

l'Opossum



le Grimoire du Marsupial



Extension non officielle pour DCM

Version 1.0

Avant-propos

« **LE GRIMOIRE DU MARSUPIAL** » est une extension non officielle pour le jeu de rôle « **Donjon Clefs en Mains** » (DCM), inspiré de l'univers de la bande dessinée « **DONJON** » créée par **Joann SFAR** et **Lewis TRONDHEIM** (DCM par Arnaud MORAGUES), aux éditions **DEL COURT**.

Vous avez entre les mains la Version 1.0 du Grimoire, réalisé par l'Opossum.

Ce petit supplément est à la disposition de tous.

Il a pour ambition de rééquilibrer le jeu DCM écrit par Sfar, Trondheim et Moragues, de faciliter le rôle du Gardien (Maître de jeu), d'apporter des règles complémentaires (notamment la Magie), et quelques bonus comme « Nouveaux Lieux », « Nouveaux personnages », Scénarii et Campagnes.

Toutefois, il n'est pas nécessaire de le substituer au jeu d'origine ! (D'ailleurs, il vous faut le jeu DCM d'origine pour avoir l'ensemble des règles). C'est à vous d'y piocher les idées qui vous intéressent ! Ne prenez que ce qui vous plaît !

Il est inspiré d'autres suppléments créés pour DCM (notamment ceux des Parchemins Anodins), de livres, BD et JdR divers, trop nombreux et parfois d'influences trop inconscientes pour être cités ici.

Toutes les illustrations, sauf mention spéciale, ont été réalisées spécialement pour ce supplément, et sont l'œuvre d'Ivan Cormanski (dit l'opossum). Elles sont libres d'utilisation, sauf à des fins commerciales (dans ce cas, ce serait sympa de me demander avant).



Enfin, c'est en pratiquant et en critiquant que le Grimoire du Marsupial pourra évoluer. Alors n'hésitez pas à le critiquer pour l'améliorer encore et encore !

Bonne partie

Et voyagez confortablement dans votre slip, sur les chemins de Terra Amata, à l'ombre du Donjon.

L'opossum,

Créateur du Grimoire du Marsupial

opossum_imperium@yahoo.fr

Sommaire

Règles

- Les Pouvoirs
- Les Talents
- Les Arts Martiaux (talent)
- La Magie
-

Aides

- Bestiaire/ Peuples
- Galerie de Personnages
- Avis de Recherches
- Ordres et Confréries (à venir)
- Nouveaux Lieux (à venir)
- Les Boutiques Gobelines
- Objets (à venir)
- Herboristerie (à venir)
- Annexes (fiches)

Scénarii

- Des Dents Eclatantes de Blancheurs
- Le Fétiche du Dormeur

Les Pouvoirs

Il y a déjà beaucoup de pouvoirs décrits dans DCM. Ils sont tous repris dans ces pages, cependant, beaucoup ont été réécrits, agrémentés d'exemples, afin de les rendre plus clairs et plus parlants, pour mieux se rendre compte de leur intérêt, savoir dans quelles situations s'en servir, et supprimer l'impression d'inutilité dont souffraient quelques pouvoirs. Certains voient leurs définitions complètement modifiées et réécrites, et d'autres étaient réservées à un peuple spécifique et deviennent dorénavant « générique ».

Enfin, de nouveaux pouvoirs ont également été créés.

1. POUVOIRS GÉNÉRIQUES :

Pouvoirs accessibles à tous les personnages dès leur création

Aura Angélique :

La créature a une bonne tête et inspire confiance (à tors ou à raison). Par conséquent, elle jouit d'une meilleure réaction initiale des gentils envers elle, et d'une moins bonne réaction initiale des méchants :

+2 en Charme face à des interlocuteurs gentils et -1 face aux méchants.

Aura Maléfique :

Meilleure réaction initiale des méchants envers le PJ, moins bonne réaction initiale des gentils :

+2 en Charme face à des interlocuteurs méchants et -1 face aux gentils.

Autodidacte :

Le personnage possédant ce pouvoir sait se débrouiller tout seul, et n'a donc pas besoin d'entraînement pour atteindre le rang *Habile*.

Blessure Hideuse

La créature est balafrée :

-1 en Charme, +2 en « Faire Peur » (sans entraînement)

Costaud :

+4 points Dégâts supplémentaire à la bagarre.

Détaler

Permet de fuir un combat, clouant l'adversaire sur place (sauf si adversaire cavalier ou vraiment très rapide).

Plus rapide à la course que la moyenne.

Double Maléfique :

Le PJ découvre qu'il a un sosie dont il est le double maléfique, et, en tant que tel, le PJ peut lui faire porter le chapeau de tous ses sales coups.

Retire 100 points de mauvaise réputation.

Dure à cuire

+2 points de protection (armure).

Gros Veinard :

Le PJ peut relancer jusqu'à 3 jets par partie.

Héros :

Quand les PV du personnage passent à 0, il ne meurt pas, mais perd conscience. Quand ils passent à -10, le personnage ne peut pas sortir du coma et meurt.

Incroyablement discret :

Un test d'Acuité pour surprendre la créature augmente de 2 rangs.

Inventeur de génie :

+2 rangs en Ingénierie (balaise maxi) et +10pts de renommée.

Lunatique :

Le PJ peut **échanger** le nombre de rangs qu'il possède dans un Talent ou un Attribut, avec le nombre de rangs d'un autre Talent ou Attribut.

Exemple : [Ba = Nul, Lettré = Habile] devient, [Ba = Habile, Lettré = Nul]

Pour ré-échanger des rangs, le PJ doit de nouveau gagner ce pouvoir.

Magie

Voir chapitre « la Magie »

Mains Lourdes

+ 1 point Dégât

+ 1 rang dans le talent « Bras de Fer »

Ce pouvoir peut être choisi jusqu'à 5 fois (cumulable).

Marathonien

Le PJ se déplace à pieds à la vitesse « Lent » (x 5)

Minus :

Tout le monde pense que cette créature est inoffensive, et du coup, ce n'est jamais elle qu'on attaque en premier. D'ailleurs, il y a même de bonne chance pour qu'on l'ignore simplement si on ne lui en veut pas personnellement.

Mithridatisation :

A force de se faire empoisonner, la créature a développé une certaine immunité contre les poisons :

Les aléas pour poisons perdent 3 rangs

La créature est immunisée contre le poison paralysant.

Pacte avec le Diable

La créature choisit 1 Attribut ou Talent au moment où elle obtient ce pouvoir. Par la suite, chaque fois qu'elle s'en servira pour faire le Mal, elle bénéficiera d'un bonus de +2 rangs.

Poissard :

Mauvaise Nouvelle : vous avez la malchance, la loose, la Chkoumoune. Bonne nouvelle : vos ennemis aussi.

Tous les échecs aux tests sont transformés en échecs critiques, que le lanceur de dés soit le PJ possesseur de ce pouvoir, ou bien un de ses ennemis.

Prestance

Bien considéré par la plupart de ses interlocuteurs, reste crédible dans des circonstances où d'autres auraient été jugés ridicules. + 1 en Charme

Prodigieusement Açaçant :

La créature par ses pitreries et railleries incessantes, a le don d'énerver ses interlocuteurs.

L'intention de la créature ainsi énervée est focalisée sur le détenteur du pouvoir « prodigieusement açaçant ».

La créature énervée perd donc 2 rangs en Acuité jusqu'à ce qu'elle soit calmée.

Réflexes Fulgurants :

La créature peut esquiver une flèche ou d'autres projectiles, si elle oppose avec succès son Acrobatie contre la Bagarre ou le Tir de son adversaire.

Si elle n'a pas vu partir le trait, elle doit réussir un test Hyper Dur d'Acuité pour entendre le tir.

Réservoir de Mana :

Augmente définitivement de 10 points le nombre de Points de Mana maximum.

Peut être choisi plusieurs fois (cumulable)

Sang Chaud :

La créature sort son épée à tout bout de champ, de façon compulsive et incontrôlable.

Elle perd -1 rang en Tir/Lancer, mais gagne 2 rangs en Bagarre pour la première attaque, et de toute façon, attaque toujours en premier !

Sang Froid :

La créature est très calme. Elle peut manipuler des produits dangereux sans stresser, et paraît toujours zen et cool.

La créature est immunisée contre les phobies, les hallucinations cauchemardesques : une créature tentant de lui « faire peur » perd 2 rangs dans ce talent.

La créature, grâce à sa grande patience, gagne également 1 rang dans le Talent « pêche ».

Santé de fer :

Le nombre de Points de Vie maximum est augmenté définitivement de +6 PV.

Sens de l'Observation :

La créature connaît tout de la fiche des PJ et PNJ, en ce qui concerne le nombre de rangs dans leurs différents Attributs et Talents, Nombre de PV, Nombre de Points de Dégâts, Nombre de Points de Protection, et Pouvoir.

2. POUVOIRS SPECIFIQUES :

Amphibie :

Peut respirer sous l'eau
+1 rang en natation

Apparence de combat

Lors d'un combat, le PJ peut se transformer (une seule forme, au choix) :

- forme Effrayante :
 - + 2 rang en « faire peur »,
 - 2 rangs en Charme
- forme Dangereuse :
 - + 1d Dégât à mains nues,
 - + 1 rang en Bagarre,
 - 2 rangs en Charme

Avalement :

A la place de donner un coup, le PJ peut décider d'avaler l'ennemi, si les conditions suivantes sont remplies :

- Le PJ doit préciser son intention de manger l'adversaire **avant** de faire le test de bagarre.
- Le PJ ne peut avaler qu'un adversaire à la fois.
- L'adversaire doit être au moins 2 fois plus petit que lui.

Sens de l'Orientation

La créature a une boussole dans la tête et retrouvera toujours son chemin (même si ça peut prendre du temps).

Pouvoir interdit aux persos féminins... ..non, j'déconne.

Sex-appeal :

Augmente positivement la réaction initiale des interlocuteurs du sexe opposé :

+2 en Charme face à des interlocuteurs du sexe opposé.

Spasme de Guerre :

Quand la créature passe en dessous de 5 PV, elle gagne +1d Dégâts jusqu'à la fin du combat.

Sportif

Augmente définitivement de +3 le nombre de PV max. (Cumulable, peut être choisi plusieurs fois)

Super Métabolisme :

La créature guérit plus vite que la normale :

- Récupère tous ses PV après 8 heures de sommeil
- Sans repos, elle récupère 5 PV par jour.

Survie :

+1 rang en chasse

+1 rang en pistage

Les aléas pour poisons et maladies perdent 3 rangs.

Trompe la Mort :

Quand la créature atteint -10 PV, ou que sa mort est inévitable (genre au fond de l'océan avec des pantoufles en béton), les événements font que la créature survivra quand même. Mais pas forcément sans séquelles ! (Membre amputé, amnésie, perte de tout son équipement, blessure hideuse, etc.).

Ne protège pas de la mort par vieillesse.

Ventriloque :

La créature peut parler sans ouvrir la bouche.

Berzek :

Quand le PJ tue plus de 20 ennemies à la suite (dans le même combat), il gagne +2d10 Dégâts jusqu'à se qu'il retrouve ses esprits.

Camouflage / Caméléon :

Quand le PJ se concentre, il devient Hyper Dur à repérer, mais ne peut réaliser d'actions complexes (bagarre, etc.) sans rompre sa concentration et redevenir visible.

Chef de Bande :

Le PJ est à la tête d'une troupe de 10 compagnons (Gobelins, ou autres hommes de mains)
(Ac = Ptd, Ba = Nul, Ch = Ptd, Ac = Ptd, PV = 10)

Cracher du Feu :

3 d10 de dégâts.

Ecailles/Epines

+ 4 points de protection (armure).

Elastique :

Le PJ peut déformer son corps, mais son volume reste inchangé (les fans de One-Piece sauront quoi en faire).

Glacé :

- Niveau 1 : l'eau gèle quand la créature la touche. Elle peut servir de frigo. Elle inflige 1d de dégât quand elle touche quelque chose de vivant (même involontairement).

- Niveau 2 : froid très intense, l'entourage choppe un rhume ou des engelures s'il ne prend pas de précaution. + 1d dégât au corps à corps.

- Niveau 3 : maîtrise de la production de froid.

Griffes/Crocs :

Inflige 2d dégâts au corps à corps.

Incroyablement coriace :

+12 points de protection, sans malus d'acrobatie.

Lévitation :

Permet de se déplacer sans toucher le sol. Différent du « Vol »

Odeur Pestilentielle :

La créature pue !

Dans un lieu clos, toutes créatures sensibles aux odeurs perdent 1 rang en bagarre.

La créature est plus facile à détecter : Bonus d'1 rang dans le test d'Acuité pour la repérer.

Parler aux Animaux :

Comprend et parle à tous les animaux.

Passe Murailles :

La créature peut passer à travers les parois, mais continue à recevoir les coups pendant un combat.

Peau Oxydante :

Tout contact prolongé de la peau de la créature sur un métal le fait rouiller (sauf l'inox).

Poigne de Troll :

Uniquement pour les trolls

+ 10 points Dégâts

+ 2 rangs en Bagarre pour attraper un adversaire (mais n'inflige alors aucun dégât).

Si adversaire capturé, le Troll garde +2 rangs en Bagarre.

Poison Paralysant :

A chaque fois que la créature inflige au moins 1 pt de dégât à son adversaire, ce dernier perd temporairement -1 rang en Acrobatie et -1 rang en Bagarre.

L'adversaire est immobilisé lorsqu'il devient Nul en Acrobatie ou en Bagarre.

Secrétions Acides

La créature sécrète de l'acide, que ce soit par les pores de sa peau, ou quand elle pleure, quand elle crache, quand elle se mouche, par des organes spéciaux...

Elle peut envoyer un jet contre un adversaire : 2d Dégât. Cet acide peut ronger la plupart des matières ordinaires.

Télébougeotte

La créature peut déplacer à distance des parties de son corps qui se sont détachées d'elle-même.

Terreur des Profondeurs :

La créature doit être Amphibie.

Lorsqu'elle est sous l'eau, elle gagne + 1 rang en Bagarre, en Acrobatie et en Acuité.

Toiles :

La créature produit une soie souple résistante et très collante, pouvant servir de corde ou de toile.

La Toile créée à autant de PV max que la créature qui l'a sécrétée.

Pour infliger des dégâts à la toile, il faut réussir un test « faisable » en Bagarre.

Pour savoir si l'adversaire est piégé par la toile, faire un test d'Acuité ou d'Acrobatie en fonction de la situation.

Transe Ethylique :

Quand il boit, un Babar gagne 2 fois moins de points d'Ivresse.

Quand le Babar est saoul, il gagne : +1 rang en Acrobatie, +1 rang en Bagarre, et +1d Dégâts.

Voit dans le Noir

La créature voit comme en plein jour, même dans la cave la plus sombre de la planète. (Mais peut-être que la lumière peut lui brûler la rétine ! A voir avec le Gardien)

Vol

La créature peut voler (sûrement grâce à une paire d'ailes)

3. ACQUIS SOCIAUX

Economies :

Au choix :

-Etre propriétaire d'une ferme, d'une échoppe, d'une chaumière, d'une auberge, etc.

-pécule de départ : 250 p.o.

Noble :

Le personnage possède un statut social reconnu par la communauté. Peut-être héritera-t-il un jour de la demeure et des richesses de sa famille ? En attendant, il s'assume seul, mais commence tout de même avec un pécule supplémentaire de 20 p.o.

Relations :

La créature s'entend bien avec un personnage haut placée, ou un groupe de personnes auquel il a rendu un service important. Depuis, celui-ci est redevable, et pourra aider la créature de temps à autre.

Héritage :

Le personnage commence avec l'épée de son père.

Elle fait 2d+3pts dégâts, et vaut 150 p.o.

Les Talents

Apothicaire/ Herboristerie/ Botanique :

Identifier une plante, un minéral ou un animal, en connaître les vertus et en faire une potion ou une tisane (ou un gros joint). Fabriquer des remèdes antipoison et décoctions de grands-mères. Connaître les champignons.

Archéologie :

Savoir mener des fouilles. Reconnaître des objets anciens. S'y connaître en civilisations disparues.

Artisanat

Choisir un domaine : poterie, menuiserie, taille de pierre, forge, etc.

Permet de fabriquer des objets (commun=fastoche, bonne qualité=faisable, qualité sup.=coton).

Artiste

Choisir un domaine : peinture/dessin, danse, sculpture, jouer la comédie (ex : **faire le mort**).

Arts Martiaux

Permet d'utiliser les techniques d'Arts Martiaux.
Voir le chapitre correspondant.

Astrologie

Connaître les étoiles. Peut servir pour s'orienter la nuit.
Choisir la difficulté de la prédiction : plus c'est difficile et plus la prédiction est précise.
Si pas de télescope : + 1 rang de malus.

Baratiner/ Raconter des histoires/ Bluff:

Etre capable de faire prendre des vessies pour des lanternes.

Savoir discourir, toucher ses auditeurs et éventuellement influencer sur leur comportement (test opposé à l'Acuité, à l'Intelligence ou au Charme de l'auditeur (en fonction de la situation)). (Attention, ce talent peut faire doublon avec l'attribut « Charme »)

Bricolage/Mc Gyver :

Savoir concevoir et réparer des objets simples avec n'importe quoi, comme Mc Gyver.

Brigandage/ Crochetage de serrures :

Savoir crocheter des serrures, entrer par effraction.

Chasse :

Connaître les habitudes des animaux, savoir poser les pièges aux bons endroits, etc.

Construction :

Savoir travailler sur un chantier, juger le travail d'autrui.
Au choix :

- Construction de bâtiment
- Construction Navale

Couture :

Rapiécer ses vêtements, se fabriquer un sac ou une paire de chaussettes, se coudre un costume de super héros.

Cuisine :

Faire la tambouille, cuisiner un bon gâteau, connaître les habitudes alimentaires des autres peuples.

Déguisement / se Camoufler:

Ce faire passer pour quelqu'un d'autre, passer inaperçus dans la foule, se dissimuler derrière un buisson.

Démineur :

Fabriquer, poser, et désamorcer un piège.
Gagne +1 rang d'Acuité pour la détection de pièges.

Dressage :

Apprendre à un chien à faire le beau = hypra facile
Dresser un chien à monter la garde = fastoche
Dresser une monture herbivore = faisable
Dresser une monture carnivore = coton
Dresser un singe à la rapine = hyper dure
Apprendre à une limace à danser « le lac des cygnes » = infaisable
Calmer un animal agressif : opposer le rang de dressage à (7 - nombre de rang de charme de la créature)
Calmer un chien agressif = fastoche
Calmer un ours en colère = coton

Droit :

Connaître les lois et comment les contourner. Rédiger un contrat, etc.

Economat/Mathématiques :

Calculs compliqués, tenir des comptes, gérer des stocks.
Evaluer des biens.

Eleavage :

Conduire un troupeau, avoir des notions de vétérinaire, savoir traire une vache.

Engins de Guerre :

Savoir faire fonctionner et entretenir un trébuchet.
Tirer avec une catapulte, ou une baliste.
Maîtriser les armes lourdes (lance-pieux, fusils nitro, etc.)

Equitation :

Pousser sa monture au galop est hypra facile.
Franchir un obstacle est fastoche.
Ne pas être désarçonné après un coup est fastoche.
Charger est fastoche et donne +1rang en bagarre.
Sauter d'une monture au galop est faisable.
Sauter de son cheval sur la monture de l'adversaire est coton.
Tomber de cheval est un aléa mineur (1 point de dégât).

