre adversaire succombe dans d'atroces souffrances ; si vous obtenez 1 ou 2, c'est vous que la mort saisit...

Protection contre la Magie (50 LE). IN : 3. NIV : 3. Durée : 3 assauts. Effet : ce sortilège vous rend invulnérable, de même que vos alliés, durant trois Tours de Combat.