Combien Pour Votre ame?

Table des matières

Introduction 5

Créer un personnage 5

Les pouvoirs démoniaques 8

La connaissance 9

La Chance 9

Le charisme 10

L'impulsion 10

La grâce 10

L'abondance 11

L'ennui 11

Les bases du jeu 12

Succès automatiques 12

Jets opposés 13

État de choc 14

Demandes au Diable 14

Invoquer votre puissance démoniaque 15

Combat 16

Initiative 17

Les actions 17

Action agressive 17

Action alliée 18

Action passive 18

Blessures 19

État de choc en combat 19

Avancement 20

Les opposants 20

Les humains 21

Les employés de Satan 21

Les créatures démoniaques 21

On traverse tous des mauvaises passes, on a tous des moments durs durant lesquels on ne sait plus vers qui se tourner. Dans ces moments de doutes, certains entrent dans une église. D'autres sombrent dans l'alcool ou la drogue. Heureusement pour vous, un chic type vous a tendu la main au moment où même Dieu ne regardait plus de votre côté. Un homme de grande taille, avec un blouson en cuir et des lunettes noires, qui parlait d'une voix grave. Il vous a confié que lui aussi était passé par des moments pas faciles. Il comprenait ce que vous ressentez, et il ne vous laisserait pas tomber. Ainsi, Monsieur Louis - il disait s'appeler ainsi - vous promettait de vous aider corps et âme. Pour ce faire, il suffisait juste d'apposer votre signature sur un document. Celui-ci était écrit en allemand, ou dans une langue d'un pays de l'est, mais n'ayant rien à perdre, vous l'avez signé.

Depuis, vous avez une vie de rêve. Le temps des souffrances et des orages est loin. Vous profitez du temps présent. Vous êtes heureux comme vous ne l'avez jamais été.

Un jour, votre téléphone vibre : " Bonjour, Monsieur Louis à l'appareil. Vous vous souvenez de moi ? Très bien. J'ai un petit service à vous demander…"

Sans comprendre ce dans quoi vous vous embarquez, vous vendez soudainement votre âme à ce monsieur Louis. Une fois le contrat remplit, il vous affiche un grand sourire et vous informe qu'il a hâte de faire appel à vos services.

Un jour, il vous recontactera. Ce sera peut-être demain ou dans dix ans, mais il reviendra chercher sa part du contrat. Lorsqu'il vous recontactera, il vous informera qu'il n'a besoin que d'une chose, vos services.

Infusé de la puissance démoniaque contenue dans le vaisseau, un objet ayant une forte signifiance pour vous, il vous offre un emploi. Vous devez pousser de futurs employés dans la détresse, obtenir des informations sur leurs plus grands démons et vous assurer qu'ils n'aient plus aucun autre choix que de signer un pacte avec votre nouveau patron ; Satan. Ce n'est pas un emploi très gratifiant ou même un emploi que vous souhaitez faire, mais quel choix avez-vous ?

Aller, au boulot !

Introduction

Pour jouer, vous n'aurez besoin qu'un d'un groupe d'amis, une vingtaine de dés à six faces (nommé d6) et deux jeux de cartes. Un de vos amis prendra le rôle du maître de jeu, sa tâche sera de créer le monde, les situations et de contrôler le jeu utilisant les règles. Donnez un des jeux de carte comme paqeut du maître de jeu, l'autre servira a distribuer les cartes du chaos.

La tâche de maître de jeu peut être difficile pour les débutants. Pour les débutants, il est conseillé de chercher des guides pour maître de jeu sur Internet ou alterner le rôle entres les membres du groupe. Rappelez-vous que l'important dans un jeu est d'avoir du plaisir et ce jeu n'est pas une exception.

Créer un personnage

Vous étiez dans une certaine détresse morale, prêt à l'irréparable, quand un mystérieux Monsieur Louis vous a sauvé la vie. Vous avez vite compris

(mais trop tard ?) que ce Louis est plus connu sous le nom de Satan. Vous avez passé un pacte avec le diable en personne. Qu'avez-vous à y gagner, à y perdre ? C'est ce que nous allons découvrir ici.

Notez tout d'abord quel fut votre **grande difficulté** qui vous mena à signer un pacte avec Satan. Étiez-vous embourbé dans les dettes ? Cherchiez-vous à prouver à l'humanité votre existence ? Cette grande difficulté, bien que résolue par Satan, reste une de vos plus grandes faiblesses.