Equitation en vol :

Toute action sur une monture volante nécessite un test d'équitation en vol.
Charger est faisable est donne +1 rang en bagarre.
Attaquer, esquiver, approcher une autre monture est faisable

Explosifs

Savoir fabriquer et poser des bombes, lancer de la dynamite, utiliser une arme à combustion, etc.

Faire Peur (Bagarre)/ Intimider (Charme) :

Test opposé à la Bagarre ou au Charme de l'adversaire.
Si le test est réussi, l'adversaire lâche ses affaires et s'enfuit en courant. S'il reste, il combat avec 1 rang en moins en Bagarre.
Un marchand intimidé n'osera pas appeler la garde si il vous surprend en train de voler ses étalages.

Forge :

(Voire artisanat) Fabriquer des clous, des fers-à-cheval, forger ses propres armes.

Géographies :

Savoir lire et dessiner une carte. Prévoir un itinéraire. Reconnaître un objet caractéristique d'une contrée lointaine.

Améliore la vitesse de déplacement (car connaît la route, la direction).

Histoires et légendes Anciennes

Permet de se souvenir de détails sur une légende, d'identifier des objets magiques.

Imitateur :

Plus la personne est importante et haut placée, plus sa voix est difficile à imiter.

Ingegneri :

Savoir construire des objets mécaniques compliqués : Machines de guerre, pièges complexes, automates/robots, horloges, engins de tortures, zeppelins et autres machines volantes, etc.

Analyser un plan. Copier une machine, comprendre son fonctionnement.

Jouer aux cartes

Tricher aux cartes sans que ça ne se voit, savoir bluffer au poker, etc.

Langues :

Savoir lire et parler les langues étrangères, arriver à communiquer avec un inconnu, déchiffrer un alphabet oublié.

Lettré

Lire une écriture bâton = hyper facile

Ecrire sans trop de fautes = faisable

Connaître la grammaire = coton

Médecine/Secourisme :

Diagnostiquer une maladie commune (faisable).

Prescrire un remède, administrer des soins.

Premier soins, panser des plaies, faire du bouche-à-bouche, fabriquer un brancard ou une attelle avec les moyens du bord.

Soigner une blessure légère est hyper facile est redonne 1PV

Soigner une blessure est faisable est redonne 4PV

Soigner une blessure sévère est coton est redonne 10PV

Mineur :

Connaître les roches, savoir se repérer dans une galerie souterraine, creuser des tunnels pour s'évader, etc.

Si habile = gagne +1 en bagarre quand la créature utilise une pioche pour se battre.

Natation :

« Ne pas couler dans des eaux calmes » est hyper facile pour quelqu'un de Nul, et réussi automatiquement pour les autres.

Navigation :

Connaître la mer et les fleuves, manœuvrer un bateau, une barque ou un dirigeable, commander un équipage, etc.

Pêche :

Trouver et choisir les bons appâts, les bons coins de pêche, manier le harpon, etc.

Pistage :

Trouver, identifier et suivre des traces. Dater une crotte (et en identifier le fabricant) ou les restes d'un feu, etc.

Pratiquer un sport ou un jeu :

Choisir le sport ou le jeu :

Exemple : Foot, Saut à la perche, Pétanque, Ski, Caps, jouer aux échecs, etc.

Prestidigitation / Pickpocket :

Faire des tours de passe-passe, arnaquer les gens au Bonneteau.

Fouiller dans les poches de son voisin sans qu'il ne s'en aperçoive.

Pyromane :

Allumer un feu de camp ou un feu de ville, et accessoirement, savoir l'éteindre.

Allumer un feu avec 2 silex est faisable.

Réparation :

Réparer une machine.

Rodéo de chambre

Connaître la Kâma-Sûtra sur le bout de la bite, s'en servir pour obtenir des confidences sur l'oreiller, gagner sa vie, ou simplement s'envoyer en l'air.

Torture

Soutirer des informations, faire souffrir sans tuer tout de suite (test opposer à la bagarre, ou au charme de la victime).

Spécialiste :

Choisir sa spécialité : Chimie, Médecine, Magie, etc.

Permet d'inventer des acides, des soins, des sorts, des potions, etc.

Tir/lancé

Savoir utiliser une arme de jet, maîtriser le lancé de couteau, tirer à l'arc ou à l'arbalète.

(Voir tableau spécifique pour le tir dans les annexes)

Les Arts Martiaux (talent)

Les arts martiaux regroupent un ensemble de techniques de combat sans armes (l'utilisation d'une arme fait intervenir l'aptitude « Bagarre » dans DCM, même s'il s'agit d'armes de ninjas ou de samouraïs, comme les katanas, saïs, shurikens, etc. (voir le chapitre « armes exotiques »)) dont l'origine se perd dans des temps immémoriaux.

Ils contiennent également des techniques d'esquives, de déplacements, de projections, mais aussi des techniques dites « spéciales », très spectaculaires et difficiles à réaliser, permettant de lancer une attaque à distance ou particulièrement dévastatrice.

« Arts Martiaux » est un talent, qui s'utilise et évolue comme tous les autres talents dans DCM. Cependant, les différentes techniques ne peuvent être acquises qu'après un enseignement par un maître, ou après une recherche intensive de développement d'une nouvelle technique lors d'un entraînement.

Les arts martiaux sont très nombreux, mais la plupart des techniques de bases sont similaires. Toute fois, il existe des techniques spécifiques pour chaque art martial, dont le secret ne se transmet qu'entre disciples d'un même Dojo.

Les disciples d'arts martiaux différents tentent souvent de démontrer que leur discipline ou leur maîtrise de celle-ci, est la meilleure. Ainsi, les affrontements entre élèves de Dojos (école d'arts martiaux) concurrents sont très



fréquents, pour porter haut les couleurs de leur dojo, ou défendre l'honneur de leur Maître.

Un personnage choisissant le talent « Arts Martiaux », commence en connaissant les techniques suivantes :

- Coup de poing du Dragon
- High Kick
- Petit Enchaînement
- Projection
- Super Saut
- Plus deux autres techniques de son choix

Pratiquant = Le pratiquant d'un art martial

1. Techniques de Combat au corps à corps :

Sauf description spéciale, la réalisation d'une technique de combat se déroule comme ceci :

- Le pratiquant réalise d'abord un test d'Art Martial opposé à la Bagarre de la cible, pour savoir s'il arrive à porter son coup.
- Puis il réalise un test simple d'Art Martial en fonction de la difficulté de la technique à réaliser (hypra facile, fastoche, faisable, coton, hyper dur et infaisable).

Si ce test réussit, la technique est parfaitement réalisée, et les effets sur la cible sont ceux décrit à la ligne « Dégâts ».

Si le test est raté, le pratiquant ne réussit pas sa technique, et il ne porte alors qu'un coup classique à sa cible (dégâts=1d10).

Coup de poing du Dragon

Il s'agit du coup de poing de base, commun à tous les Arts Martiaux.

Il permet au pratiquant de faire aussi mal avec ses poings que s'il avait une arme.

Difficulté : hypra facile

Dégâts : 2d10

Carotides

En appuyant sur les carotides de son adversaire, le pratiquant peut le faire s'évanouir, le rendant ainsi hors service, sans le tuer.

Difficulté : hypra facile sur un adversaire sans défense ou n'ayant pas repéré le pratiquant.

Dans les autres situations, la difficulté est coton.



High Kick

Il s'agit du coup de pied de base, commun à tous les Arts Martiaux.

Il permet au pratiquant de faire aussi mal avec ses pieds que s'il avait une arme.

Difficulté : hypra facile

Dégâts : 2d10

Tranchant de la main

Grâce à cette technique, le bord de la main du pratiquant devient aussi tranchant que la lame d'une épée.

Difficulté : fastoche
Dégâts : 3d10

Coup de Pied Rotatif

Le pratiquant fait une rotation sur lui-même, tout en donnant un coup de pied, qui prend ainsi beaucoup plus de puissance qu'un coup de pied classique.

Difficulté : fastoche
Dégâts : 3d10

Balayage

Plutôt que de frapper, la jambe du pratiquant fauche l'adversaire, ce qui le met à terre. Au sol il est alors exposé à toutes les attaques (malus de 2 rangs en bagarre), et ne pourra se remettre sur ses pieds qu'en réussissant un test fastoche d'Acrobatie (1 essai par tour).

Gatling Punch

Le pratiquant donne si rapidement une avalanche de coups de poings, que la cible est comme prise par une rafale de mitrailleuse.

Difficulté : faisable
Dégâts : 4d10

Jambe de Feu

La violence de ce coup de pied est telle, que la jambe du pratiquant s'enflamme !

Difficulté : faisable
Dégâts : 4d10

Désarmement

Le coup est porté sur la main tenant l'arme, ce qui a pour effet de faire voler cette dernière au loin et de désarmer l'attaquant.

Celui-ci combat alors sans arme, tant qu'il n'en aura pas ramassé une.
Difficulté : faisable

Uppercut

Coup de poing donné par un mouvement de bas en haut, en plein sous la mâchoire de l'adversaire.

Difficulté : fastoche
Dégâts : 3d10

Kamehameha

Il s'agit d'une attaque à distance (100m environ)

Le pratiquant arrive à créer une boule d'énergie qu'il envoie sur l'adversaire, comme dans Dragon-Ball.

Difficulté : fastoche
Dégâts : 2d10

Hogari Nasal

Ce coup de poing fait rentrer les os propres du nez dans le cerveau. Quand il ne tue pas, il fait horriblement saigner le nez.

Difficulté : fastoche
Dégâts : 3d10

Clef de bras/ Immobilisation

Le pratiquant attrape le bras de son adversaire, et le tord de telle façon que la douleur oblige l'adversaire à rester tranquille et à ne plus bouger.

Difficulté : faisable

La cible reste immobilisée tant que le pratiquant ne souhaite pas relâcher son étreinte

A chaque tour, la cible peut tenter de se libérer en réussissant un test de bagarre ou d'acrobatie, opposé à l'Art Martial du pratiquant.

Petit Enchaînement

Le pratiquant réalise si rapidement ses coups, qu'il en donne 2 dans un même tour.

Il doit d'abord réussir le test simple faisable d'art martial, puis il pourra réaliser 2 attaques de son choix (techniques d'arts martiaux uniquement)

Difficulté : faisable

Les Paumes de St Friedrich

Il s'agit d'une technique babare.

Le pratiquant écrase le crâne de son adversaire en le comprimant brusquement entre ses 2 paumes.

Difficulté : coton
Dégâts : 5d10



Grand Enchaînement

Le pratiquant réalise tellement rapidement ses coups, qu'il en réalise 3 dans un même tour.

Il doit d'abord réussir le test simple coton d'art martial, puis il pourra réaliser 3 attaques de son choix (arts martiaux uniquement)

Difficulté : coton

Kalimâ

Le pratiquant plonge son bras dans la cage thoracique de son adversaire, arrache son cœur, et lui montre avant qu'il ne meure la seconde qui suit (un peu gore quand même).

Difficulté : coton

Dégât : mort de l'adversaire

La Paume Ardente de Bouddha

C'est une attaque à distance de très courte portée (25m)

Le pratiquant donne un violent coup de paume dans le vide, entraînant un déplacement d'air tel qu'il provoque une puissante onde de choc, capable de défoncer un mur.

Difficulté : hyper dur
Dégâts : 5d10
Portée : 25m

Super Combo

Le pratiquant réalise tellement rapidement ses coups, qu'il en réalise 5 dans un même tour.

Il doit d'abord réussir le test simple hyper dur d'art martial, puis il pourra réaliser 5 attaques de son choix (arts martiaux uniquement)

Difficulté : hyper dur

La Paume Ardente de Bouddha depuis le ciel

Cette technique pratiquement oubliée, permet de lancer une attaque depuis le ciel.

Le pratiquant fait un saut à plus de 3 000m d'altitude, puis retombe en piquet, orientant la paume de sa main en avant, qui devient incandescente, et stop sa chute quelques centimètres avant de s'écraser sur le sol.

Il provoque ainsi une onde de choc colossal, détruisant tout sur une zone de 50m de diamètre, le cratère ayant une forme de main.

La paume Ardente de Bouddha peut également être lancée depuis le sol (voir avant).

Difficulté : Infaisable

Dégâts : destruction de tout se trouvant dans la zone de 50m de diamètre

Combo Ultime

Le pratiquant réalise tellement rapidement ses coups, qu'il arrive à en donner 10 dans un même tour.

Il doit d'abord réussir le test infaisable d'art martial, puis il pourra réaliser 10 attaques de son choix (arts martiaux uniquement)

Difficulté : infaisable

Pour généraliser, une technique infligeant 2d10 de dégâts est Hypra facile, une technique infligeant 3d10 est fastoche, 4d10 est faisable, 5d10 est coton, 6d10 est hyper dure, plus est Infaisable.

Vous pouvez ainsi, en suivant ces règles, inventer toutes sortes de coups, de prises, de techniques de combat.

2. Techniques de déplacements et d'esquives

La pratique quotidienne des Arts Martiaux développe les sens, les muscles et les tendons du pratiquant, lui permettant de réaliser des prouesses d'agilité et des mouvements très complexes mais extrêmement précis et rapides. Les techniques de déplacements regroupent un ensemble de coups n'ayant pas pour but de frapper, mais d'esquiver ou de se déplacer.

Vous pouvez inventer d'autres techniques en vous inspirant de celles décrites ci-dessous.

Protection

Le pratiquant dispose sa garde (la position de ses bras) de telle façon, qu'il absorbe sans se blesser un coup porté par son adversaire. Il va sans dire que cette technique ne fonctionne que contre un coup porté à main nue.

Se pratique juste après un test de bagarre réussit par l'adversaire

Le pratiquant obtient alors une protection de +2 contre ce coup.

Difficulté : hypra facile

Danse de l'homme ivre

Cette technique d'esquive est née de l'observation attentive des alcooliques. Le pratiquant adopte les mouvements non coordonnés, imprévisibles, cérébelleux, des individus en état d'ébriété. L'assaillant n'arrive alors pas à prévoir les déplacements et changements de position du pratiquant et donc à porter ses coups.

Se réalise juste après un test de bagarre réussit par l'adversaire.

Le pratiquant peut ainsi esquiver les coups, en opposant son Art Martial à la Bagarre de l'assaillant lors d'un nouveau test.

Difficulté :

- Hypra facile si le pratiquant est ivre
- Coton si le pratiquant est sobre.

Nuage de Fumé

En lançant une boule fumigène, le lanceur peut disparaître derrière un petit nuage de fumé et se cacher à proximité.

Nécessite de posséder des boules fumigènes de ninja.

Nécessite l'existence d'une cachette proche (à moins de 25m)

Difficulté : hypra facile



Super Saut

Les années d'entraînement ont permis au pratiquant de maîtriser la puissance de ses muscles et de ses tendons, et peut ainsi faire des sauts de plus de 2m de haut et 5m de long.

Difficulté : fastoche

Projection (planchette japonaise) :

Cette technique utilise la force de l'adversaire pour le faire valdinguer à plusieurs mètres.

Au lieu de porter un coup, le pratiquant attrape le bras de son adversaire quand celui-ci l'attaque, et le projette 3 m (au moins) derrière lui. L'adversaire ne subit pas de dégâts, mais tombe lourdement sur le dos. Au sol il est alors exposé à toutes les attaques (malus de 2 rangs en bagarre), et ne pourra se remettre sur ses pieds qu'en réussissant un test fastoche d'Acrobatie (1 essai par tour).

Difficulté : fastoche

Amortissement

Lors d'une chute importante, le pratiquant réalise une roulade qui amortit le choc de l'atterrissage, et ne subit ainsi aucun aléas.

Difficulté : fastoche

Courir sur les murs

Avec suffisamment d'élan (3m suffisent), le pratiquant peut courir sur un mur (trajectoire horizontale ou verticale) :

Sur environ 4m – Difficulté : fastoche

Sur environ 25m – difficulté : faisable

L'utilisation de « Griffes de Ninjas » (ou « shukos ») multiplie par 2 ces distances.

Méga Saut

Les années d'entraînement ont permis au pratiquant de maîtriser la puissance de ses muscles et de ses tendons, et il peut ainsi faire des sauts de plus de 4m de haut et 10m de long (suffisent pour sauter directement du sol jusque sur le toit d'une maison)

Difficulté : faisable

Blocage

Plutôt que de parer le coup, le pratiquant attrape la lame en la plaquant entre ses deux paumes.

Se pratique juste après un test de bagarre réussit par l'adversaire.

Le coup de l'adversaire est alors stoppé, et le pratiquant ne subit aucun dégât.

Cette technique reste très impressionnante tant qu'elle est bien exécutée, sinon, le pratiquant se fait trancher les mains.

Difficulté : faisable

Saut Ultime

Les années d'entraînement ont permis au pratiquant de maîtriser la puissance de ses muscles et de ses tendons, et peut ainsi faire des sauts de plus de 2 000m de haut et 4km de long, et sans s'écrabouiller comme une merde à l'atterrissage

Difficulté : infaisable

3. Pouvoirs accessibles aux pratiquants des Arts Martiaux :

Une pratique suffisamment intensive des arts martiaux, peut permettre à un pratiquant assidu d'obtenir le pouvoir « reflex fulgurant », même s'il n'était pas accessible à son peuple à la base (un lapin ninja pourra ainsi obtenir ce pouvoir).

De plus, suivre l'enseignement d'un maître en Arts Martiaux, permet au joueur d'avoir accès à de nombreux pouvoirs spéciaux.

Il devra cependant atteindre au moins le rang « Bon » en Arts Martiaux, avant d'y avoir accès, ou de s'arranger avec le Gardien.

- Transe Ethylique
(Art Babare uniquement)

- Télébougeotte
- Maîtrise de la Plume

- Reflex fulgurants
- Vomir des araignées

- Et tous autres pouvoirs que la Gardien trouvera digne de figurer dans cette liste.

4. Maîtres en Arts Martiaux :

L'apprentissage de nouvelles techniques, l'acquisition de nouveaux pouvoirs, et l'amélioration du Talent 'Arts Martiaux' sont possibles principalement grâce à l'enseignement de Maîtres en Arts Martiaux. Vous trouverez une liste de Maîtres dans la rubrique 'Personnages'.

La MAGIE

L'Energie Magique, appelée **Mana**, circule partout sur Terra Amata (bien que le flux de magie peut être plus important dans telle ou telle région du globe). Elle est produite par 4 grandes sources de Mana :

- Les Forces Brutes Élémentaires, appelées **Magie Élémentale**.
- L'Energie émanant de chaque arbre, chaque pierre, chaque habitant de la forêt : la **Magie de la Nature**.
- Le positionnement des Astres Cosmiques : la **Magie Astrale**.
- Le Souffle Vital qu'émet chaque être vivant : la **Nécromancie**.

Certains individus arrivent à capter le mana, et à le transformer en sortilèges : ce sont les Magic-Useurs. Ils possèdent le pouvoir « Magie ».

• Création d'un personnage Magic-User

On obtient le pouvoir « Magie » de différentes façons : Certains naissent avec, d'autres l'ont appris dans les Républiques Magiques, d'autres chez un Maître ou au contact du sorcier du village, ou encore en prenant des cours par correspondance, d'autres utilisent des drogues pour obtenir temporairement ce pouvoir, d'autres enfin l'acquièrent d'une façon très singulière, par la morsure une nuit de pleine lune et d'orage, d'un étrange insecte : le Hanneau Rouge (cette 5ème source de Mana fonctionnant différemment des 4 autres, est décrite à la fin du chapitre « Magie »).