Notez ensuite votre **pire souvenir**. Il est possible que votre pire souvenir soit similaire avec votre grande difficulté, mais il est aussi probable que vous ayez vécu quelque chose de différent qui mena à votre détresse.

Ces deux éléments sont nommés vos **pires moments**, associez un score de 6 à chacun de ces éléments. Ces deux scores définissent le nombre à atteindre sur un d6 lorsque vous êtes en état de choc pour une de ces deux situations.

Finalement, notez l'objet, nommé **vaisseau**, que Satan vous donnât lorsque vous avez signé votre pacte. Le Diable donne toujours un objet lié à votre difficulté, une carte de crédit si vous êtes endettés par-exemple. Cet objet est votre source de pouvoir, c'est la seule chose qui vous maintiens hors de votre difficulté. Vous devez avoir cet objet sur votre personne en tout temps afin de maintenir les effets du pacte.

Pour créer le **pouvoir** de votre vaisseau, vous devez choisir un aspect passif et un aspect actif offert par monsieur Louis. La création de pouvoir est expliquée dans la section suivante sur les pouvoirs.

Exemple : John avait tout misé sur son école de commerce pour réussir dans la vie. Mais vers 28 ans, après 3 ans de chômage et plus de 70 000 dollars de dettes, il tenta de mettre fin à ses jours en voulant se jeter du plus haut pont de la ville. C'est à ce moment que Monsieur L. lui montra la voie du jeu et lui garantit que cela lui réussirait tant qu'il garderait ce jeton dans sa poche. Le pire souvenir de John est son passage dans la rue lorsqu'il ne put payer son loyer. Sa grande difficulté est ses dettes.

Tous les personnages possèdent trois **attributs** ;

Corps : L'attribut de corps est utilisé pour toutes les activités physiques qu'un personnage entreprends. Lorsqu'un personnage tente de lever un objet, frapper un adversaire ou faire preuve d'endurance physique, il utilise son attribut de corps.

Esprit : L'attribut d'esprit est utilisé pour toutes les activités mentales et sociales qu'un personnage entreprends. Lorsqu'un personnage tente de résoudre un problème, interagir avec quelqu'un d'autre ou résister une attaque mentale, il utilise son attribut d'esprit.

Courage : L'attribut de courage est utilisé lorsqu'un personnage fait face à une puissance qui le dépasse. Au-delà du corps ou de l'esprit, il est parfois impossible qu'un personnage combattent une situation avec ses capacités physiques. Votre courage est votre capacité de vous dépasser devant l'impossible.

Chaque attribut possède une valeur entre 1 et 5 et ce score représente le nombre de dés que vous pouvez lancer lors d'un jet de dés.

Vous possédez 10 points à diviser entre vos attributs. Tous les attributs débutent à une valeur de 1 et chaque point dépensé dans un attribut le fait monter d'un point jusqu'à un maximum de 5. Toutefois, il vous est aussi possible de réduire la force d'un de vos pires moments.

Pour 1 point, le score dans votre pire moment baisse de 6 à 5. Pour deux points, le score baisse de 5 à 4 et pour trois points, il baisse de 4 à 3. Le score ne peut baisser plus bas que trois.

Finalement, le maître du jeu vous tend une carte à jouer, cette carte est votre **carte du chaos**. Satan est une personne très chaotique, d'un moment à l'autre il peut sembler vouloir vous aider puis devenir extrêmement cruel sans raisons. Cette carte du chaos représente autant la puissance démoniaque qu'il accepte de vous offrir que la possibilité qu'il vous la retire.

Les pouvoirs démoniaques

Monsieur Louis ne vous laisse pas travailler pour lui sans vous donner quelques outils au préalable. Votre premier outil sera votre vaisseau qui, en plus d'avoir le pouvoir de faire disparaître tous problèmes qui auraient autrement détruit votre vie, possède une puissance démoniaque impressionnante.

Cette puissance est décrite en **aspects** ; pouvoirs démoniaques tirés des plus grands péchés de l'humanité. Un vaisseau de base comporte un aspect passif, un pouvoir augmentant vos capacités générales, et un aspect actif qui vous permet

d'invoquer directement sa puissance à votre avantage. Satan est un homme généreux et récompensera généralement ses employés avec des vaisseaux plus puissants ; possédant plus d'un aspect passif ou actif.

Chaque aspect est décrit par son nom et son effet en tant qu'**aspect passif** ou **actif**. Il est parfaitement possible d'avoir un aspect passif différent de votre aspect actif, ils ne sont pas liés. Satan est une personne très peu cohérente et offre parfois des vaisseaux possédant des pouvoir n'ayant aucun lien avec l'apparence du vaisseau pour le plaisir de voir ses employés expérimenter.

La connaissance

Actif : Si l'on vous pose une question, vous connaissez la réponse, quelle qu'elle soit. Vous n'avez pas besoin d'avoir vu ou entendu quoi que ce soit pour connaître la vérité sur quelque chose, vous savez même comment la défendre.

Passif : Vous avez une mémoire très impressionnante, vous n'oubliez jamais un visage ou un détail que vous avez vu auparavant. Lors d'un jet vous demandant de vous rappeler d'un détail spécifique ou de quelque chose que vous avez entendu ou lu, ajoutez un succès automatique à votre jet.

La Chance

Actif : Le hasard est maintenant dans vos mains. Peu importe les chances que l'évènement improbable que vous souhaitez obtenir ait lieu, il a lieu. Satan est toutefois un joyeux escroc et aura parfois à mélanger possibilités infinitésimales et possibilités nulles.

Passif : La chance semble vous être généralement très favorable. Lors d'un jet afin de voir si la chance vous est favorable, jouer au poker par-exemple, ajouter un succès automatique à votre jet.

Le charisme

Actif : Vous avez une capacité innée à séduire le gens, quel que soit leur impression de vous. D'un simple regard séducteur et d'un léger mouvement, vous arrivez à faire tomber dans vos bonnes grâces la personne que vous ciblez.

Passif : Les gens semblent toujours plus portés à vous écouter et à vous apprécier. Lors d'un jet de séduction ou de rassemblement des foules, ajoutez un succès automatique à votre jet.

L'impulsion

Actif : Vos mots et vos gestes ont tendances à faire resurgir les instincts les plus cruels de l'humanité. A votre commandement, même les plus grands amoureux du monde se laisseront emporter par leurs instincts et se feront violence, ou pire.

Passif : Vous avez tendance à toujours être prêt à toute explosion de violence. Lors d'un jet vérifiant si vous détectez des signes d'hostilité ou pour démontrer de l'hostilité, ajoutez un succès automatique à votre jet.

La grâce

Actif : Personne n'est capable de détourner votre regard en votre présence, laissant leurs envies sexuelles avoir le meilleur d'eux-mêmes. Tant que vous êtes visibles, toute personne autour de vous

ne peut s'empêcher de vous regarde avec envie, tentant même de s'arracher votre attention.

Passif : Vous semblez toujours à votre place dans n'importe quelle situation. Lorsqu'un jet a lieu afin de vérifier si vous êtes bien reçu dans n'importe quel évènement, ajoutez un succès automatique à votre jet.

L'abondance

Actif : Peu importe ce que vous recherche, l'objet de votre convoitise est dans votre poche. Quelle que soit la taille ou le prix de cet objet, il se trouvera dans votre poche et vous pourrez l'en sortir. Faites attention à ne pas sortir une fusée de votre poche en public.

Passif : Vous ne manquez jamais de rien, tout semble vous être à portée de la main malgré une absence de revenu visible. Lors d'un jet afin de vérifier si vous arrivez à corrompre ou obtenir un objet financièrement, ajoutez un succès automatique à votre jet.

L'ennui

Actif : Vous semblez avoir un talent inné pour détruire toute énergie chez une personne. En quelques mots, la cible de votre ennui perd soudainement toute envie de faire quoi que ce soit. Elle errera, complètement vidée de toute ambition et énergie, pour le reste de sa triste vie.

Passif : Vous semblez toujours impassible devant tout évènement, aussi dramatique soit-il. Lors d'un jet afin de résister une tentative d'intimidation ou un évènement qui pourrait susciter une réaction

violente de votre part, ajoutez un succès automatique à votre jet.

Les bases du jeu

Difficulté	Nombre de succès
Facile	1 succès
Acceptable	2 succès
Difficile	3 succès
Impossible	4 succès

Lors de vos péripéties, vous rencontrerez souvent des situations qui vous demanderont un effort afin de réussir, des situations où la possibilité de rater existe. Lorsqu'une telle situation se présente, le maître du jeu décide la **difficulté** de la situation et vous demande un jet de dés.

Afin de vérifier si vous réussissez, vérifiez quel attribut utiliser selon la situation. Lancer un nombre de dés à six faces égales à votre score dans cet attribut. De base, tous les dés dont le résultat est égal ou supérieur à 3 représentent un **succès**. Si votre nombre de succès dépasse la difficulté, vous réussissez.