Tous ne découvrent pas immédiatement qu'ils possèdent ce pouvoir :

Quand ils sont issus d'une longue lignée de Magic-Useurs, en général, leur capacité à contrôler le Mana se remarque très tôt dans la petite enfance. De même, un étudiant en Magie ne sera pas étonné d'arriver à lancer un sort après plusieurs heures de bachotage de formules. Par contre, pour ceux n'ayant pas conscience de ce pouvoir inné, il peut s'écouler de nombreuses années avant que ne se manifestent fortuitement des événements bizarres, paranormaux, qu'ils auront inconsciemment déclenchés : leurs premiers sortilèges !

Quand un personnage obtient le pouvoir Magie, il obtient simultanément **4 Talents Magiques**, correspondant aux 4 sources de Mana (Élémentale, Nature, Astrale et Nécromancie).

- Un adolescent (ou débutant en magie) possède 2 talents magiques au rang *pas très doué*, et 2 au rang *nul*.
- Un adulte, ayant un peu plus de maîtrise, possède 1 talent magique au rang *bon*, 2 au rang *pas très doué* et 1 au rang *nul*.
- Un personnage vieux, possède 1 talent magique au rang *habile*, 1 au rang *bon*, et 2 au rang *pas très doué*.

Puis il choisit 3 sortilèges qu'il inscrit dans son **Livre de Sorts** s'il est Débutant, 5 s'il est Adulte, et 8 s'il est Vieux.

De nombreux sortilèges sont recensés dans ce chapitre, tachant de coller le plus possible à l'univers de Donjon et aux sorts déjà vu dans la bande dessinée, cependant, rien ne vous empêche d'inventer les vôtres.



Par exemple, Sylvain Mirouf, Apprenti Alchimiste acquière le pouvoir Magie à la fin de sa première année en fac. Etant un personnage débutant, il choisit de répartir ses rangs dans ses talents magiques ainsi :

- Magie Élémentale : *pas très doué*
- Magie de la Nature : *nul*
- Magie Astrale : *pas très doué*
- Nécromancie : *nul*

Il choisit les sorts suivant : Boules de Feu (Élémentale), Rétrécissement (Astrale) et Taille de Géant (Astrale), qu'il recopie dans son Livre de Sorts.

Pour apprendre d'autres sorts, il peut lire des grimoires de magie, des parchemins contenant des formules, poursuivre ses études, rentrer au service d'un maître, ou découvrir fortuitement un sort inné (choisi dans ce cas par le Gardien), etc.

• Lancer un sortilège

Pour lancer un sort, il faut que le lanceur le connaisse, c'est-à-dire qu'il soit écrit dans son livre de sorts. S'il tente de lancer un sort qu'il ne connaît pas, il peut essayer avec un malus de 3 rangs.

Puis, il suffit de réussir un test simple de Magie, dont la difficulté dépend de la **Puissance du Sort** (de 1 à 6), et du rang dans le **Talent Magique** correspondant au sort.

Par exemple, Sylvain Mirouf, invité à une soirée pour fêter la fin des examens, veut lancer un sort de Boules de Feu à la puissance 2 pour épater la galerie et notamment attirer l'attention d'une ravissante étudiante en 2ème année d'Economat.

Son rang en Magie Élémentale est *pas très doué*. D'après le **tableau des Tests de Lancer de Sort**, il doit faire moins de 70 à son lancer de dé pour réussir.

Tableau pour les tests de Lancer de Sort (double disponible dans « Annexes »):

		Niveau du Lanceur (rangs dans chaque Talent de Magie)					
		Nul (1)	Ptd (2)	Bon (3)	Habile (4)	Bal. (5)	S.fort (6)
Puissance du Sort	1	70	80	90	95	99	100
	2	30	70	80	90	95	99
	3	10	30	70	80	90	95
	4		10	30	70	80	90
	5			10	30	70	80
	6				10	30	70

• Points de Mana

A chaque fois qu'un magic-useur lance un sort, il puise dans le flux de Mana qui l'entoure l'énergie magique nécessaire pour la transformer en sortilège. Il « dépense » donc à chaque lancer de sort un certain nombre de **Points de Mana**, correspondant au « **Coût** » en énergie du sortilège.

Le lanceur récupère ses points de mana tout au long de la journée, en se reposant, de la même façon que les Points de Vie.

Chaque Magic-useur possède une jauge de Mana, correspondant au nombre de sortilèges qu'il peut lancer chaque jour.

Elle reflète son niveau en Magie : Plus un magicien sera expérimenté, plus il sera capable de puiser du Mana, plus sa jauge de Mana sera élevée, et en conséquent, il pourra lancer plus de sorts dans la journée.

C'est l'addition du nombre de rangs dans l'ensemble des talents magique qui détermine la valeur maximal de la jauge de mana : Points de Mana Max.

Par exemple, Sylvain Mirouf possède 2+2+1+1 rangs dans ses 4 talents magiques (soit 6 rangs), son nombre de Points de Mana Max est donc de $6 \times 4 = 24$ Points.

Niveau en Magie	Points de Mana Max
Nul (1)	4
Ptd (2)	8
Bon (3)	16
Habile (4)	32
Balaise (5)	64
Super fortiche (6)	128

Cette notion de « coût » est là pour empêcher un joueur de n'utiliser que des gros sorts surpuissants, ce qui déséquilibrerait énormément le jeu. Cependant, la gestion des points de mana pouvant se révéler fastidieuse, il est possible d'utiliser une **Règle Simplifiée** : Dorénavant, on ne tient plus compte du « coût » des sorts, et les magic-useurs se voient limités en nombre les sorts qu'ils peuvent lancer chaque jour, de la façon suivante :

- Un rang Nul dans un talent magique permet de lancer chaque jour : 7 sorts de puissance 1, 3 de puissance 2, et 1 sort de puissance 3.
- Un rang Ptd, permet de lancer chaque jour : 8 sorts de puissance 1, 7 de puissance 2, 3 de puissance 3, et 1 de puissance 4.
- Un rang Bon permet de lancer chaque jour : 9 sorts de puissance 1, 8 de puissance 2, 7 de puissance 3, 3 de puissance 4, et 1 seul de puissance 5.
- Un rang Habile permet de lancer chaque jour : 10 sorts de puissance 1, 9 de puissance 2, 8 de puissance 3, 7 de puissance 4, 3 de puissance 5 et seulement 1 de puissance 6.
- Un rang Balaise permet de lancer chaque jour : 11 sorts de puissance 1, 10 de puissance 2, 9 de puissance 3, 8 de puissance 4, 7 de puissance 5 et 3 sorts de puissance 6.
- Un rang Super Fortiche permet de lancer chaque jour : 12 sorts de puissance 1, 11 de puissance 2, 10 de puissance 3, 9 de puissance 4, 8 de puissance 5 et 7 sorts de puissance 6.

• La cible

Un sortilège est toujours dirigé vers une cible, celle-ci pouvant être un ennemi, un ami, une zone, un objet, ou même le lanceur du sort lui-même.

Le pouvoir « Magie » permet donc d'Enchanter des objets, c'est-à-dire, de leurs attribuer des pouvoirs magiques.

La cible peut échapper au sortilège de différentes manières, selon la situation, grâce à un test opposé d'Acuité, de Charme, d'Acrobatie, de Bagarre, de Magie, etc. Si cela n'est pas expliqué dans la description du sortilège, c'est le Gardien qui détermine quel est le test le plus adapté.

• Rituels de lancement

Il y a plusieurs façons de lancer un sort. Il peut suffire de réciter une formule magique ou de réaliser un enchaînement de mouvements de mains dans la plupart des cas. Mais parfois, il faut réaliser une danse rituelle, écrire des runes, piquer des marionnettes, consommer des drogues, cracher par terre, jouer du tam-tam oraculaire, sacrifier un poulet, manger une carotte, etc.

A vous d'imaginer comment votre magic-useur lance son sort !



- **Temps d'Incantation**

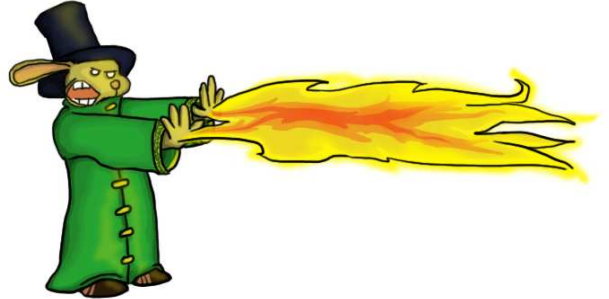
On considère qu'il ne faut qu'1 tour de jeu pour lancer un sort, ce qui représente environ 6 secondes, le temps d'effectuer le rituel de lancement. Cependant, la préparation d'un sortilège particulièrement puissant pourra durer bien plus longtemps ! C'est le gardien, ou le joueur avec l'accord de ce dernier, qui déterminera le temps d'incantation d'un tel sort.

- **Effets**

Chaque sortilège donne un effet. Celui-ci est noté dans la description du sort. Mais il est possible de modifier les effets pour personnaliser le sort.

Par exemple, Sylvain Mirouf, quand il lance le sort « Boules de Feu » au niveau 2, n'envoie pas une balle de hand-ball de feu, comme il est pourtant décrit dans le sort « Boule de Feu », mais une grosse flamme qui sort de ses paumes. L'effet est différent, mais le résultat (**Dégâts**) sera exactement le même.

Il aurait pu décider également que ses boules de feu serait de couleur verte, ou rose, ou n'importe quoi d'autre, tant que le Gardien considère qu'il reste dans les « clous » du sort.



- **Dégâts**

C'est le résultat du sortilège sur la cible. Il peut s'agir de points de blessures à retirer, d'un empoisonnement magique, d'un gain de points de protection, d'une modification de l'apparence de la cible, etc.

- **Durée**

Il s'agit du temps pendant lequel le sort agit. Il est généralement indiqué en nombre de tour, ou en temps réel.

- **Niveau Minimum Requit**

Il est désigné par l'abréviation « Req= » au début de la description de chaque sortilège.

Si un magic-useur est d'un rang dans le talent magique correspondant au sort, inférieur au niveau requis, alors il ne pourra jamais lancer ce sort.

- **Rater un Lancer de Sort**

Il peut arriver qu'un test de lancer de sort rate. En générale, cela n'a rien de trop grave, le magic-useur devant simplement passer son tour et retenter sa chance au prochain tour s'il le désire.

Cependant, lors d'un **Echec Critique**, c'est-à-dire quand le jet de dé donne **un nombre supérieur ou égal à 95 excepté le 100**, le lanceur réussi à lancer son sortilège, mais le résultat (Dégâts) n'est pas celui escompté. C'est le gardien qui décide des dégâts du sort, mais ceux-ci devront toujours nuire au magic-useur ayant fait un échec critique, le sort pouvant par exemple se retourner contre lui ou ses alliés :

Sylvain Mirouf, toujours à sa soirée étudiante bien alcoolisée, tente de lancer un sort de Boules de Feu de niveau 4. En tenant compte de son rang *Pas très doué* en Magie Élémentaire, et du fait qu'il soit un peu éméché, il doit réussir un jet de dé inférieur à 10 !

Il fait un 98, ce qui est compris dans la fourchette des Echecs Critiques !

Sylvain ne lance pas alors une boule de feu de niveau 4, mais une énorme explosion magique incendiant la moitié de son dortoir, carbonisant la plupart des fêtards présents à la soirée ! Sylvain ne pourra jamais aborder la jolie étudiante en 2nd année d'Economat et devra passer sa vie à fuir les représentants de la Loi. La carrière d'aventurier de Sylvain Mirouf, hors-la-loi, commence.

- **Réussite Critique**

En réalisant un jet de dé de **100**, le magic-useur ne fait pas un échec critique, mais une **Réussite Critique**. Dans ce cas, le magic-useur réussit le sortilège au niveau le plus haut possible, en réalisant les dégâts maximum.

Il est probable que si Sylvain avait fait 100 à son dernier jet de dé, il aurait réussi une boule de feu de niveau 5 (le maximum) et serait devenu le Roi incontesté de la soirée.

1. Magie Élémentale



La magie élémentale fait appel aux 4 éléments : le **Feu**, l'**Air**, l'**Eau** et la **Terre**. Classiquement, on en compte une 5eme, « l'**Energie** », c'est-à-dire la Force Magique Brute, qui correspond à la foudre ou à l'électricité par exemple. Il s'agit d'une magie extrêmement rependue, à vocation plutôt offensive, dont les effets sont tellement spectaculaires (un véritable festival pyrotechnique) qu'ils permettent souvent de faire fuir l'ennemi sans avoir à engager le combat.

Elle convient tout à fait à un magicien-aventurier au tempérament bagarreur.

Il est à noter que les 4 éléments sont en équilibre selon le cercle suivant (un peu à la façon de « pierre feuille ciseau ») : le Feu bat l'Air, l'Air bat la Terre, la Terre bat l'Eau, et l'Eau bat le Feu.

A. Le Feu

- **Boules de Feu.** (Niveau requis : 1)

Sort extrêmement classique, le B.A-BA de la magie.

Sort d'attaque à distance, de courte portée (100m maximum).

Le lanceur n'a pas besoin de réaliser de test de Tir/Lancé pour toucher sa cible, toutefois celle-ci peut esquiver le sort par un jet « coton » d'Acrobatie. Si la cible possède le pouvoir « Réflexes Fulgurants », le jet d'acrobatie est « fastoche ».

Il y a plusieurs techniques permettant d'envoyer des boules de feu : en faisant des mouvements de mains, en les crachant par la bouche (à la façon de Dalsim dans Street Fighter) en les soufflant par le nez, mais la plus répandue sur Terra-Amata, consiste à réciter la formule magique « **Siweli Lirej** » (Jerry Lee Lewis en verlan).



Puissance	Effet	Dégâts	durée	Coût
1	Flammèches/ étincelles	Allume la paille sèche	1 tour	0
1	Balle de ping-pong/ Bille de feu	1pt	1 tour	1
2	Balle de Hand-ball de feu	1D	1 tour	1
3	Boule de feu (x=40cm)	2D	1 tour	1
4	Boule de feu (x=1m)	3D	1 tour	3
5	Boule de feu (x=2m)	4D	1 tour	6

- **Mains de Feu :** (req=1)

Les mains du lanceur s'enflamment, sans le brûler, lui permettant de les utiliser comme torches pour mieux voir dans le noir.

Formule : « **Emalf Nes Niam Semeque** »

(cf. Horous dans Donjon Parade 3 « le jour des crapauds » page 8).

Puiss.	Effet	Dégâts	durée	Coût
1	De jolies flammes bleues ou vertes apparaissent dans les mains du lanceur.	Eclaire faiblement	50 tours/ 5 minutes	1
2		Eclaire bien : - Acuité +2 - +2pts dégâts à main nue	50 tours/ 5 minutes	1



- **Morsure du Feu :** (req=1)

La cible est entourée d'une aura enflammée, et ses coups infligent des brûlures.

Puiss.	Effet	Dégât	Durée	Coût
1	Augmente les dégâts de la cible de :	+2pts	10 tours	2
2		+5pts	5 tours	3
3		+1d10 +4pts	5 tours	4



- **Mur de Feu** : (req=1)

Le lanceur dresse un mur de flammes, en cercle ou en ligne droite, tenant les ennemis à distance.
Sort de très courte portée (à 10 m du lanceur maximum).

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Cerceau de petites flammes autour du lanceur	Rien	1 court instant	0
2	Cercle de feu de 3m de diamètre, flammes de 70cm de haut	2pt	5 tours	1
3	Mur de flamme de 2m de haut, 1m d'épaisseur, environ 10m de diamètre.	1d+5	5 tours	4
4	4m de haut, 2m d'épaisseur, environ 10m de diamètre	2d+20	5 tours	4
5	6m de haut, 3m d'épaisseur, 50m de diamètre.	3d+40	5 tours	6
6	30m de haut, 10m d'épaisseur, 100m de diamètre	Carbonisation instantanée	5 tours	6



- **Bouclier du Feu** : (req=2)

La cible est entourée d'une sphère protectrice de feu magique.

Attention : ce sort sera dissipé (annulé) si la cible est touchée par de l'eau (seau d'eau, pluie, sort de l'Eau).

Puiss	Effet	Dégât	durée	Coût
2	Bouclier protégeant des attaques magiques et physiques : Prot : +2 Diminue les attaques magiques de l'Air de 100% Diminue les attaques magiques de Feu de -50%	2 points de dégâts par ennemi touchant le Bouclier de Feu et par tour (à chaque fois que quelqu'un touche le Bouclier, il perd 2 points de vie)	5 tours	2
4	attaque magique air : -100% attaque magique feu : -100% Prot : +4	2 points de dégâts par ennemi touchant le Bouclier de Feu et par tour	5 tours	5

- **Incarnation de Feu** : (req=2)

Le corps du lanceur se transforme en feu, il devient une torche vivante :

Il ne peut pas utiliser d'armes ou d'armures physiques pendant la durée du sort.

Mais il ne subit que les dégâts par Magie (ceux par un sort de l'Eau sont x2)

Il est immunisé contre les sorts d'Air

La force au corps à corps est augmentée

Puiss	Effet	Dégât	durée	Coût
3	Le lanceur peut léviter	DsA : 2D+5	5 tours	6
4	Le lanceur peut léviter. +2 rangs en Acrobatie.	DsA : 2D+5	5 tours	6



- **Pluie de Flammes** : (req=2)

Quand le lanceur réussit ce sort, une pluie de flammes s'abat sur la zone.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Une petite pluie de cendres froides « s'abat » sur une petite surface.	Pas de dégât.	10 tours	1
2	Pluie de braises chaudes Sur petite surface (1 pièce de maison)	2pts de dégâts par occupant de la zone et par tour	5 tours	2
3	Pluie de flammes Sur grande surface (1 maison)	1d+4pts de dégâts par occupant de la zone et par tour	5 tours	3
4	Tempête de flammes Sur grande surface (1 champ)	2d+10 de dégâts par occupant de la zone et par tour	5 tours	8
6	Tempête de flammes Sur très grande surface (1 ville, une vallée, etc.)	4d+10 de dégâts par occupant de la zone et par tour	5 tours	20



- **Invoquer un Élémentaire de Feu** (req=2)

L'Élémentaire de Feu est un esclave magique constitué de feu.

Cette créature incandescente n'a pas de conscience, et obéit aveuglement à celui qui l'a créé.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
3	Invoque un élémentaire de feu	Ceux que provoque l'Élémentaire de Feu	10 tours/ 1 minute	8
4	Invoque un élémentaire de feu	Ceux que provoque l'Élémentaire de Feu	20 tours/ 2 min	10
5	Invoque un élémentaire de feu	Ceux que provoque l'Élémentaire de Feu	50 tours/ 5 min	10

➤ Caractéristique de l'Élémentaire de Feu :

Acr : Habile	Cha : bon	DsA : 2d+2
Bag : bon	Acu : nul	PV : 12

Si l'Élémentaire de feu est touché par de l'eau

(de la pluie, un grand seau d'eau), il est détruit (disparaît).

Si l'Élémentaire de feu est touché par un Sort de l'Eau, il est détruit (il disparaît).

Si les PV de l'Élémentaire tombe à 0, il est détruit (il disparaît).

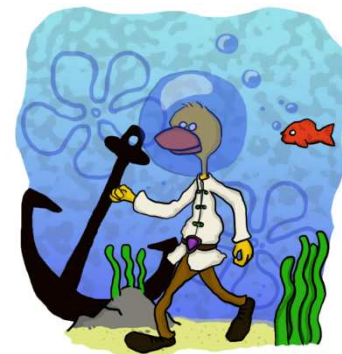


B. L'Air

- **Bulle d'oxygène** (req=1)

La cible du sort est entourée d'une bulle d'air, lui permettant de respirer sous l'eau.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1		5 tours/ 30 sec	1
2	Permet à la cible de respirer sous l'eau	10 tours/ 1 min	1
3		100 tours/ 10 minutes	3
4		1 heure	5



- **Rafale de Vent** : (req=1)

Le lanceur fait se lever les vents, ce qui peut dissiper une brume (voir le sort « **Brume** »), ou alors, s'ils sont suffisamment violents, projeter des objets ou faire s'envoler les ennemis.