Succès automatiques

Diverses circonstances peuvent vous permettre d'obtenir un succès automatique lors d'un jet. Lorsque vous obtenez un tel succès, ajoutez-le à votre total de succès après avoir jeté les dés.

La source la plus commune de succès automatique est un avantage narratif que vous arrivez à négocier

avec le maître du jeu. Si vous considérez qu'une action passée un outil ou qu'un élément précis vous offre un avantage substantiel lors de votre jet, demandez-le à votre maître du jeu. S'il accepte, vous obtenez un succès automatique.

Exemple : John tente de suivre une personne discrètement. Le joueur de John décrit son personnage se cacher derrière divers objets pour suivre sa proie et demande si le fait qu'il tente sa filature de nuit lui offre un avantage. Le Maître du jeu accepte et il obtient un succès automatique pour son jet.

La seconde source la plus commune de succès automatiques est l'aide. Un personnage souhaitant en aider un autre peut le faire en donnant un succès automatique à son ami. Ce personnage fait toutefois face aux conséquences d'un échec s'il y a lieu.

Il n'y a pas de limite au nombre de succès automatiques que vous pouvez accumuler pour un même jet. Les autres sources communes de succès automatiques sont les aspects passifs de votre vaisseau et le résultat d'une demande au Diable.

Jets opposés

Parfois, la difficulté ne sera pas fixe, vous opposerez plutôt un personnage non joueur ou un personnage joueur. Dans ce genre de situation, lorsque votre action est opposée par un autre personnage, tous les opposants jettent les dés en même temps. Dépendamment de l'action, le jet de l'attaquant pourra utiliser un attribut différent de celui du défendeur.

Le personnage obtenant le plus de succès est le vainqueur. Si une égalité survient, relancez les dés jusqu'à ce qu'un gagnant soit clairement identifiée.

Les égalités sont représentées narrativement par une impasse, votre opposant à éviter votre attaque, il ne s'est pas laissé affecter par votre argument ou il a résisté votre pot-de-vin.

État de choc

Rarement sommes-nous à notre état optimal et pour une personne ayant presque connu l'enfer, il est commun de revivre le choc de vos pires moments. Lorsqu'une situation en jeu survient où votre pire souvenir ou votre plus grande difficulté vous impacte psychologiquement, vous avez une possibilité d'entrer en état de choc.

Pour éviter l'état de choc, faites un jet d'Esprit avec une difficulté acceptable. Si vous ratez le jet, vous entrez dans un état de choc relié à votre pire moment. En état de choc, tous vos jets n'obtiennent de succès que si le résultat est égal ou supérieur au score dans ce pire moment.

Lorsque vous avez le temps de vous reposer et de reprendre vos esprits, l'état de choc se termine. En règle générale, vous reposer pendant une heure est suffisant permet de mettre fin à un état de choc.

Exemple : John se rends dans le quartier pauvre afin d'enquêter et se fait attaquer dans une ruelle. Les assaillant veulent toutes ses possessions. Bien qu'il puisse aisément s'en débarrasser, ce moment lui rappelle des jours dans la rue et il risque d'entrer en état de choc.

Demandes au Diable

Parfois, une situation difficile doit être réussie, vous ne pouvez-vous permettre de rater pour diverses raisons. Dans ce genre de situation, il vous

est possible d'envoyer une petite prière à Satan afin d'obtenir un peu d'aide. Ceci vous permet de rajouter des succès automatiques à votre jet, vous assurant de réussir si la difficulté est trop élevée pour vous.

Lorsque vous faites une demande au Diable, le maître du jeu tire trois carte de son paquet. Si une de ces cartes est une de vos cartes du Chaos, le diable n'est pas d'humeur à répondre à votre demande et vous ratez immédiatement votre jet, s'assurant que l'échec soit pire que si vous ne lui aviez rien demandé. Le maître du jeu ramasse ensuite toutes les cartes tirées et mélange son paquet.

A l'opposé, si le maître du jeu tire ses trois cartes et aucune n'est une de votre carte du chaos, vous pouvez ajouter votre nombre de carte du Chaos à votre nombre de succès. Les cartes tirées restent sur la table jusqu'à ce qu'une demande à Satan rate, augmentant ainsi les chances de rater les prochaines demandes.

Exemple : John est dans une situation précaire, il a mis aisément à terre le premier assaillant, mais il peine à se défendre contre le second. Ne souhaitant pas y passer la journée, il demande à Satan de lui offrir un peu d'aide. John possède deux cartes du Chaos, le Maître du jeu tire trois carte et aucune ne correspond à un de ses cartes du chaos. Il peut donc ajouter 2 succès automatiques à son jet.

Invoquer votre puissance démoniaque

En jeu, il est possible de résoudre une situation grâce à votre puissance démoniaque. Étant un agent du diable, celui-ci vous offre un objet que vous avez défini durant la création de votre personnage.

En tout temps, il est possible d'invoquer le pouvoir actif contenu dans cet objet pour faire avancer l'histoire ou vous permettre de résoudre un conflit de façon originale. Nommez un des aspects de votre pouvoir actif que vous souhaitez invoquer et décrivez l'action librement dans les balises données par la description de l'aspect. Le maître du jeu peut décider de limiter votre description s'il le souhaite.

Une fois la description terminée, le maître du jeu tire une carte de son paquet. Si cette carte correspond à une de vos carte du chaos, votre tentative échoue et vous perdez une de vos cartes du chaos. Satan n'est pas du genre à vous laisser utiliser ses pouvoir comme bon vous semble et s'il n'est pas de bonne humeur, il pourra vous retirer une partie de votre force vitale.

Exemple : John cherche à trouver un chauffeur de taxi spécifique, utilisant l'aspect du Hasard de son jeton, il décrit appeler un taxi sur le coin de la rue et manipuler le hasard pour que ce soit celui qu'il recherche. Le maître du jeu tire une carte et décrit le chauffeur de taxi devant John.

Les aspects passifs ne peuvent rater, ils sont toujours actifs tant que vous avez au moins une carte du chaos.

Notez qu'un employé de Satan est immunisé aux effets des aspects actifs.

Combat

Il est fort probable que vos tâches causent des conflits violents et mènent à un combat. Lorsqu'un combat a lieu, vous pouvez le résoudre d'un simple

jet opposé ou utiliser les règles de combat.

Initiative

Un combat est effectué dans un ordre précis afin d'éviter que tout le monde crie leurs actions, espérant agir le premier. Afin de déterminer **l'initiative**, placez tous les belligérants en ordre décroissant de Courage. En cas d'égalité, les joueurs jouent en premier puis les personnages non joueurs.

Le premier personnage dans l'ordre d'initiative joue en premier. Durant son **tour**, il a la possibilité de faire une action. Une fois cette action résolue, son tour se termine et le prochain personnage dans l'ordre joue son tour. Suivez cet ordre jusqu'à qu'il n'y ait plus de raisons de vous battre.

Les actions

Un personnage possède trois types **d'actions** qu'il peut entreprendre durant son tour. Chaque action est décrite ci-dessous. Lorsqu'un personnage déclare son action, le joueur ou le maître du jeu décrit ce qu'il tente de faire, le maître du jeu détermine l'attribut utilisé pour l'attaquant et le défendeur et l'action est résolue.

Action agressive

Une action agressive a pour objectif de blesser ou mettre hors d'état de nuire son adversaire. Quelle que soit la description, le but de cette action est de faire mal. L'attaquant décrit son action, exemple frapper d'un coup de poing, et le défenseur décrit sa réaction. Un jet opposé standard permet de résoudre cette action.

Une fois l'action résolue, si l'attaquant gagne, il

inflige un point de dégâts à son adversaire. Si le défenseur gagne, il s'en sort indemne.

Exemple : John tente une attaque au couteau contre un assaillant. Sa cible tente une évasion en bonne et due forme. Les deux adversaires lancent un jet de Corps et celui obtenant le plus de succès gagne.

Action alliée

En combat, il n'est pas rare que les alliés moins efficaces en combat tentent plutôt d'offrir du support à leurs alliés. Une telle tentative est une action alliée. Le personnage souhaitant offrir de l'aide décrit son action, par-exemple déranger un adversaire visant son allié, et fait un jet. La difficulté du jet est égale à 2 + le nombre de succès automatiques en banque pour le personnage.

Sur un succès, le receveur gagne un succès automatique vous son prochain jet, quel qu'il soit.

Exemple : Diane, l'alliée de John, souhaite l'aider contre son adversaire. Elle attrape une poignée de cailloux et les lance sur l'adversaire, espérant le distraire. Sur un succès, elle donne un succès automatique à John qui peut ensuite l'utiliser pour sa prochaine attaque ou pour se défendre, selon celui qui viendra le premier.