Formule : « **Soufflumus Soufflus** » (cf Donjon Zénith 4)

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Une brise fraîche souffle et agite les chevelures.	Ça donne un effet « pub pour shampoing ».	1 tour	0
2	Courant d'air : fait claquer les portes et voler les chapeaux.	Dissipe une brume	5 tours/ 30 sec	1
3	Rafale de vent : fait voler les chaises, retire les casques, etc.	Les objets volants infligent 1d de dégâts aux ennemis touchés	5 tours/ 30 sec	1
4	Mini tornade	Fait voltiger les ennemis trop proches du lanceur.	5 tours/ 30 sec	2
5	Tempête	Fait tomber les arbres, empêche les ennemis d'avancer	5 tours/ 30 sec	10
6	Cyclone	Arrache les arbres, les fait voler, envoie les ennemis sur orbite, détruit les toits, etc.	10 tours/ 1 minute	20

- **Vapeur Toxique** : (req=1)

Le lanceur crée un brouillard toxique, infligeant des dégâts à tous les occupants de la zone qui respirent ces vapeurs. On peut donc échapper à ce sort en retenant sa respiration, en quittant la zone, ou en dissipant le brouillard.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Une faible brume s'élève à 20 cm du sol. Petite surface (une pièce d'habitation).	1pt par occupant de la zone qui respire ces vapeurs et par tour.	5 tours/ 30 sec	1
2	Les vapeurs s'élèvent jusqu'à 2m du sol. Grande surface (une maison).	1pts par occupant de la zone qui respire ces vapeurs et par tour.	5 tours/ 30 sec	1
3	Les vapeurs s'élèvent jusqu'à 2m du sol. Grande surface (une maison).	2pts par occupant de la zone qui respire ces vapeurs et par tour.	5 tours/ 30 sec	3
4	Une Brume épaisse s'élève et s'étend sur une grande surface (un quartier). Les vapeurs s'élèvent jusqu'à 4m du sol.	1d10 par tour et par occupant de la zone qui respire ces vapeurs.	5 tours/ 30 sec	3



- **Bouclier de l'Air** (req=2)

La cible est entourée d'une bulle d'air magique protectrice, mais attention : ce sort est dissipé, annulé, si la cible est touchée par du feu (flammes d'une torche, flèche enflammée, sort de Feu)
Ce sort ne permet pas de respirer sous l'eau.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Bouclier protégeant des attaques magiques et physiques : - attaque magique Terre : -100% - attaque magique Air : -50% - Prot : +2	5 tours	2
4	- attaque magique Terre : -100% - attaque magique Air : -100% - Prot : +4	5 tours	5

- **Incarnation d'air** (req=2)

Le lanceur se transforme en une entité transparente et impalpable constituée d'air et de vent.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Le lanceur devient invisible et ethérale. Il ne peut plus porter d'objet tant que le sort fait effet, mais il ne subit plus que les dégâts par magie (attention, les attaques par le Feu lui infligent 2 fois plus de dégâts).	10 tours/ 1 min	4
3	Idem et est immunisée contre les sorts de Terre.	10 tours/ 1 min	4

- **Vitalité du Vent** : (req=2)

La cible devient vive comme l'air, ce qui améliore ses aptitudes en Acrobatie.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Augmente l'acrobatie de la cible de +1	5 tours/ 30 sec	2
4	Augmente l'acrobatie de la cible de +2	5 tours/ 30 sec	4
5	Augmente l'acrobatie de la cible de +4	5 tours/ 30 sec	6

- **Rose des Vents** (req=3)

Ce sort est extrêmement utile pour un navigateur, puisqu'il permet au lanceur de choisir la direction du vent.



Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Le vent souffle dans la direction souhaitée par le lanceur	1 heure, puis retour à la météo locale normale.	8

- **Tempête de sable** (req=2)

Ce sort permet de créer un nuage de sable, cachant tous les occupants de la zone, de la vue de ceux s'en trouvant en-dehors. Les occupants de la zone sont également affectés par le sort : les grains de sables leurs collent sur les yeux, ce qui diminue leur Acuité.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
2	Nuage de sable (zone de la taille d'une maison)	- 2 rangs d'Acuité pour tous ceux pris dans le nuage.	5 tours/ 30 sec	2
3	Tempête de sable (zone plus grande, de la taille d'un champ environ)	- 4 rangs d'Acuité pour tous ceux pris dans la tempête.	10 tours/ 1 min	10
5	Tempête de sable (zone de la taille d'une ville)	- 4 rangs d'Acuité pour tous ceux pris dans la tempête.	100 tours/ 10 min	15

- **Tornade** (req=2)

Le lanceur invoque une tornade qui emporte la cible dans les airs.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Elève une cible de poids moyen dans les cieux, la rendant inactive durant 2 tours. Puis la cible chute quand le sort ne fait plus effet et subit 1D10 dégâts.	2 tours	2
4	Idem, mais sans limite de poids et durant 5 tours.	5 tours	10



- **Erosion** (Req=3)

Ce sort permet de faire subir aux cibles en pierre une érosion accélérée.

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	Détruit les objets magiques en Terre (golem, etc.)	1 tour	10
6	Détruit n'importe quel mur en pierre (magique ou non)	1 tour	10



C. L'Eau

- **Pureté de l'Eau** (req=1)

La cible de ce sort gagne une aura de pureté, ce qui améliore son Charme.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	La cible gagne +1 en charme	1 tour/ 6 sec	2
4	La cible gagne +2 en charme	5 tours/ 30 sec	2



- **Brume** (req=1)

Permet de faire se lever une épaisse brume dissimulant tout ce qu'elle recouvre, modifiant tous les tests d'Acuité, de Pistage, de Tir, de Lancé, et de tout autres tests faisant intervenir les sens d'une manière générale, réalisés dans la zone couverte par la Brume (cf Horous dans « Un Mariage à Part »).

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Une petite brume recouvrant une petite surface (1 personne)	Test d'acuité majoré de 1 rang dans la zone	5 tours/ 30 sec	1
2	surface moyenne (une pièce)	Test d'acuité majoré de 2 rangs dans la zone	5 tours/ 30 sec	2
3	grande surface (une maison)	Test d'acuité majoré de 4 rangs dans la zone	5 tours/ 30 sec	3
4	très grande surface (un quartier)	Test d'acuité majoré de 6 rangs dans la zone	5 tours/ 30 sec	4

- **Boule de neige/ boules de glace** (req=1)

Ce sort est la version « Eau » du sort « Boules de feu ».

Courte portée (100m maximum).

Le lanceur n'a pas besoin de réaliser de test de Tir/Lancé, toutefois la cible peut esquiver le sort par un jet « coton » d'Acrobatie.

Si la cible possède le pouvoir « Réflexes Fulgurants », le jet d'acrobatie est « fastoche ».

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Envoie une boule de neige. Pas d'effet particulier. Pourra facilement détourner l'intention d'un garde (une boule de neige en plein été, c'est pas banal)	- Rien, mais met la honte quand même. - Peut surprendre la cible (-1 Acu) pour 1 tour.	1 tour	0
1	Boule de glace	1pt	1 tour	0
2	Dard de glace	1D10	1 tour	1
3	Faisceau de glaces pilées très coupant	2D10	1 tour	1
4	Bloc de glace.	3D10	1 tour	3
5	Mini iceberg destructeur.	4D10	1 tour	6

- **Fureur de Glace** (req=1)

Permet de faire tomber la neige, ou s'abattre une terrible tempête de grêlons.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Fait tomber 3 ou 4 flocons de neige.	Aucun, mais c'est joli.	1 court instant	0
2	Fait tomber la neige sur une petite zone (1 pièce de maison)	Aucun Remarque : Marcher dans la neige laisse des traces.	5 tours/ 30 sec	1
3	Idem, sur une grande zone (maison/ quartier)	Idem	10 tours/ 1 min	1
4	Fait s'abattre une pluie de grêle	1pt / ennemi/ tour	10 tours/ 1 min	2
5	Fait s'abattre une pluie de gros glaçons	1D10/ ennemi/ tour	10 tours/ 1 min	5
6	Chute d'icebergs destructeurs	3D10/ ennemi/ tour	10 tours/ 1 min	20

- **Morsure du Froid** (req=1)

Sortilège de longue portée.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	N'inflige aucun dégât, mais provoque une sensation de froid à la cible, susceptible de l'intriguer.	0	1 tour	0
2	Plus qu'une sensation, cette fois-ci la cible à vraiment froid, frissonne et tremble. Le froid est pinçant en fait mal.	1pt	1 tour	0
3	Le froid devient vraiment important.	1D10	1 tour	1

- **Gel** (req=1)

La cible de ce sortilège est transformée en glaçon.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Donne une sensation de froid à la cible	Aucun dégât.	1 tour	0
2	Gangue de glace entravant la cible	Vitesse de déplacement : - 1 rang. Ne peut attaquer qu'1 tour sur 2.	2 tours	2
3	Cible figée, emprisonnée dans un épais cube de glace	La cible ne peut plus rien faire, mais reste invincible le temps du sort.	5 tours	5
4	La cible est figée et gelée, et devient cassante comme du verre.	La cible subit les dégâts x2	5 tours	10

puissance 3



puissance 4



- **Dieu de la Pluie** (req=2)

Grâce à ce sort, le lanceur est capable de faire tomber la pluie sur la zone.

L'une des techniques de lancement de ce sort, utilisée par les shamans draconistes, consiste à prendre et tenir une position particulièrement difficile (voir Orlando dans « Le Dojo du Lagon » ou Horous dans « Un mariage à part »).

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Fait tomber 3 gouttes (un verre d'eau)		Quelques secondes	1
2	Fait pleuvoir sur une petite zone (1 pièce de maison)	aucun	5 tours/ 30 sec	2
3	Idem sur une plus grande zone (maison)		10 tours/ 1 min	4
4	Idem sur plus grande zone (ville)		50 tours/ 5 min	6
5	Idem, et l'eau monte de 30 cm		100 tours/ 10 min	10
6	Déluge : pluie forte, vent, 1m d'eau, voir plus)	Aléas noyade selon la situation	100 tours/ 10 min	20

- **Réhydratation/ Etanche-soif** (req=2)

Grâce à ce sort, le lanceur fait jaillir de l'eau potable. (voir aussi le sort « **Dieu de la Pluie** »)

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	De l'eau coule des manches du lanceur, jaillie du sol, tombe en pluie, etc. au choix	Quantité équivalente à 1 verre d'eau.	1 tour	1
2		D'une gourde d'eau	1 tour	2
3		D'un tonnelet d'eau	1 tour	2
4		D'un tonneau d'eau	1 tour	2
5		Idem + choix du parfum	1 tour	2



- **Purification** (req=2)

Permet de transformer de l'eau sale, putride, empoisonnée, etc. en eau potable.

Puiss.	Effet	Coût
2	Décontamine une source d'eau souillée	4
4	Décontamine une grande quantité d'eau souillée	6

- **Ecartement des Eaux** (req=2)

Ce sort permet de créer un passage à sec dans une étendu d'eau, ce qui est plutôt utile quand on doit traverser une rivière mais qu'on ne sait pas nager, ou quand on est prophète et que l'on doit emmener son peuple vers la Terre Promise.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Tel Moïse, le lanceur est capable d'ouvrir un passage dans son bol de soupe.	Quelques secondes	1
2	Idem dans une baignoire	5 tours/ 30 sec	2
3	Idem avec un torrent	10 tours/ 1 minute	6
4	Idem avec une rivière/un fleuve	10 tours/ 1 minute	10
6	Idem avec la mer	100 tours/ 10 minutes	40



Remarque : le lanceur peut décider de mettre fin au sortilège avant la fin théorique indiquée dans le tableau, afin de noyer d'éventuels poursuivants.

- **Fontaine de Guérison** (req=2)

Sort de soin, permettant à la cible de regagner des PV perdus, sans jamais dépasser son nombre de PV max.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	La cible regagne 2 PV	1 tour	2
2	La cible regagne 4 PV	1 tour	3
3	La cible regagne 8 PV	1 tour	4

- **Incarnation d'Eau** (req=2)

Le corps du lanceur se transforme en eau, tout en gardant globalement la même silhouette.

Il ne peut plus alors porter d'objet tant que le sort fait effet, mais continue de se battre normalement à main nue.

Attention, il devient pendant ce temps 2 fois plus sensible aux sorts de Terre (les dégâts causés à la cible par un sort de Terre, sont multipliés par 2)

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
2	Peut respirer sous l'eau.		10 tours/ 1 min	4
3	Idem et est immunisé contre les sorts de feu Acquière le pouvoir « Noyade » : Enferme un ennemi dans le volume d'eau, infligeant les effets de la noyade.	Noyade : après 3 tours = 1D10 dégâts par tour	10 tours/ 1 min	4
4	Idem mais Incarnation d'Eau plus grande. Peut enfermer 2 ennemis	idem	10 tours/ 1 min	4

- **Incarnation en Flac** (Req=2)

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	La cible se transforme en flac d'eau (pratique pour passer sous une porte, etc.)	10 tours/ 1 min	2

- **Invoquer un Elémentaire d'Eau** (req=2)

L'Elémentaire d'Eau est un esclave magique constitué d'eau.

Cette créature n'a pas de conscience, et obéit aveuglément à celui qui l'a créé.

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	Invoque un élémentaire d'eau	10 tours/ 1 min	8

➤ Caractéristique de l'Elémentaire d'Eau :

Acr : Bon	Cha : Bon	DsA : 2d10
Bag : Habile	Acu : Ptd	PV : 16

- Pouvoir : Noyade (cf sort « Incarnation d'Eau »)
- Si l'Elémentaire d'Eau est touché par de la Terre (caillou, sort de Terre) ou de la Glace (magique ou non), il est détruit.
- Si les PV de l'Elémentaire tombent à 0, il est détruit.



- **Patinoire** (req=2)

Le lanceur crée sur le sol, une surface de glace extrêmement glissante, faisant perdre l'équilibre des occupants de la zone (surface d'une maison)

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Etendue de givre sur le sol Pour ne pas glisser, chaque occupant doit réussir un jet d'acrobatie Hypra Facile	10 tours/ 1 min	1
2	Plaque de verglas Pour ne pas glisser, jet d'acrobatie Fastoche	10 tours/ 1 min	2
3	# jet d'acrobatie Faisable	10 tours/ 1 min	3
4	# jet d'acrobatie Coton	10 tours/ 1 min	4
5	# jet d'acrobatie Hyper Dure	10 tours/ 1 min	4
6	# Jet d'acrobatie Infaisable	10 tours/ 1 min	4

Le jet d'acrobatie doit être renouvelé à chaque tour.

En cas d'échec, la créature tombe par terre : elle reste au sol et subit un malus de 2 rangs en bagarre.

- **Bouclier Aquatique** (req=2)

La cible est entourée d'une bulle protectrice d'eau magique.

Attention, ce sortilège est annulé si la cible est touchée par de la Terre (caillou, poignet de sable, sort de Terre, etc.)

Ce sort ne permet pas de respirer sous l'eau.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Bouclier protégeant des attaques magiques et physiques : attaque magique Feu : -100% attaque magique Eau : -50% Prot : +2	5 tours	2
4	attaque magique Feu : -100% attaque magique Eau : -100% Prot : +4	5 tours	5

- **Mur Liquide** (req=2)

Le lanceur dresse un mur d'eau, difficilement franchissable et possédant une résistance propre (PV), afin de se protéger.

Le Mur Liquide possède un nombre de PV propre, et ceux-ci se régénèrent entièrement à chaque début de tour.

Si avant la fin d'un tour, les PV du Mur Liquide passe à 0, alors il est détruit (il disparaît).

Le Mur Liquide disparaît quand la durée du sort est expirée.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Cerceau d'eau autour du lanceur	Rien	5 tours	0
2	Cercle d'eau de 3m de diamètre, 70cm de haut	PV du Mur : 5 PV par tour (les PV se renouvellent à la fin de chaque tour de jeu)	5 tours	2
3	Mur d'eau de 2m de haut, 1m d'épaisseur, environ 10m de diamètre.	10 PV par tour	5 tours	4
4	Grand mur de glace de 4m de haut, 2m d'épaisseur, environ 10m de diamètre	20 PV par tour	5 tours	6
5	6m de haut, 3m d'épaisseur, 50m de diamètre.	40 PV par tour	5 tours	10

- **Raz de Marée** (req=2)

Grâce à ce sort, le lanceur peut faire sortir une rivière de son lit, ou provoquer un véritable raz-de-marée sur une plage, ce qui est cool quand on est un magicien surfeur.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Fait sortir une soupe de son assiette	aucun	1 tour	0
2	Fait déborder l'eau d'une baignoire		1 tour	1
3	Fait déborder l'eau d'un torrent	Emporte les petits ennemis	1 tour	4
4	Fait déborder les eaux d'une rivière	Emporte les ennemis de taille moyenne	5 tours	10
5	Fait rentrer un fleuve en crue	Emporte tous les ennemis	5 tours	20
6	Provoque un Tsunami sur la mer	Détruit toute la plage	10 tours	40

- **Vitalité du torrent** (req=2)

La cible se sent en bien meilleure santé, et ces PV maximum augmentent temporairement, le temps du sort.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	La cible gagne + 5 PV	5 tours/ 30 sec	2
3	La cible gagne + 10 PV	5 tours/ 30 sec	3



D. La Terre

- **Mur de pierre** (req=1)

Le lanceur fait surgir un mur du sol. Celui-ci a un nombre de Points de Vie défini. Si les PV du Mur de Pierre passent à 0, alors il est détruit et disparaît.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Un petit muret sort de terre (20 cm de haut)	Croche-pied : jet d'acrobatie fastoche pour l'éviter. Hypra facile si le muret est repéré.	toujours	1
2	Mur d'2m de haut, 10m de long	PV du mur = 10 Prot. du mur = 0	Jusqu'à destruction	2
3	Mur de 3m de haut, 20m de long	PV du mur = 20 Prot. du mur = 2	Jusqu'à destruction	6
4	Muraille de 6m de haut, 100m de long	PV du mur = 30 Prot. du mur = 4	Jusqu'à destruction	20
5	Rempart de 20m de haut, 1km de long	PV du mur = 60 Prot. du mur = 10	Jusqu'à destruction	40
6	Chaîne de montagnes !	PV du mur = indestructible	toujours	80

- **Peau de Roche** (req=1)

La peau du lanceur se transforme en pierre, améliorant grandement sa résistance aux chocs (protection), en limitant toutefois quelque peu ses capacités de mouvement (Acrobatie).

Puiss.	Effet	Durée	Coût
1	La cible gagne +1 en protection	5 tours	1
2	+2 en prot.	5 tours	2
3	+4 en prot. et -1 rang en acrobatie	5 tours	5
4	+8 en prot. et -2 rangs en acrobatie	5 tours	8
5	+10 en prot. et -2 rangs en Acr	5 tours	12
6	+20 en prot. et -3 rangs en Acr	5 tours	16

- **Projectile de pierre** (req=1)

Ce sort est la version « Terre » du sort « Boules de feu ».

Courte portée (100m maximum).

Le projectile peut apparaître par magie, ou être arraché du sol avant d'être propulsé sur la cible.