Action passive

Toute action qui ne vise pas à blesser ou à aider un belligérant, par-exemple déverrouiller une porte pendant le combat, est une action passive. Une action passive est résolue comme un jet normal hors de combat.

Blessures

L'être humain est très fragile. Lorsque touché, un être humain normal perdra immédiatement conscience au premier point de dégât gagné. Il reprendra conscience, s'il est toujours en vie, à la fin du combat.

Les employés de Satan et autres créature démoniaques sont toutefois plus résistants. Chaque point de dégât fait perdre une carte du chaos au personnage. S'il n'a plus de carte du chaos, il réagit comme un humain normal le ferait et perds conscience.

Les cartes du chaos représentent la puissance maléfique offerte par le maître des enfers lui-même et ne se régénèrent pas d'elle-même. Si vous êtes touchés en combat, il vous faudra regagner les bonnes grâces de Satan afin d'en obtenir une nouvelle.

État de choc en combat

Il est fort possible que le combat mène à un traumatisme pour le personnage. L'adrénaline est heureusement une chose merveilleuse et l'action permet de repousser temporairement le choc mental.

Si une situation pouvant causer un état de choc survient en combat, le personnage peut choisir de contenir son choc le temps du combat. S'il choisit cette option, le jet de résistance à l'état de choc passe de la difficulté acceptable à impossible. Le jet est effectué une fois le combat résolu.

Avancement

Votre personnage n'est pas voué à la médiocrité toute sa vie. Le principal moyen de gagner ne puissance est de gagner des cartes du chaos. A chaque fin de session, le maître du jeu vous offre une carte du chaos gratuite pour vos services. De plus, à chaque fois qu'un personnage effectue une action ou offre une idée menant à une situation particulièrement chaotique, le maître du jeu lui offre une carte du chaos.

Lorsqu'un personnage accumule 6 carte du chaos, il doit dépenser cinq cartes pour obtenir une des améliorations suivantes, il ne peut en gagner plus. Cette dépense ne peut se faire que lorsque le personnage réussit dans sa tâche de faire tomber un autre être humain dans les mains de Satan. S'il conserve ses 6 cartes, il peut gagner une amélioration.

- Augmenter un attribut d'un point.
- Ajouter un aspect passif à son vaisseau.

Transformer un aspect passif en un aspect actif du même aspect, un vaisseau doit avoir un minimum un aspect passif.

Les opposants

Le maître du jeu a pour tâche de créer les personnages non-joueurs. Pour la plupart, ils n'auront aucun attribut, ne servant que de support aux personnages ou de source d'information. Lorsque le maître du jeu souhaite faire de ce personnage une opposition directe aux joueurs, il possède trois options.

Les humains

Un humain est créé en répartissant 7 points dans les trois attributs tel qu'un joueur le ferait. Un humain fonctionne de façon identique à un personnage normal, mais n'est pas sujet à l'état de choc et ne possède aucune carte du chaos.

Les employés de Satan

Si le maître du jeu souhaite créer un autre employé de Satan comme personnage non-joueur, il le crée de la même façon qu'un personnage joueur. Celui-ci agit de la même façon et est sujet aux même avantages et limitations qu'un personnage joueur.

Il est conseillé de limiter le nombre d'employés dans une même scène, gérer tous les éléments qui les composent peuvent ralentir le jeu.

Les créatures démoniaques

Monsieur Louis n'est pas une personne mentalement stable et la présence de ces créatures en est la preuve. Au hasard, souvent sans raison, Satan ouvre le porte de la cage contenant les pires démons de la création et les relâche sur terre. Ceux-ci errent, dévorant et détruisant ce qui se trouve sur leur passage jusqu'à être tuées et renvoyée dans leur cage.

Si les personnages doivent faire face à une telle créature, ils utilisent leur attribut de courage pour tous jets opposés contre une telle créature.

Pour créer la créature, divisez 8 points dans les deux attributs de Corps et d'esprit, les créatures

n'ont pas besoin de courage. Un point d'attribut peut aussi être utilisé pour donner une carte du chaos supplémentaire à la créature, elle possède initialement une carte comme les joueurs.

La créature ne peut faire de demande à Satan ou utiliser de pouvoirs. Ses cartes du chaos ne représentent que sa résistante surnaturelle aux attaques. Finalement, une créature obtient un succès si le résultat du dé est de 2 ou plus, à l'opposé de 3 pour tous les autres personnages. Les créatures ne sont pas immunisées aux pouvoir des vaisseaux, bien que certains puissent avoir une réaction différente de celle escomptée.