Formule : **Stratosféeer Krakosféeer** (voir DM 2 : Le Géant qui Pleure)

Le lanceur n'a pas besoin de réaliser de test de Tir/Lancer, toutefois la cible peut esquiver le sort par un jet « coton » d'Acrobatie. Si la cible possède le pouvoir « Réflexes Fulgurants », le jet d'acrobatie est « fastoche ».



Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Envoie un petit caillou	Peut permettre de détourner l'attention de la cible	1 tour	0
1	Envoie un caillou un peu plus gros	1pt dégât	1 tour	1
2	Envoie une bonne caillasse	1D10	1 tour	1
3	Un gros parpaing	2D10	1 tour	1
4	Un rocher	3D10	1 tour	3
5	Un bloc de roche en fusion	4D10	1 tour	6

- **Pétrification** (req=1)

La cible est pétrifiée, ce qui peut, selon la puissance du sort, la transformer en statut de calcaire, ou lui paralyser un membre.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Transforme en cailloux les petits insectes	Cible immobilisée	De 5 secondes à l'éternité, selon la réussite du lancer...	1
2	Pétrifie les petits animaux (souris) Pétrifie de petites parties du corps (doigts, orteils)	- 1 rang en Bagarre si la cible est un membre supérieur (doigt) - 1 rang en Acrobatie, si la cible est un membre inférieur (orteil)	5 tours/ 30 sec	3
3	Pétrifie un membre complet	- 2 rangs en Bagarre si la cible est un membre supérieur (main, bras) - 2 rangs en Acrobatie, si la cible est un membre inférieur (jambe)	5 tours/ 30 sec	5
4	Pétrifie entièrement un individu de taille standard Pétrifie un membre de géant	Individu de taille standard : immobilisation. La cible est alors invincible pour toute la durée du sort. Géant : voir Dégât du niveau 3	10 tours/ 1 min	10
5	Pétrifie n'importe quelle cible	Immobilisation de la cible (et donc invincibilité)	10 tours/ 1 min	30

- **Avalement par les Strates de la Terre** (req=2)

Par ce sort, le lanceur provoque un mouvement des plaques tectoniques, créant une faille dans le sol, précipitant dans les entrailles de la planète tous les occupants de la zone.

Puiss.	Effet	Dégât	Coût
1	Une petite fissure à peine visible apparaît sur le sol.	rien	1
2	Une crevasse se forme	Test Acrobatie Hypra facile pour l'enjamber	2
3	Une faille se crée	Test d'Acro Coton Si échoue : 3D10 dégâts	10
4	Un large Gouffre se forme sous les pieds de la cible	Pour se retirer à temps : test acrobatie hyper dur Si échec : aléas critique (4D10 dégâts)	30
6	La Terre s'ouvre, engloutissant une vaste zone (ville)	Test Acrobatie Infaisable pour y échapper Si échec : mort Détruit tous les bâtiments de la zone	80



Attention : Le niveau 6 du sort est prohibé !

- **Bouclier de pierre** (req=2)

Pratiquement indestructible, la meilleure protection contre une horde d'Orcs et de Trolls éternés. La cible est protégée par un agglomérat de rochers qui l'englobent.

Attention : sort annulé si la cible est touchée par un sort de l'Air.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Bouclier protégeant des attaques magiques et physiques : attaque magique Eau : -100% attaque magique Terre: -50% Prot : +4	5 tours	6
4	attaque magique Eau : -100% attaque magique Terre : -100% Prot : +10	5 tours	10



- **Eboulement** : (req=2)

Ce sort fait trembler les parois d'une grotte ou d'un édifice, faisant se décrocher du plafond des blocs de tailles plus ou moins importantes.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Fait vibrer légèrement le plafond	0	Un instant	0
2	Fait tomber une caillasse du plafond	2D10 si se prend la caillasse sur la tête.	1 tour	1
3	Fait s'ébouler un couloir, obstrue une grotte.	4D10	1 tour	4
5	Fait s'ébouler un pan de montagne entier	10D10+10	1 tour	30

- **Force Tellurique** (req=2)

La cible est investie par les Forces de la Terre, et ses poings se transforme en rock, se qui lui permet d'augmenter ses dégâts causés au corps à corps sans armes (à mains-nues).

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
2	Augmente les dégâts à mains-nues de la cible de 1D10	+1D10 à mains-nues	5 tours	1
3	Idem, mais 1D10 +5	+1D10 +5 à mains-nues	5 tours	1
4	Idem mais 2D10	+2D10 à mains-nues	5 tours	4
5	Idem mais 3D10	+3D10 à mains-nues	5 tours	4
6	Idem mais 4D10	+4D10 à mains-nues	5 tours	4

- **Pluie de pierres** : (req=2)

Bien pire que des grêlons...

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Ridicule nuage de poussière	0	5 tours	0
2	Pluie de cailloux Sur petite surface (1 pièce de maison)	2pts par ennemi et par tour	5 tours	2
3	Pluie de caillasses Sur grande surface (1 maison)	1d10 par ennemi et par tour	5 tours	8
4	Pluie de rochers Sur grande surface (1 champ)	3d10 par ennemi et par tour	5 tours	20
6	Pluie de lave en fusion mêlée de gros rochers (1 ville)	4d10 par ennemi et par tour	5 tours	40

- **Tremblement de Terre** (req=2)

Le lanceur provoque un tremblement de terre faisant perdre l'équilibre aux occupants de la zone.

Puiss.	Effet	Dégât	Durée	Coût
1	On entend un grondement léger, comme si quelqu'un avait faim	rien	1 tour	0
2	Petite secousse sismique Zone = une pièce d'habitation	Jet d'acrobatie « fastoche » pour garder l'équilibre.	5 tours	2
3	Tremblement de terre Zone = une maison	Jet d'acrobatie Faisable	5 tours	3
4	Zone = 1 champ	Jet d'acrobatie Coton	5 tours	4
5	Zone = 1 ville	Jet d'acrobatie Hyper Dure Fait tomber les colonnes, quelques pierres du plafond, etc.	5 tours	10
6	Magnitude 7 Zone = 1 ville	Jet d'acrobatie Infaisable Les bâtiments s'écroulent	5 tours	30

Le jet d'acrobatie doit être renouvelé à chaque tour.

En cas d'échec, la créature tombe par terre : elle reste au sol est subit un malus de 2 rangs en bagarre.

- **Invoquer un Golem** (req=2)

Le Golem est un esclave magique constitué de terre. Cette créature n'a pas de conscience, et obéit aveuglement à celui qui l'a créé.

Pour invoquer un golem, il faut fabriquer une petite statuette, qui, sous l'effet d'incantations grandira jusqu'à la taille décrite par le sort.

Selon la puissance du sort souhaitée, la statuette doit être plus ou moins bien travaillée. Un magicien possédant le talent « Artisanat : poterie » ou « artiste : sculpteur » (ou assimilé), sera donc avantagé (un personnage ne possédant pas de tels talents est considéré comme « Nul » en fabrication de statuette).

Les figurines servant à créer des golems peuvent être préparées à l'avance (le magicien prévoyant en aura toujours un stock dans sa besace).

On peut prendre possession d'un golem déjà créé en lui glissant dans la bouche un parchemin sur lequel est écrit l'ordre que l'on souhaite qu'il exécute.

Quand les PV du Golem passent à 0, il est détruit et disparaît. Les seules façons de faire disparaître un Golem, et de le détruire (PV à 0), ou de lui ordonner de disparaître.



Puiss.	Lancement	Effet	Coût
2	- Statuette= un simple tas de terre quelconque (sable, terre, poussière, etc.) (elle est toujours réussit)	Invoque un petit golem (20cm de haut)	1
3	- Figurine en argile - Réalisation de la statuette : hypra facile	Golem en Argile de 2m de haut	8
4	- Figurine en argile plus détaillée (1 tour de préparation) - Réalisation de la statuette : hypra facile	Golem de Granit de 2,5m de haut	14
5	- Figurine en argile très détaillée (2 tours de préparation) - Réalisation : Coton	Colosse de Granit (4m de haut)	30
6	- Idem 5	Colosse de Roches en Fusions (4m de haut)	60

Caractéristiques du Petit Golem :

Acr : Ptd	Cha : Nul	DsA : 2pts
Bag : Nul	Acu : Nul	PV : 5
		Prot : 0

Caractéristiques du Colosse de Granit :

Acr : Ptd	Cha : Nul	DsA : 3D10 +5
Bag : Bon	Acu : Nul	PV : 50
		Prot : 8

Caractéristiques du Golem d'Argile :

Acr : Ptd	Cha : Nul	DsA : 2D10
Bag : Ptd	Acu : Nul	PV : 15
		Prot : 2

Caractéristiques du Colosse de Roches en Fusions :

Acr : Ptd	Cha : Nul	DsA : 4D10 +5
Bag : habile	Acu : Nul	PV : 60
		Prot : 10

Caractéristiques du Golem de Granit :

Acr : Ptd	Cha : Nul	DsA : 2D10 +5
Bag : Bon	Acu : Nul	PV : 30
		Prot : 4

- **Sables mouvants** : (req=3)

Le sol devient meuble, et plus la cible s'agite, plus elle s'enfonce. En restant calme, la cible peut garder la tête hors des sables mouvants pour toute la durée du sort, après quoi, elle peut se sortir des sables mouvants.

Puiss.	Effet	Dégât	Durée	Coût
2	la cible s'enfonce jusqu'aux genoux (40cm)	Immobilisation des jambes tant que la cible n'a pas réussi un jet hypra facile d'acrobatie ou de bagarre pour se sortir des sables mouvants. Malus de - 1 rang en bagarre pour le combat.	1 jour	4
3	La cible s'enfonce jusqu'à mi-cuisse. (70 cm)	Immobilisation des jambes tant que la cible n'a pas réussi un jet fastoche d'acrobatie ou de bagarre. Malus de - 1 rang en bagarre pour le combat.	1/2 jour	8
4	La cible s'enfonce jusqu'à la taille. (1m)	Immobilisation des jambes tant que la cible n'a pas réussi un jet faisable d'acrobatie ou de bagarre. Malus de - 1 rang en bagarre pour le combat.	10 tours	10
5	La cible s'enfonce jusqu'au torse/cou (1m50)	Immobilisation des jambes tant que la cible n'a pas réussi un jet coton d'acrobatie ou de bagarre. Malus de - 2 rang en bagarre pour le combat.	10 tours	20
6	La cible s'enfonce complètement	Immobilisation complète de la cible tant qu'elle n'a pas réussi un jet hyper dure d'acrobatie ou de bagarre. Etouffement : la cible subie 1D10 dégâts par tour.	10 tours	30



E. L'Energie

Utilise la Magie brute, concentrée, déclenche la puissance de l'énergie atomique !
Très efficace, mais demande une grande quantité de Mana.

- **Boules d'Énergie** (req=1)

Ce sort est la version « Énergie » du sort « Boules de feu », il est toutefois beaucoup plus destructeur et difficile à esquiver. Courte portée (100m maximum).

Ce sortilège permet de lancer des grosses boules d'énergie à la Dragon Ball.

Le lanceur n'a pas besoin de réaliser de test de Tir/Lancé, toutefois la cible peut esquiver le sort par un jet « hyper dure » d'Acrobatie. Si la cible possède le pouvoir « Réflexes Fulgurants », le jet d'acrobatie est « faisable ».

Formule : « **Budubudubudu** » (DZ 4 : Sortilèges et avatars)



Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Étincelles d'énergie	« Coup de jus », sans dégât	1 tour	1
2	Bille d'énergie	1d10 +5	1 tour	2
3	Petite boules d'énergie	2d10 +5	1 tour	2
4	Grosse boule d'énergie	3d10 +5	1 tour	4
5	Grosse boule de plasma	4d10 +5	1 tour	8
6	Giga grosse boule de plasma	6d10 +5	1 tour	10

- **Choc électrique** (req=1)

Le lanceur envoie une décharge électrique indolore à la cible, ce qui la rend groggy un court instant.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
2	La cible est étourdie pendant 1 tour : Elle ne peut ni se déplacer, ni attaquer, ni se défendre, ni réfléchir durant 1 tour	Pas de dégât, juste un étourdissement.	1 tour	2

- **Electrification / Décharge** : (req=1)

Le lanceur produit de l'électricité, comme une anguille électrique, et des éclaires parcours sont corps (un peu comme Blanka dans Street Fighter). Elles ne lui font pas mal, par contre, elles électrocutent quiconque le touche.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Juste de l'électricité statique	hérissé les poils	1 tour	0
1	Petits éclairs	2 pt dégâts	5 tours	1
2		1d10	5 tours	2
3		3d10	5 tours	4
4		5d10	5 tours	4

- **Incarnation d'éclair** : (req=1)

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	La cible se transforme en éclair (pas le gâteau hein !), et peut alors se déplacer à la vitesse de la lumière en empruntant un fil/chemin conducteur (métal).	10 tours/ 1 minute	2

- **Désintégration** (req=1)

Ce puissant sort détruit les atomes constituant la cible (ce qui a pour effet principal de la faire disparaître, et donc mourir)

Variante : le sort « **Explosum Dechirum Crakum** » qui fait exploser la cible dans une gerbe de sang.

Puiss.	Effet	Coût
1	Désintègre un gravillon, un insecte	1
2	Petits objets et animaux (souris)	2
3	Objets moyens (chaise, arme) et ennemi de moins de 80cm (gobelin)	4
4	Gros objets (armoire normande) et ennemi de moins d'1m60	10
5	Ennemi de moins de 3m	30
6	Désintègre n'importe quelle cible.	60



- **Bouclier Énergétique** (req=2)

La cible est entourée d'une bulle de plasma protectrice.

Attention : Une attaque par un sort d'Eau, inflige 2x plus de dégâts au porteur du bouclier énergétique (car il se fait électrocuter)

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
2	Bouclier protégeant des attaques magiques et physiques : attaque magique : -50% Prot : +2	1D10 moins 5 points de dégâts, par cible touchant le bouclier énergétique.	5 tours	6
4	Bouclier protégeant des attaques magiques et physiques : attaque magique : -100% Prot : +2	2D10 de dégâts, par cible touchant le bouclier énergétique.	5 tours	6

- **Bouclier d'Inversion Magnétique** (req=2)

La cible est entourée par un puissant champ magnétique inversé, sur lequel ricochent les projectiles.

Formule : « Daedzi Kcor » (« Rock is dead » en verlan) (voir les Hyperménores dans "Technique Grogro")

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
3	Les attaques à distance (sorts et armes de jet) rebondissent sur le bouclier et sont renvoyées dans toutes les directions. Une faible partie de ces attaques peuvent toutefois traverser le champ magnétique et toucher la cible : (malus de 2 rangs au test de tir/lancer)	Les attaques renvoyées peuvent toucher le lanceur de l'attaque. L'attaquant doit alors faire un lancé et réaliser un score supérieur à 30 pour ne pas être touché par son propre tir. <u>Tous</u> les autres personnages présents dans les environs doivent réaliser le même test pour ne pas être touché également par le projectile dévié.	5 tours	3
4	Idem	score supérieur à 50 pour ne pas être touché par son tir.	5 tours	6
5	Idem	Retour obligatoire à l'envoyeur	5 tours	6
6	Aucune attaque n'atteint la cible.	Retour obligatoire à l'envoyeur	5 tours	10

- **Champ de Force** (req=2)

Mur d'énergie transparent

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	Protège de toutes les attaques au corps à corps	5 tours	4
4	Protège de toutes les attaques	5 tours	10



- **Blessure Magique** (req=2)

Le lanceur canalise toute sa réserve de Mana contre la cible

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	Tout le Mana du lanceur est transformé en points de dégâts pour la cible : Les dégâts infligés sont égaux aux points de Mana en réserve du lanceur.	1 tour	Tout le mana du lanceur

- **Foudre** : (req=2)

Fait s'abattre la foudre : un éclair frappe le sol, et peut-être un des occupants de la zone.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
2	Pas de foudre, mais fait tonner le tonnerre	C'est impressionnant, sauf si on croit que ce n'est qu'un ventre qui gargouille qu'on entend.	1 tour	1
3	30% de chance de toucher la cible	6d10	1 tour	4
4	50% de chance de toucher la cible	6d10	1 tour	8
5	70% de chance de toucher la cible	6d10	1 tour	16
6	100% de chance de toucher la cible	6d10	1 tour	20

- **Explosion** : (req=2)

Le niveau 6 est prohibé !



Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Petit « bang », semblable à un pétard	Détourne l'attention : - 1 rang en acuité	1 tour	1
3	Bombe magique	- Détruit les murs - 4d10 dégâts	1 tour	4
6	Explosion Nucléaire	Détruit absolument tout sur la zone (une ville)	1 tour	70

- **Irradiation** : (req=2)

Le lanceur émet des rayonnements radioactifs, qui font descendre les PV de la cible à chaque tour durant toute la durée du sort.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	La cible perd 1pt de vie par tour jusqu'à atteindre 1PV, mais ne meurt pas de ce sort.	5 tours	2
3	Idem, mais perd 2pts par tour	5 tours	2
4	Idem, mais perd 1d10 par tour	5 tours	4

- **Gidzzit/ Eclairs Jedi** : (req=3)

Comme l'Empereur Palpatine dans le Retour du Jedi, des éclairs partent des doigts du lanceur, paralysant, électrocutant et brûlant la cible, qui ne peut rien faire d'autre que de se tordre de douleur.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
2	Des éclairs partent des doigts du lanceur	1d10	1 tour	1
3		2d10	1 tour	2
4		3d10	1 tour	4
5		4d10	1 tour	6



2. Magie de la Nature



Le magic-useur de la Nature, commande à la Faune. Les animaux sont ses alliés, il peut utiliser leurs sens, emprunter certaines de leurs capacités, et se transformer en de nombreuses espèces animales et de monstres sauvages.

Il contrôle également la Flore, et peut diriger la pousse et décider de la maturation des végétaux.

La Magie de la Nature fonctionne beaucoup mieux en milieu extérieur qu'en intérieur, c'est pourquoi elle sied volontiers à ceux vivant à moitié à poil dans la forêt, comme les Shamans ou les Druides.

Cette magie contient surtout des sorts de métamorphose, et elle ne nécessite qu'assez peu de Mana.

En Général, le magic-useur fait une alliance avec un (ou plusieurs) « Esprit Animal » (ou Totem). Le magique-useur défend les représentants de l'Esprit Animal, et en contre parti, celui-ci lui accorde ses pouvoirs (Par exemple, un magic-useur allié à l'Esprit du Cafard, n'écrasera jamais aucune Blatte, et recevra en échange les pouvoirs des insectes rampants... .. si, si, ça peut être cool).

Plus un Esprit Animal est Puissant, plus il est difficile de mériter son alliance (Ce dernier imposera des épreuves qu'il faudra réussir avant qu'il n'accepte d'accorder ses pouvoirs).

- **Charmer les animaux** (req=1)

L'animal ciblé aura une réaction positive et cessera ses attaques.

Il ripostera toutefois s'il est attaqué (le charme est rompu).

Puiss.	Effet	Durée	Coût
1	Charme un insecte		0
2	Charme un petit animal (souris, moineau)		1
3	Charme un animal de taille moyenne (chat, chien)	Jusqu'à ce que le lanceur rompt le charme	2
4	Charme un animal de grande taille (ours, cheval)		4
5	Charme un animal gigantesque (dragon)		10

- **Contrôler les animaux** (req=2)

Nécessite que la cible soit charmée préalablement (voir le sort « **Charmer les animaux** »)

L'animal ciblé suivra alors le lanceur du sort, obéira à ses ordres et le protégera. Toutefois, si c'est trop dangereux pour lui, il s'enfuira.

Puiss.	Effet	Durée	Coût
2	Contrôle insecte et petits animaux		1
3	Contrôle un animal de taille moyenne	Jusqu'à ce que le lanceur rompt le charme	2
4	Contrôle un animal de grande taille		4
5	Contrôle un animal de taille gigantesque		10

- **Parler aux animaux** (req=2)

Le meilleur moyen d'être au courant des derniers ragots de la Forêt.

Puiss.	Effet	Coût
1	Le lanceur comprend ce que raconte la bestiole	0
2	Le lanceur peut également parler à la bestiole	0

Un animal non charmé, peut ne pas avoir envie de discuter, aussi, le plus souvent, on tentera de l'avoir charmé (voir sort « Charmer les Animaux ») avant d'employer le sort « Parler aux animaux ».



- **Ecouter la Terre** (req=1)

Ce sort permet au lanceur de localiser une cible.

Puiss.	Effet	Durée	Coût
2	En posant l'oreille au sol, la Terre lui parle et lui dit où se trouve la cible (à condition que celle-ci soit en extérieur, en contact avec le sol)	1 tour	1

- **Savoir Ecouter le Silence des Arbres** (req=2)

Puiss.	Effet	Coût
1	Le lanceur comprend ce que disent les plantes	0
2	Le lanceur peut discuter avec les plantes, même si ça lui donne l'air d'un con auprès de ses coéquipiers.	0



- **Cuir de Dragon** (req=2)

La peau de la cible se durcie devenant insensible au Feu et à la lave

Puiss.	Effet	Durée	Coût	
2		+1pt en Protection	5 tours	1
3		+2	5 tours	2
4	La cible acquiert : Invulnérabilité au Feu et	+4	5 tours	3
5		+8	5 tours	4

- **Mains Vertes** (req=1)

Grâce à ce sort, le lanceur peut faire pousser à peu près tout et n'importe quoi sur à peu près n'importe quel sol.

Formule « **Pouss** **pouss** **pouss** »

Voir aussi le sort « **enchevêtrement** »

Puiss.	Effet	Coût
1	Le lanceur fait sortir, de tout type de terre un brin d'herbe	1
2	Le lanceur fait pousser un buisson (peut servir pour se cacher)	1
3	Le lanceur fait pousser une liane, du lierre (pour escalader un mur)	1
4	Fait surgir un arbre de terre (ascenseur)	3
5	Fait surgir de terre un séquoia	5
6	Fait pousser jusqu'aux nuages, un haricot magique	10



- **Enchevêtrement** (req=1)

Accélère de manière fulgurante la croissance d'une plante (généralement utilisé pour immobiliser un adversaire). Autrement dit, ce sort fait pousser des racines et des ronces à une vitesse prodigieuse, qui vont immobiliser tout ou partie d'une cible, par exemple, un gros bourrin de barbare sans cervelle (L'efficacité sur un Elfe à la magie médicinale subtile n'est pas garantie).

Contré par le sort « **Herbicide** »

Formule « **Pouss** **pouss** **pouss** » (en fait, il s'agit du sort « **Main Verte** » utilisé différemment)

Puiss.	Effet	Durée	Coût
1	Le lanceur fait sortir, de tout type de terre un brin d'herbe. Les jambes de la cible sont immobilisées.	permanant	1
2	La cible peut faire un jet « fastoche » de Bagarre ou d'Acrobatie pour s'en libérer.		2
3	Les jambes de la cible sont immobilisées. La cible peut faire un jet « coton » de Bagarre ou d'Acrobatie pour s'en libérer.		2
4	La cible ne peut plus bouger aucun de ses membres, mais peut continuer de parler. La cible peut faire un jet « coton » de Bagarre ou d'Acrobatie pour s'en libérer.	5 tours/ 30 sec	2
5	Idem, mais en plus les ronces l'enserrent et lui infligent 1D dégâts. La cible peut faire un jet « hyper dure » de Bagarre ou d'Acrobatie pour s'en libérer.		4
6	Idem, mais en plus les ronces l'enserrent et lui infligent 3D dégâts. La cible peut faire un jet « infaisable » de Bagarre ou d'Acrobatie pour s'en libérer.		4

- **Rundup/ Herbicide** (req=1)

Grâce à ce sort, le lanceur peut faire mourir n'importe quel végétal. Formule « **Anti-pouss** ». Contre le sort « **Mains Vertes** » et donc « **Enchevêtrement** » également.



Puiss.	Effet	Coût
1	Le lanceur fait faner une plante verte	1
2	Le lanceur fait perdre ses feuilles à un buisson (peut servir débusquer quelqu'un ou quelque chose de caché dans les fourrés)	1
3	Le lanceur fait disparaître des racines d'enchevêtrement ou un buisson	1
4	Le lanceur fait disparaître un arbre.	3
5	Le lanceur fait disparaître un séquoia	5
6	Le lanceur fait disparaître, un haricot magique	10

- **Truffe de Loup** (req=2)

Le nez du lanceur se transforme en museau de loup.

Selon la technique utilisée, le museau de loup peut être remplacé par un groin de porc, une langue de serpent, etc. avec les mêmes effets que le sort « Truffe de Loup » (seul l'apparence change).

Puiss.	Effet	Durée	Coût
2	La cible acquiert +1 d'acuité pour l'odorat.		1
3	La cible acquiert +3 d'acuité pour l'odorat.	5 tours	2
4	La cible acquiert +6 d'acuité pour l'odorat.		2

- **Œil de Lynx** (req=2)

La vision du lanceur s'améliore nettement

Puiss.	Effet	Durée	Coût
2	La cible acquiert +1 d'acuité pour la vision.		1
3	La cible acquiert +3 d'acuité pour la vision.	5 tours	2
4	La cible acquiert +6 d'acuité pour la vision.		2

- **Oreilles de Lapin** (req=2)

Les oreilles du lanceur s'agrandissent, améliorant son ouïe

Selon la technique utilisée, les oreilles de lapin peuvent être remplacées par des oreilles d'éléphant, de chien, etc. avec les mêmes effets que le sort « Oreilles de Lapin » (seul l'apparence change).

Puiss.	Effet	Durée	Coût
2	La cible acquiert +1 d'acuité pour l'ouïe.		1
3	La cible acquiert +3 d'acuité pour l'ouïe.	5 tours	2
4	La cible acquiert +6 d'acuité pour l'ouïe.		2

- **Ailes** (req=2)

Des ailes poussent dans le dos de la cible (membraneuses, ou avec des plumes, au choix)

Puiss.	Effet	Durée	Coût
3	La cible acquiert de pouvoir « Vol » Vitesse de déplacement x20	5 tours	2

- **Peau de Caméléon** (req=1)

La peau du lanceur devient transparente.

Seul la peau devient invisible, les vêtements, eux, restent visibles de tous ! De plus, un test de détection faisant intervenir un autre sens que la vue (ouïe, odorat, touché) n'est pas modifié par le sort « peau de caméléon ».

Puiss.	Effet	Durée	Coût
1	Le lanceur est invisible tant qu'il reste immobile On peut le repérer en faisant un test coton d'Acuité (vue)		1
3	Le lanceur est invisible même quand il bouge. On peut le repérer en faisant un test fastoche d'Acuité (vue)	5 tours	2
4	Le lanceur est invisible même quand il bouge. On peut le repérer en faisant un test coton d'Acuité (vue)		2
5	Le lanceur est invisible même quand il bouge. On peut le repérer en faisant un test infaisable d'Acuité (vue)		4

- **Langue de Caméléon** (req=1)

La langue du lanceur peut s'allonger, et son extrémité collante permet de rapporter la cible dans la bouche du lanceur (que la cible soit une mouche ou une clef par exemple).



Puiss.	Effet	Durée	Coût
1	Langue collante de 30 cm de long		
2	Langue collante de 1 m de long		
3	Langue collante de 2m de long	1 tour	1
4	Langue collante de 10m de long		
5	Langue collante de 100m de long		

- **Cuisse de Grenouille** (req=1)

Les jambes du lanceur se transforment en pattes de grenouille, lui permettant de faire des bonds prodigieux.

Puiss.	Effet	Durée	Coût
1	Sot de 1m50 environ (par dessus un ennemi ou un muret)	1 tour	1
2	Sot de 3m de haut, 5m de long (par dessus un mur)	5 tours	2
3	Sot de 15m de haut, 100m de long Vitesse de déplacement x 5	5 tours	4

- **Toile d'araignée** (req=2).

Le lanceur est capable de produire une soie souple résistante et très collante, pouvant servir de **corde** ou de **toile**.

Si le lanceur le souhaite, la toile peut ne pas être collante du tout (exemple : corde)

Pour infliger des dégâts à la toile, il faut réussir un test « faisable » en Bagarre.

Pour savoir si l'adversaire est piégé par la toile, faire un test d'Acuité ou d'Acrobatie en fonction de la situation.

Puiss.	Effet	Durée	Coût
1	Tisser une très petite toile (quelques cm ²). La Toile créée a 1 PV.		1
2	Tisser une petite toile pouvant engluer une cible, ou faire une corde d'environ 2 m de long. La Toile créée a 5 PV.		2
3	Tisser une grande toile pouvant engluer une cible, ou faire une corde d'environ 10m de long. La Toile créée a 10 PV.	Jusqu'à destruction de la toile	3
4	Tisser une immense toile pouvant engluer une très grande cible, ou faire une corde de plusieurs centaines de mètres de long (pas de restriction) La Toile créée a 20 PV.		3



- **Griffe d'Ours** (req=1)

Les ongles du lanceur se transforment en griffes puissantes, lui permettant d'infliger plus de dégâts à mains nues.

Tout autre sort donnant au lanceur des « armes naturelles » (griffes, crocs, piquants, cornes, etc.) se comportent comme le sort « Griffes d'Ours ».

Puiss.	Effet	Durée	Coût
1		2d dégâts	5 tours
2		2d +5	5 tours
3	Le lanceur inflige à mains nues	3d	5 tours
4		4d	5 tours
5		5d	5 tours

- **Haleine de Chacal** (req=1)

Aussi appelé : « coup du rat crevé dans la bouche ».

Il devient très pénible de parler en face de la cible, il est même probable qu'on refuse de discuter avec elle.

En combat, ce sortilège prend une toute autre dimension.

Puiss.	Effet	Durée	Coût
1	La cible refoule singulièrement du goulot, et acquiert le pouvoir « Odeur Pestilentielle »	10 tours/ 1min	1

- **Fourrure** (req=1)

Des poils se mettent à pousser à une vitesse prodigieuse sur la cible, jusqu'à donner une épaisse fourrure.
Formule : « **Pilos Maximus** »

Puiss.	Effet	Durée	Coût
1	Des poils poussent sur le torse, donnant à la cible un aspect «Méditerranéen»	5 tours	1
2	Une épaisse fourrure recouvre la cible, la protégeant du froid. Le lanceur peut décider de n'atteindre qu'une partie de la cible, comme la langue par exemple (Pilos Langus Maximus), ce qui empêchera la cible de parler distinctement.	5 tours	2
3	Idem, avec le droit de choisir la couleur du pelage. La fourrure est suffisamment épaisse pour amortir les chocs : +2 protection	5 tours	3



- **Alopécie/ Déplumer** (req=1)

Ce sort permet de faire tomber les poils et les plumes de la cible, jusqu'à ce que ceux-ci repoussent. Ainsi, une cible peut se retrouver désemparée face au froid, ou avoir beaucoup de mal à prendre son envol.
Il s'agit du Contre-sorlège du sort « **Fourrure** ». Formule : « **Plumus Plumus** » (pour les plumes).

Puiss.	Effet	Coût
2	La cible perd une partie de ses poils ou de ses plumes	2
3	La cible devient imberbe, chauve, la peau nue	2

- **Dard de Ciguë/ Poison** (req=2)

Le lanceur envoie des épines empoisonnées à une courte portée (100m maximum).
C'est la version « Nature » du sort « Boules de feu ».Le lanceur n'a pas besoin de réaliser de test de Tir/Lancé, toutefois la cible peut esquiver le sort par un jet « coton » d'Acrobatie. Si la cible possède le pouvoir « Réflexes Fulgurants », le jet d'acrobatie est « fastoche ».

Une fois la cible touché, le poison continu de faire effet durant 5 tours.

Puiss.	Effet	Dégât	Durée	Coût
1		1pt dégât par tour		2
2		2pts dégâts par tour		2
3	Envoie un dard empoisonné	1D dégâts par tour	1 tour	4
4		2D dégâts par tour		6
5		4D dégâts par tour		8



- **Chrysalide** (req=2)

Le lanceur crée une enveloppe organique protectrice autour de la cible (lui ou quelqu'un d'autre).
Tant que la cible est dans cette enveloppe, elle est protégée, mais ne peut absolument pas bouger.
Selon son caractère, le lanceur préférera créer une chrysalide (comme une chenille) s'il est plutôt « animal », ou une gousse de petit pois géante s'il est plus « branché légume ».

Puiss.	Effet	Durée	Coût
1		+2	2
2		+4	2
3	L'enveloppe confère	+6	5 tours
4	un bonus de	+10	4
5	protection de	+20	4
6		contre absolument tout	6



- **Mue de Lézard** (req=1)

Sort de Soins. Le lanceur du sort change de peau, comme un reptile, ce qui lui permet de se soigner et de récupérer ses PV, sans jamais dépasser le nombre de ses PV max.

Puiss.	Effet	Durée	Coût
2	Le lanceur regagne 4 PV		2
3	Le lanceur regagne 8 PV		4
4	Le lanceur regagne 20 PV	1 tour	6
5	Le lanceur regagne tous ses PV		6



- **Régénération** (req=2)

Ce sort de soin permet à tous les membres du groupe de regagner plus rapidement leurs PV, sans jamais dépasser leur nombre de PV max.

Puiss.	Effet	Durée	Coût
2		1 PV	2
3		2 PV	3
4	A chaque tour, chaque membre du groupe récupère	4 PV	5
5		8 PV	10
6		20 PV	20

- **Marécage** : (req=3)

Ce sort est la version « Nature » du sort « Sables Mouvant »

Le sol devient meuble, et plus la cible s'agite, plus elle s'enfonce. En restant calme, elle peut garder la tête hors des sables mouvants pour toute la durée du sort, après quoi, elle peut se sortir du marécage.

Puiss.	Effet	Dégât	Durée	Coût
2	la cible s'enfonce jusqu'aux genoux (40cm)	Immobilisation des jambes tant que la cible n'a pas réussi un jet hypra facile d'acrobatie ou de bagarre. Malus de - 1 rang en bagarre pour le combat.	1 heure/600 tours	4
3	La cible s'enfonce jusqu'à mi-cuisse. (70 cm)	Immobilisation des jambes tant que la cible n'a pas réussi un jet fastoche d'acrobatie ou de bagarre. Malus de - 1 rang en bagarre pour le combat.	1 heure/600 tours	8
4	La cible s'enfonce jusqu'à la taille. (1m)	Immobilisation des jambes tant que la cible n'a pas réussi un jet faisable d'acrobatie ou de bagarre. Malus de - 1 rang en bagarre pour le combat.	1 heure/600 tours	10
5	La cible s'enfonce jusqu'au torse/cou (1m50)	Immobilisation des jambes tant que la cible n'a pas réussi un jet coton d'acrobatie ou de bagarre. Malus de - 2 rangs en bagarre pour le combat.	1 heure/600 tours	20
6	La cible s'enfonce complètement (1m80)	Immobilisation complète de la cible tant qu'elle n'a pas réussi un jet hyper dur d'acrobatie ou de bagarre. Etouffement : la cible subit 1D10 dégâts par tour.	1 heure/600 tours	30

- **Réveil des Arbres** (req=2)

Grâce à ce sort, le lanceur est capable de donner le mouvement aux arbres, qui se voient dotés alors de membres (bras et jambes), qui se déracinent et sortent de terre, et viennent combattre sous les ordres du lanceur. Quand la durée du sort est expirée, l'arbre s'enracine à l'endroit où il se trouve et redevient inanimé. Si les PV de l'arbre passent à 0, alors il meurt et s'écroule. Les PV et autres caractéristiques de l'arbre dépendent de sa taille.

Attention, les arbres peuvent être affectés par le sort « **Herbicide** »

Puiss.	Effet	Durée	Coût
2	La cible est un buisson		1
3	La cible est un arbre standard	5 tours	4
4	La cible est un grand arbre		8
5	La cible est un séquoia ou plus grand encore.		12

Caractéristique d'un buisson combattant (niveau 2) :

Acr : Bon	Cha : Nul	DsA : 1D10
Bag : Nul	Acu : Nul	PV : 5
		Prot : 0

Caractéristique d'un Arbre Combattant (niveau 3) :

Acr : Ptd	Cha : Nul	DsA : 2D10
Bag : Ptd	Acu : Nul	PV : 15
		Prot : 4

Caractéristique d'un Grand Arbre Combattant (niveau 4) :

Acr : Ptd	Cha : Nul	DsA : 3D10 +5
Bag : Bon	Acu : Nul	PV : 30
		Prot : 4

Caractéristique d'un Séquoia ou Plus (niveau 5) :

Acr : Nul	Cha : Nul	DsA : 5D10 +5
Bag : Bon	Acu : Nul	PV : 60
		Prot : 10



- **Zoomorphisme** (req=3)

Ce sort permet de transformer une cible vivante en un animal inoffensif de même taille.

La cible garde les mêmes attributs (PV, Acr, Bag, Cha, Acu) sous sa forme animale, toutefois, elle ne peut plus parler « humain » pendant toute la durée du sort.

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	La cible est de petite taille (ex : un gobelin)	5 tours/ 30 sec	2
4	La cible est de taille normale		2
5	La cible est de grande taille		4
6	La cible est de taille gigantesque		6

- **Métamorphose** (req=2)

Le magic-useur suffisamment fort en magie de la Nature, peut se transformer complètement en n'importe quel animal. Chaque métamorphose peut avoir ses avantages, comme ses inconvénients.

Plus l'animal dont le magic-useur veut prendre l'apparence, est grand ou possède de pouvoirs, plus le sort sera difficile à lancer : Il y a ainsi 5 catégories d'animaux (correspondant respectivement à des sort de puissance 1 à 5).

Quand le lanceur se transforme, il a les attributs de l'animal, sauf en ce qui concerne son intelligence : Il garde le nombre de point Intelligence (ou d'Acuité à but d'Intelligence) du lanceur.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Transformation en un animal de catégorie 1	10 tours/ 1 min	2
2	Transformation en un animal de catégorie 2		3
3	Transformation en un animal de catégorie 3		4
4	Transformation en un animal de catégorie 4		5
5	Transformation en un animal de catégorie 5		6

Catégorie 1 (puissance 1)

- **Les insectes et autres bestioles gluantes et velues.**

Fourmi :

Super discrète, impossible à repérer, grimpe aux murs, mais très lent et vulnérable.

Acr : Nul	Cha : Nul	DsA : 1pt
Bag : Nul	Acu : Nul	PV : 2
		Prot : 0

Moustique/ Libellule/ Mouche

Vol, mais bourdonnement super agaçant (malus de 2 rangs en discrétion)

Acr : Super	Cha : Nul	DsA : 1pt
Fortiche	Acu : Nul	PV : 2
Bag : Nul		Prot : 0

Araignée :

Peut tisser une toile, se suspendre au bout d'un fil

Acr : Ptd	Cha : Nul	DsA : 1pt
Bag : Nul	Acu : Nul	PV : 2
		Prot : 0

Lombric/ ver de terre

Ne se déplace que sous terre, et très très lentement.

Acr : Nul	Cha : Nul	DsA : 0
Bag : Nul	Acu : Nul	PV : 2
		Prot : 0

Scorpion

Injecte un venin foudroyant, mais quiconque le verra aura envi de l'écrabouiller.

Acr : Nul	Cha : Nul	DsA : 4D
Bag : Ptd	Acu : Nul	PV : 5
		Prot : 0

- **Les petits mammifères**

Souris

Permet de faire des trucs de souris, manger du fromage, faire des petites crottes, mais surtout, ronger une corde.

Acr : Bon	Cha : Bon	DsA : 2pts
Bag : Ptd	Acu : Ptd	PV : 5
		Prot : 0



- **Les bestioles qui vont sous l'eau**

Têtard dans l'eau douce, Alvin dans l'eau salé.

Permet de nager sans remonter à la surface pour respirer. Attention aux nombreux prédateurs.

Acr : Bon	Cha : Bon	DsA : 1pt
Bag : Nul	Acu : Nul	PV : 2
		Prot : 0

Catégorie 2 (puissance 2)

• Reptiles

Caméléon :

Prend la couleur de ce qu'il touche, ce qui le rend Hyper Dur à repérer.

Peut attraper de petites cibles avec sa langue (pouvoir Avement). Extrêmement lent.

Acr : Ptd	Cha : Bon	DsA : 2pts
Bag : Ptd	Acu : Ptd	PV : 5
		Prot : 0

Serpent :

Se faufile facilement et possède un venin mortel.

Acr : Habile	Cha : Nul	DsA : 4D
Bag : Ptd	Acu : Ptd	PV : 5
		Prot : 0

• Mammifères

Chat :

Félin vif, agile, aux griffes acérées, il voit dans le noir et n'attire pas l'attention.

Incrediblement discret.

Acr : Balaise	Cha : Bon	DsA : 1D
Bag : Bon	Acu : Balaise	PV : 5
		Prot : 0

Singe :

Grimpe facilement partout et peu également utiliser une petite arme.

Acr : Super	Cha : Bon	DsA : 1D
Fortiche	Acu : Bon	PV : 5
Bag : Ptd		Prot : 0

Lièvre :

Peut détalé (pouvoir « détalé »).

Se déplace à la vitesse Rapide.

Acr : Habile	Cha : Bon	DsA : 1D
Bag : Nul	Acu : Bon	PV : 5
		Prot : 0

Taupe

Peut voyager sous terre, creuser des galeries.

Acr : Nul	Cha : Bon	DsA : 1D
Bag : Nul	Acu : Nul	PV : 5
		Prot : 0

• Bestioles qui volent

Moineau :

Vol à la vitesse vélocité et n'attire pas l'attention.

Acr : Super	Cha : Bon	DsA : 1pt
Fortiche	Acu : Bon	PV : 5
Bag : Nul		Prot : 0

Chauve-souris :

Vol à la vitesse rapide, n'attire pas l'attention, et voit dans le noir.

Acr : Super	Cha : Bon	DsA : 1pt
Fortiche	Acu : Bon	PV : 5
Bag : Nul		Prot : 0

• Les bestioles qui vont sous l'eau

Poisson (de la taille d'une truite)

Permet de nager sans avoir à remonter à la surface pour respirer.

Attention aux nombreux prédateurs.

Acr : Habile	Cha : Bon	DsA : 1pt
Bag : Nul	Acu : Bon	PV : 5
		Prot : 0

Piranha

Poisson agressif, avec une redoutable mâchoire hérissée de dents acérées.

Acr : Bon	Cha : Nul	DsA : 2D
Bag : Bon	Acu : Bon	PV : 5
		Prot : 0

Catégorie 3 (puissance 3)

• Mammifères

Chien :

Bonne ouïe, bon odorat, des crocs, et n'attire pas (trop) l'attention.

Acr : Ptd	Cha : Bon	DsA : 2D
Bag : Bon	Acu : Balaise	PV : 10
		Prot : 0

terrestre

sur son dos.

Habile	DsA : 1D
Ptd	PV : 15
	Prot : 0

Loup :

Se déplace à la vitesse rapide.

Possède une puissante mâchoire et des sens affûtés, mais n'attire pas la sympathie des gens.

Acr : Bon	Cha : Nul	DsA : 2D
Bag : Bon	Acu : Balaise	PV : 15
		Prot : 0



- **Reptiles**

Crocodile / Macasseur:

Super puissant dans l'eau, mais extrêmement lent sur terre.
Amphibie.

Acr : Bon (dans l'eau)	Cha : Nul (dans l'eau)	DsA : 3D
Nul (sur terre)	Nul (sur terre)	PV : 15
Bag : Habile (dans l'eau)	Acu : Ptd (dans l'eau)	Prot : 2
Ptd (sur terre)	Ptd (sur terre)	

- **Bestioles qui volent**

Aigle :

Vole majestueusement et vite (Vélocé).
Possède une vue perçante et des serres mortelles.

Acr : Balaise	Cha : Bon	DsA : 2D
Bag : Bon	Acu : Balaise	PV : 10
		Prot : 0

Hiboux :

Vol rapide et vision nocturne.

Acr : Bon	Cha : Bon	DsA : 2D
Bag : Bon	Acu : Balaise	PV : 10
		Prot : 0

Catégorie 4 (puissance 4)

- **Mammifères**

Ours :

Puissant prédateur à l'odorat fin, mais un peu pataud.

Acr : Ptd	Cha : Ptd	DsA : 3D
Bag : Habile	Acu : Habile	PV : 20
		Prot : 2

Rhinocéros :

Parfait pour démolir une porte, mais très mauvaise acuité.

Acr : Nul	Cha : Ptd	DsA : 3D
Bag : Ptd	Acu : Nul	PV : 20
		Prot : 6

Tigres :

Puissant et discret et très agile.

Acr : Habile	Cha : Ptd	DsA : 2D
Bag : Habile	Acu : Balaise	PV : 20
		Prot : 0

Éléphant :

Puissant, très impressionnant, et peut faire plein de trucs chouettes avec sa trompe.

Acr : Nul	Cha : Ptd	DsA : 3D
Bag : Ptd	Acu : Bon	PV : 30
		Prot : 2

Monture terrestre :

N'importe quelle monture terrestre
Se référer au Bestiaire

- **Bestioles Volantes**

Montures volantes

N'importe quelle monture volante de la taille d'un Vanderbeck (donc, pas d'hypra pigeon).
Se référer au Bestiaire.

- **Bestioles qui nagent**

Requin blanc/ Epaulard

Acr : Bon	Cha : Bon	DsA : 3D
Bag : Habile	Acu : Habile	PV : 20
		Prot : 0

Catégorie 5 (puissance 5)

- **Mammifères**

Oliphant :

Espèce d'énorme éléphant géant.

Acr : Nul	Cha : Ptd	DsA : 5D
Bag : Bon	Acu : Ptd	PV : 60
		Prot : 8

- **Invoquer Son Totem** (req=1)

Le magic-useur utilisant la Magie de la Nature fait souvent alliance avec un Esprit Animal, appelé Totem, dont il utilisera les pouvoirs dans ses sortilèges. En cas de besoin, le magic-useur peut appeler son Totem.



Puiss.	Effet	Coût
1	Invoquer un Totem de niveau 1	2
2	Invoquer un Totem de niveau 2	4
3	Invoquer un Totem de niveau 3	6
4	Invoquer un Totem de niveau 4	10
5	Invoquer un Totem de niveau 5	15
6	Invoquer un Totem de niveau 6	40

Caractéristiques des Totems en fonction de leur niveau (à titre d'exemple)

<ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 - 5 rangs en tout à répartir dans les attributs (Nul = 1 rang, Ptd= 2rangs, etc.). - 5 PV - 1d10 de dégâts sans armes (DsA) - 1 pouvoir (au maximum) - 3 rangs à répartir dans les talents 	<ul style="list-style-type: none"> • Niveau 3 - 9 rangs en tout à répartir dans les attributs - 10+1d10 PV - 2d10 de dégâts sans armes (DsA) - 2 pouvoirs (au maximum) - 7 rangs à répartir dans les talents 	<ul style="list-style-type: none"> • Niveau 5 - 13 rangs en tout à répartir dans les attributs - 20+3d10 PV - Protection : 4 - 3d10 de dégâts sans armes (DsA) - 4 pouvoirs (au maximum) - 9 rangs à répartir dans les talents
<ul style="list-style-type: none"> • Niveau 2 - 7 rangs en tout à répartir dans les attributs. - 5+1d10 PV - 1d10 de dégâts sans armes (DsA) - 2 pouvoirs (au maximum) - 5 rangs à répartir dans les talents 	<ul style="list-style-type: none"> • Niveau 4 - 11 rangs en tout à répartir dans les attributs - 10+2d10 PV - Protection : 2 - 2d10 de dégâts sans armes (DsA) - 3 pouvoirs (au maximum) - 8 rangs à répartir dans les talents 	<ul style="list-style-type: none"> • Niveau 6 - 16 rangs en tout à répartir dans les attributs - 50 à 500 PV - Protection : 4 à 100 - 4D à 20D de dégâts sans armes (DsA) - X pouvoirs - 13 rangs à répartir dans les talents

A vous d'imaginer vos Totems !
Vous pouvez vous inspirer du Bestiaire.

3. La Magie Astrale



Il s'agit d'une magie très puissante et ancienne, qui tire sa force du positionnement des Corps Célestes et du déplacement des Astres, relais cosmiques des dieux secrets, pour la plupart oubliés de nos jours. Elle comporte un très large panel de sortilèges, permettant principalement de modifier l'Espace et le Temps.

Classiquement, ces sorts sont classés dans 7 Arcanes : Les Arcanes de **Déplacement**, Les Arcanes de **Divination**, Les Arcanes **Métas**, Les Arcanes **Mentas**, Les Arcanes de **Transformation** (ou **d'Alchimie**), Les Arcanes d'**Illusions**, et les Arcanes **Temporales**.

N.B : Un magic-useur peut bien entendu, avoir des connaissances, et donc des sorts, dans plusieurs des Arcanes Astrales. Cette subdivision n'existe que dans un souci de nomenclature, pour mieux s'y retrouver dans la classification des différents sortilèges.

A. Arcanes de Déplacement

Arcanes regroupant les sortilèges liés aux mouvements et aux déplacements d'êtres ou d'objets.

- **Désarmement** (req=1)

Ce sort permet au lanceur de désarmer sa cible, celle-ci devant réaliser un test de bagarre pour garder son arme. Si la cible perd son arme, elle se bat sans arme, jusqu'à ce qu'elle la ramasse.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	La cible doit réaliser un test de bagarre hyper facile	1 tour	1
2	La cible doit réaliser un test de bagarre faisable	1 tour	1
3	La cible doit réaliser un test de bagarre coton	1 tour	1
4	La cible doit réaliser un test de bagarre hyper dure	1 tour	1
5	La cible doit réaliser un test de bagarre infaisable	1 tour	1



- **Déverrouillage** (req=1)

Ce sort permet de crocheter n'importe quel verrou. Cependant, il fait beaucoup de bruit, et attirera fatalement l'intention de l'entourage (malus de discrétion de 3 rangs).

La cible est donc un verrou de porte, de coffre, de ceinture de chasteté, etc. magique ou physique.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Pour être déverrouillé, le Lanceur doit réussir un test de Magie Astrale opposé à la difficulté de crochetage du verrou.	1 tour	4
5	Ouvre n'importe quel verrou	1 tour	4

- **Etranglement** (req=1)

Ce sort s'adresse au petit Dark Vador qui sommeil en vous !

Le lanceur soulève sa cible à distance, et lui écrase le larynx, provoquant douleur, suffocation, et mort.

A chaque tour, la cible peut se défaire de l'étreinte si elle réussit un jet coton d'agilité ou de bagarre.

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	La cible est soulevée par le cou, et manque d'air. Elle subie par conséquent 1D dégât par tour.	1 tour	1
4	Le lanceur peut exercer une étreinte plus importante : la cible subie 2D dégât par tour.	1 tour	2



- **Télékinésie : Pousser / Tirer/ Soulever/ Projeter** (req=1)

Le lanceur envoie une onde de choc, pouvant déséquilibrer ou projeter une cible, pousser et déplacer un objet. Il peut également tirer et amener vers de lui sa cible. Enfin, ce sort permet au lanceur de soulever des cibles à distance, et les déplacer dans les airs, les cogner contre les murs, etc.

La cible ne peut pas esquiver (sauf par un « contre sort »)

(Déplacements = pousser, tirer ou soulever)

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Déplacement (pousser, tirer) de toutes petites cibles (cailloux) sur quelques centimètres.	1 tour	0
2	Déplacement d'une petite cible (une chaise, un petit gobelin) sur quelques mètres. (3m maximum)	1 tour	1
3	- Déplacement d'une cible moyenne (gobelin, table) sur plusieurs mètres - Projette à 1m un une petite cible (chaise, petit gobelin)	1 tour	2
4	- Déplacement d'une grande cible (gros objet, armoire, ennemi classique) - Projette à 2 ou 3 m une cible moyenne	1 tour	3
5	- déplacement de très gros objets (rocher, catapulte) - projette à une vingtaine de mètres toutes cibles moyennes se trouvant devant le lanceur.	1 tour	6
6	- le lanceur peut projeter n'importe quelle cible à plusieurs centaines de mètres.	1 tour	10

- **Immobilisation** (req=2)

La cible est complètement immobilisée, raide comme une branche, elle ne peut plus du tout bouger pendant toute la durée du sort.

Formule : « **Immobilus Immobilis Rigidimus** » ou « **Figitus Figitus** »

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	La cible est de petite taille	5 tours/ 30 sec	1
3	La cible est de taille moyenne	5 tours/ 30 sec	3
4	La cible est de grande taille	5 tours/ 30 sec	6
5	La cible est de taille gigantesque	5 tours/ 30 sec	12



- **Lévitiation/ Vol** (req=2)

Le lanceur acquiert le pouvoir « Lévitiation » ou « Vol », durant toute la durée du sort, et peut ainsi se prendre pour Superman.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Lévitiation à 1m du sol. Reste sur place	100 tours/ 10min	1
2	Lévitiation à 1m du sol. Déplacement possible (vitesse normal du lanceur)	100 tours/ 10min	1
3	Vol. vitesse = Poussif (x2)	100 tours/ 10min	2
4	Vol. vitesse = Rapide (x10)	100 tours/ 10min	2
5	Vol. vitesse = Nerveux (x20)	100 tours/ 10min	2
6	Vol. vitesse = Fulgurant (x80)	100 tours/ 10min	4



- **Nuage Magique** (req=1)

Le lanceur invoque un petit nuage magique, sur lequel il peut prendre place, et qui lui sert alors de moyen de transport très rapide (comme Sangoku dans DBZ).

Voir Horous dans DM 7 « Mon fils le Tueur ».

Formule : « **Hegaün Kigam** »

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Le nuage lévite à 1m du sol, il ne peut transporter que le lanceur, et se déplace à la vitesse Poussif (x2)	100 tours/ 10min	1
2	Le nuage vol, il ne peut transporter que le lanceur, et se déplace à la vitesse Rapide (x10)	100 tours/ 10min	2
3	Le nuage vol, il peut transporter 5 personnes, et se déplace à la vitesse Nerveux (x20)	100 tours/ 10min	4
4	Le nuage vol, il peut transporter 20 personnes, et se déplace à la vitesse Nerveux (x20)	100 tours/ 10min	6
5	Le nuage vol, il peut transporter 100 personnes, et se déplace à la vitesse Nerveux (x20)	100 tours/ 10min	10

- **PouPout Papillon** (req=1)

Un grand classique dans Donjon.

Pour être lancé, le lanceur à besoin d'un partenaire (au moins l'1 des 2 doit pouvoir lancer le sort). Les 2 protagonistes fusionnent et se transforment en une sorte de papillon bicéphale. Ils peuvent alors voler où bon leur plaît, à condition d'avoir assez de coordination.

Formule : il faut chanter « **PouPout Papillon** »



Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Transformation en PouPout Papillon. Le binôme acquiert le pouvoir Vol, à la vitesse Lent (x5), mais ne peut se séparer avant la fin du sort.	10 tours/ 1 min	1

- **Téléportation/ Distorsion Spatiale** (req=2)

Le lanceur peut plier l'espace afin de se téléporter. Il peut également téléporter la cible de son choix.

Une fois le sort lancé, la cible (ou le lanceur) disparaît, et réapparaît l'instant suivant à l'endroit voulu.

Ce sortilège est très utile pour se déplacer rapidement sur de longues distances, mais également pour esquiver un coup, éviter une flèche, ou faire disparaître un ennemi.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	La cible se téléporte d'1m (esquive d'un coup par exemple)	1 tour	1
3	La cible se téléporte dans un rayon de 10m	1 tour	2
4	La cible se téléporte dans un rayon de 100m	1 tour	3
5	La cible se téléporte dans un rayon de 5 jours de marche	1 tour	6
6	La cible se téléporte n'importe où sur Terra Amata	1 tour	30

B. Arcanes de Divination

Les Arcanes de Divination, s'attachent à recueillir un ensemble de connaissances par le biais de sortilèges.

- **Détection de l'alignement** (req=1)

Ce sortilège permet au lanceur de connaître les intentions secrètes de la cible. Plus d'un aventurier aurait aimé posséder ce don, avant de se retrouver avec un couteau planté entre les deux omoplates par un prétendu « ami ».

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Permet de savoir si la cible penche plus vers le Bien ou le Mal.	1 tour	2
3	Permet de connaître l'alignement précis de la cible, ainsi que son positionnement à l'égard du lanceur.	1 tour	5

- **Magitomètre** (req=1)

Grâce à ce sort, le lanceur arrive à détecter la présence d'objets magiques, ou de situer la source d'une force magique.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Détecte la présence de magie à 4m à la ronde	1 tour	0
2	Détecte la présence de magie à 10m à la ronde	1 tour	1
3	Détecte la présence de magie à 100m à la ronde	1 tour	1
4	Détecte la présence de magie à 5jours de marche à la ronde.	1 tour	1

- **Perception du Contenu** (req=2)

Ce sortilège permet au lanceur de connaître le contenu d'un coffre !

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Permet de connaître la catégorie d'objet (argent, arme, vêtements, etc.) présent dans un coffre, ou dans l'inventaire (poches, sac à dos) d'une cible.	1 tour	1
4	Permet de connaître précisément le contenu d'un coffre, d'un sac, ou de n'importe quel autre récipient.	1 tour	2



- **Perception de l'Aura** (req=2)

Ce sort permet au lanceur d'en apprendre un peu plus sur les attributs, talents et pouvoirs de la cible.
(Information = nombres de rang dans : Attributs, Talents, Pouvoirs, Nombre de PV, Nombre de Point de Dégâts)

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Permet de connaître 1 info sur la cible	1 tour	1
2	Permet de connaître 2 infos sur la cible	1 tour	1
3	Permet de connaître 4 infos sur la cible	1 tour	2
4	Permet de connaître toutes les informations concernant une cible.	1 tour	2

- **Détection de l'Invisible** (req=2)

Ce sort permet au lanceur de voir ce que les autres ne peuvent percevoir.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	- Le lanceur détecte dans un rayon de 2m les objets ou créatures invisibles. - Il gagne également +1 en acuité pour la détection des pièges pendant toute la durée du sort.	5 tours	2
3	Idem, dans un rayon de 10m	5 tours	2
4	Idem dans un rayon de 100m	5 tours	2

- **Identification des Objets Magiques** (req=3)

Il n'y a rien de plus énervant que de s'emparer d'une super épée magique, mais de ne pas savoir quelles sont ses pouvoirs, ni comment s'en servir, si ce n'est peut-être que de se faire vendre un objet quelconque vraiment pas-magique-du-tout par un marchand peu scrupuleux qui vous aura assuré du contraire.
Heureusement, le sort « Identification des Objets Magiques » est là.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Permet de déterminer si l'objet est magique ou non.	1 tour	1
2	Permet de déterminer si l'objet est Maléfique ou Bon.	1 tour	2
4	Permet de déterminer toutes les propriétés d'un objet magique.	1 tour	4

- **Précognition** (req=3)

Ce sort permet au lanceur de lire l'avenir.
La date des événements aperçus dans la vision n'est jamais connue.
Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par jour.

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	Le lanceur à une vision très flou du Futur (une vague forme, une couleur, un symbole, un bruit)	1 tour	4
4	Le lanceur peut voir un visage, un lieu	1 tour	15
5	Le lanceur peut voir quelques extraits d'une scène du Futur	1 tour	30

C. Arcanes Méta

Ces Arcanes regroupent les sortilèges capables d'avoir une influence sur les autres sortilèges.
C'est un peu de « l'anti-magie »

- **Déverrouillage** (req=1)

Ce sort permet de crocheter n'importe quel verrou.
Cependant, ce sort fait beaucoup de bruit, et attirera fatalement l'intention de l'entourage (malus de discrétion de 3 rangs)
La cible est donc un verrou de porte, de coffre, de ceinture de chasteté, etc. magique ou physique.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Pour être déverrouillé, le Lanceur doit réussir un test de Magie Astral opposé à la difficulté de crochetage du verrou.	1 tour	4
5	Ouvre n'importe quel verrou	1 tour	4

- **Dissipation des Sortilèges** (req=3)

Ce sort s'applique à la plupart des manifestations magiques (effet de sortilège, créature invoquée, objet magique, objet enchanté).

Si toutefois, pour des raisons X ou Y (puissance de la manifestation magique, intérêt pour le scénario, etc.), le Gardien décide que la cible ne peut être détruite par le sort « dissipation des Sortilège », il en a tout à fait le droit. Il pourra invoquer une « protection supérieur » pour justifier l'invulnérabilité de la cible.

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	Annule les effets des sortilèges affectant la cible	1 tour	2
4	Détruit la créature ou l'objet magique (petite cible : petit monstre, verrou magique)	1 tour	4
5	Détruit la créature ou l'objet magique (cible moyenne : épée enchanté, idole maléfique, créature moyenne)	1 tour	12
5	Détruit la créature ou l'objet magique (grosse créature ou objet gigantesque)	1 tour	30

- **Entrave aux sortilèges** (req=2)

Puiss.	Effet	durée	Coût
4	Empêche la cible de lancer un sort durant 1 tour	1 tour	3
5	Empêche la cible de lancer un sort durant 5 tours	5 tours	8
6	Empêche la cible de lancer un sort durant 1 jour	1 journée	30

- **Résistance aux Sortilèges** (req=1)

Ce sort diminue les effets des autres sorts affectant la cible.

Soit A, le lanceur du sort « Résistance aux Sortilèges » (ou la cible du sort « Résistance aux Sortilèges »).

Soit B, le lanceur d'un sort hostile contre A.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	B doit réussir un jet fastoche de magie pour que son sort touche A	1 tour	1
2	B doit réussir un jet faisable de magie pour que son sort touche A	1 tour	1
3	B doit réussir un jet coton de magie pour que son sort touche A	2 tours	2
4	B doit réussir un jet hyper dure de magie pour que son sort touche A	5 tours	2
5	B doit réussir un jet infaisable de magie pour que son sort touche A	5 tours	3
6	Aucun sort ne peut atteindre A	5 tours	3

- **Bouclier de Réflexion** (req=2)

La cible est entourée par un puissant bouclier magique, sur lequel ricochent les sortilèges.

Formule : « Daedzi Kcor » (« Rock is dead » en verlan)

(Sort assez proche du sortilège « Bouclier d'Inversion Magnétique », avec toutefois quelques petites nuances).

Soit A, le lanceur du sort « Bouclier de Réflexion »

Soit B, le lanceur d'un sort hostile contre A



Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
3	Les sorts de B rebondissent sur le bouclier et sont renvoyés dans toutes les directions.	Les attaques renvoyées peuvent toucher le lanceur de l'attaque (B). B doit alors faire un lancé et réaliser un score supérieur à 30 pour ne pas être touché par son tir.	1 tour	3
4	Idem	Tous les autres personnages présents dans les environs doivent réaliser le même test pour ne pas être touché également par le sortilège dévié.	1 tour	6
5	idem	score supérieur à 50 pour ne pas être touché par son tir. Retour obligatoire à l'envoyeur	1 tour	6

- **Bouclier Mystique** (req=3)

Le lanceur produit un champ de force protecteur.

Tant que le lanceur maintient le Bouclier Mystique, il ne peut lancer d'autres sorts.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	- Bouclier protégeant des attaques magiques : -50% - Protège le lanceur et tous ceux dans un rayon de 2m autour de lui.	5 tours	3
4	Bouclier protégeant des attaques magiques attaque magique : -100% - Protège le lanceur et tous ceux dans un rayon de 10m autour de lui.	5 tours	3

D. Arcanes Menta

Les Arcanes Menta, regroupent les sortilèges agissant sur le mental et l'esprit.



- **Marionnettiste** (req=2)

Ce sort permet de contrôler les mouvements de la cible, comme une marionnette. La cible reste consciente de ses gestes, mais ne les maîtrise plus.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Si la cible est immobilisée préalablement, le lanceur peut contrôler tous ses mouvements.	Tant que la cible est sous l'emprise de l'immobilisation.	2
3	La cible n'a pas besoin d'être immobilisée préalablement Test opposé d'Acuité : fastoche	5 tours/ 30 sec	2
4	La cible n'a pas besoin d'être immobilisée préalablement Test opposé d'Acuité : faisable	5 tours/ 30 sec	3
5	La cible n'a pas besoin d'être immobilisée préalablement Test opposé d'Acuité : coton	5 tours/ 30 sec	4
6	La cible n'a pas besoin d'être immobilisée préalablement Test opposé d'Acuité : infaisable	5 tours/ 30 sec	4

- **Hypnose** (req=2)

Ce sort permet de prendre le contrôle de l'esprit de la cible.

La cible doit regarder le lanceur.

Elle peut résister en réussissant un test opposé d'Acuité.

Une fois hypnotisée, la cible obéit aveuglément au lanceur du sort, pendant toute la durée du sort.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	La cible est de petite taille	5 tours/ 30 sec	2
3	La cible est de taille moyenne	5 tours/ 30 sec	3
4	La cible est de grande taille	5 tours/ 30 sec	5
5	La cible est de taille gigantesque	5 tours/ 30 sec	10



- **Vérité** (req=1)

La cible ne peut s'empêcher de dévoiler toute la vérité, à moins qu'elle ne réussisse un test de Charme ou d'Acuité opposé à la puissance du sortilège « Vérité » (1=nul, 2=ptd, 3=bon, 4=habile, 5=balaise, 6=Sup Fort)

Puiss.	Effet	durée	Coût
x	La cible dit la vérité	5 tours/ 30 sec	4

- **Amnésie** (req=1)

Ce sort permet de purger les souvenirs gênants de la mémoire de la cible.

Puiss.	Effet	Coût
2	La cible oublie tout ce qui c'est passé dans la minute précédant le lancé du sort Amnésie.	1
3	La cible oublie tout ce qui c'est passé dans l'heure précédant le lancé du sort Amnésie. Il suffit alors de rajouter 4 points de mana par jours d'amnésie supplémentaire.	2
4	La cible oublie tout ce qui c'est passé dans la journée précédant le lancé du sort Amnésie. Il suffit alors de rajouter 4 points de mana par jours d'amnésie supplémentaire.	4

- **Transfère Mental** (req=2)

Ce sortilège permet au lanceur du sort de transférer son esprit dans le corps de la cible.

Il faut cependant que le lanceur pense à protéger son corps, ainsi que celui de la cible ! Car si son corps est complètement détruit, il ne pourra pas le réintégrer, et si le corps dont il a pris possession est tué, le lanceur meurt en même temps.

Pour que le sortilège puisse fonctionner, le lanceur doit regarder sa cible droit dans les yeux.

La cible peut récupérer son corps en réalisant un test hyper dur d'Acuité.

Certain magic-useur utilise cette technique pour vivre éternellement, en changeant régulièrement de corps.

A la fin de la durée du sort, chacun récupère son corps d'origine (d'où l'intérêt de le garder son corps d'origine en bon état)

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Transfert dans le corps d'un insecte	5 tours/ 30 sec	1
2	Transfère dans un petit corps	5 tours/ 30 sec	3
3	Transfère dans un corps de taille moyenne	5 tours/ 30 sec	5
4	Transfère dans un corps de grande taille	5 tours/ 30 sec	10
5	Transfère dans un corps de taille gigantesque	5 tours/ 30 sec	20

E. Arcanes de Transformation (dites aussi d'Alchimie)

Les Arcanes de Transformation recèlent des sortilèges qui modifient la structure de la cible.

- **Mains de Fer** (req=1)

Les mains de la cible se changent en gants d'acier, en enclumes massives, en poings de métal !

A un niveau de puissance plus élevé, la cible peut avoir d'autres de ses membres se changer en métal, et finir complètement chromée, telle une armure vivante.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	La cible inflige 2D dégâts à main nue. Les mains de la cible peuvent saisir des objets très chauds.	5 tours	1
3	La cible inflige 2D +5 dégâts à main nue. La cible peut bloquer la lame de son adversaire entre ses mains, si elle réussit un test « faisable » de bagarre.	5 tours	2
4	Tous les membres supérieurs de la cible sont en fer, ce qui évite les amputations. La cible peut bloquer la lame de son adversaire entre ses mains, si elle réussit un test « faisable » de bagarre. La cible inflige 3D +5 dégâts à main nue.	5 tours	4
5	Tout le corps de la cible est en fer : Protection : + 8 Dégâts sans armes : 3D +5 La cible peut bloquer la lame de son adversaire entre ses mains, si elle réussit un test « faisable » de bagarre.	5 tours	4

- **Rétrécissement** (req=2)

Idéal pour passer sous une porte ou rendre ridiculement vulnérable un ennemi plutôt costaud.

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	La taille de la cible est réduite de moitié. Les dégâts qu'inflige alors la cible sont divisés eux aussi par 2. Les PV eux, ne sont pas modifiés par ce sortilège. La cible est rétrécie à la taille d'un lutin.	10 tours/ 1 min	Autant que le nombre de PV de la cible divisés par 4
5	Elle n'inflige plus qu'1pt de dégât pendant toute la durée du sortilège. Les PV sont diminués de 10 pts, mais ne peuvent être inférieurs à 4 PV.	10 tours/ 1 min	Autant que le nombre de PV de la cible



- **Taille de géant** (req=2)

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	La taille de la cible est doublée. Les dégâts qu'inflige alors la cible sont multipliés par 2. Les PV eux, ne sont pas modifiés par ce sortilège. La cible obtient une taille gigantesque.	10 tours/ 1 min	Autant que le nombre de PV de la cible divisés par 4
5	Elle inflige 6D10 de dégât pendant toute la durée du sortilège. Les PV sont multipliés par 4.	10 tours/ 1 min	Autant que le nombre de PV de la cible



- **Transformation en Objet** (req=1)

Ce sortilège peut tout autant rendre inutile un ennemi gênant, tout comme rendre utile un compagnon agaçant, et même servir à se camoufler dans le décor.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	La cible se métamorphose aléatoirement en un petit objet tordu et tout moche et inutilisable (genre une fourchette tordue, une boule à neige souvenir de la Tour Eiffel, etc.)	5 tours/ 30 sec	2
3	Métamorphose en un objet correcte, de taille moyenne (chaise, table, clef , épée , etc)	5 tours/ 30 sec	4
4	Transforme la cible en l'objet de la volonté du lanceur, de n'importe quelle taille (entre quelques cm et 3m)	5 tours/ 30 sec	6

- **Pétrification** (req=1)

La cible est pétrifiée, ce qui peut, selon la puissance du sort, la transformer en statut de calcaire, ou lui paralyser un membre.

Puiss.	Effet	Dégât	durée	Coût
1	Transforme en cailloux les petits insectes.	Cible immobilisée.	De 5 secondes à l'éternité, selon la réussite du lancé	1
2	Pétrifie les petits animaux (souris). Pétrifie de petites parties du corps (doigts, orteils).	- 1 rang en Bagarre si la cible située aux membres supérieurs. - 1 rang en Acrobatie, si la cible est située aux membres inférieurs. - 2 rangs en Bagarre si la cible située aux membres supérieurs.	5 tours	3
3	Pétrifie un membre complet	- 2 rangs en Acrobatie, si la cible est située aux membres inférieurs.	5 tours	5
4	Pétrifie entièrement un individu de taille standard. Pétrifie un membre de géant.	Individu de taille standard : immobilisation. Géant : voir Dégât du niveau 3.	5 tours	10
5	Pétrifie n'importe quelle cible.	Immobilisation de la cible.	5 tours	30

- **Animation** (req=2)

Ce sort ravira tous les fans de Fantasia, ou les magiciens en manque de compagnie.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Rend vivant un petit objet (salière, chaussure, un balais etc.) avec des pattes si besoin.	5 tours	1
3	Rend vivant un objet moyen (chaise, table, hache, etc.)	5 tours	3
4	Rend vivant un objet très grand (armoire, statue)	5 tours	5
5	Rend vivant un objet immense (une maison) Rend vivant éternellement un petit objet	5 tours	15
6	Rend vivant un objet gigantesque (un château) Rend vivant éternellement un objet de taille moyenne	5 tours	40
6	Rend vivant éternellement n'importe quel objet.	Jusqu'à destruction de la cible rompt le sort	80



F. Arcanes d'Illusions

Les Arcanes d'Illusions regroupent des sortilèges permettant de contrôler la lumière.

- **Illumination** (req=1)

Ce sortilège permet de créer une source de lumière plus ou moins puissante.

Il peut être lancé sur une cible en mouvement.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Eclaire très faiblement, insuffisant pour se balader dans un couloir sombre, mais peut permettre d'être vu.	10 tours/ 1 min	1
2	Eclaire comme une bougie. Rayon d'1m	20 tours/ 2min	1
3	Eclaire correctement sur 20 m de rayon	100 tours/ 10 min	1
4	Eclaire super bien à 200m à la ronde (comme en plein jour)	100 tours/ 10 min	2

- **Feu de communication**

Il suffit de lancer ce sort sur un feu quelconque, pour transformer celui-ci en écran de télévision, et organiser des visioconférences avec des amis se trouvant à l'autre bout de la planète, que ceux-ci soient magiciens ou non.



Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Permet de communiquer entre 2 feux.	10 tours/ 1 min	1

Il suffit de rajouter 1 point de mana par feu supplémentaire au réseau de communication.

- **Feu d'Artifice** (req=1)

Le sort idéal pour amuser les gamins, impressionner les pécnos du coin, et détourner l'intention des gardes. Pour être impressionné ou avoir l'esprit détourné par un feu d'artifice, la cible doit réaliser un test opposé d'acuité. Si la cible rate ce test, elle est alors impressionnée ou distraite, selon la situation.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Le lanceur envoie une petite fusée qui luit faiblement et fait un bruit de pet foireux ridicule. Test opposé d'Acuité : hypra facile	1 tour	0
2	Feu d'artifice un poil plus impressionnant. Test opposé d'Acuité : fastoche	1 tour	1
3	Test opposé d'Acuité : faisable	1 tour	2
4	Oh la belle bleue ! Test opposé d'Acuité : coton	5 tours / 30 sec	4
5	Test opposé d'Acuité : hyper dure	5 tours / 30 sec	6
6	Magnifique feu d'artifice ! Test opposé d'Acuité : infaisable	10 tours / 10min	6

- **Flash** (req=1)

Le lanceur produit un flash soudain et aveuglant. Attention aux yeux rouges ! Une cible se faisant avoir une fois, pensera à se protéger les yeux la seconde fois.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Aveugle très temporairement la cible.	1 tour	1
2	Aveugle très temporairement un groupe de 5 à 8 personnes.	1 tour	2
3	Cécité passagère d'un groupe de 10 personnes.	5 tours / 30 sec	3
5	Gigantesque Flash, rendant aveugle tous les occupant d'une grande zone (ville) ne s'étant pas caché les yeux).	10 tours / 1min	10



- **Animation des Ombres** (req=2)

Le lanceur prend possession de l'ombre de la cible.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	L'ombre de la cible devient une espionne pour le compte du lanceur Il est à noter qu'une ombre ne parle pas, mais peut s'exprimer avec des gestes	600 tours / 1 heure	2
5	Le lanceur prend entièrement le contrôle de l'ombre de la cible. Celle si peut alors se retourner contre son propriétaire (la cible). L'ombre possède les mêmes caractéristiques que la cible. Elle peut utiliser l'ombre d'une arme pour se battre.	5 tours/ 30 sec	6

- **Occultation/ Pivot Tonique de Contention** (req=2)

Ce sortilège permet de dissimuler un objet, de la vue d'une cible (il n'y a que la cible qui ne voit pas l'objet en question). Ainsi, le Bébé Barbu de Sortilège et Avatar, parvient à dissimuler sa cachète aux yeux des Modérateurs.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Gomme de la vue de la cible le petit objet que le lanceur veut dissimuler (couteau, clef, godemiché, parchemin).	5 tours/ 30 sec	2
3	La cible est de taille moyenne (table, personnage PNJ, etc.).	5 tours/ 30 sec	2
4	La cible est de grande taille.	5 tours/ 30 sec	3
5	La cible est de taille gigantesque.	5 tours/ 30 sec	5
6	La cible est de la taille d'une ville, d'une armée, etc.	100 tours/ 10min	40

- **Invisibilité** (req=2)

Le sortilège idéal pour tous les pervers qui aiment mater les filles nues sous leur douche.

Seul la peau devient invisible, les vêtements, eux, restent visibles de tous !

Il faut lancer un autre sortilège d'Invisibilité sur ses affaires pour qu'elles aussi deviennent invisibles.

La cible peut tout aussi bien être un objet ou un être vivant.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	La cible devient invisible, tant qu'elle reste immobile. La cible garde une ombre, qui peut être repérée.	5 tours/ 30 sec	2
2	La cible devient invisible, tant qu'elle reste immobile.	5 tours/ 30 sec	2
3	La cible reste invisible, même si elle se déplace.	5 tours/ 30 sec	2

- **Double Illusoire** (req=2)

Le lanceur peut créer un hologramme de lui-même.

Il n'y a pas de limite au nombre de doubles illusoires créés (en lançant ce sortilège à chaque tour, le nombre de doubles créés s'additionne).

Formule : « **DouBulus TerRiblus ArmaGedus** »



Puiss.	Effet	durée	Coût
3	Créer 1 double du lanceur	5 tours/ 30 sec	2
5	Créer 5 doubles illusoires	5 tours/ 30 sec	5

- **Monstre Illusoire** (req=1)

Le lanceur fait apparaître un monstre fictif de fumée ou de lumière (voir Donjon Zenith 6 « Retour en Fanfare »).

Les cibles doivent réussir un test opposé d'Acuité Hyper Dure.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Fait apparaître un insecte illusoire	5 tours/ 30 sec	1
2	Fait apparaître un petit monstre illusoire (moins d'1m de haut)	5 tours/ 30 sec	2
3	Fait apparaître un monstre illusoire	5 tours/ 30 sec	2
4	Fait apparaître un grand monstre illusoire	5 tours/ 30 sec	3
5	Fait apparaître un monstre illusoire de taille gigantesque (dragon, etc.)	5 tours/ 30 sec	5



- **Mirage** (req=2)

Grâce à ce sortilège, le lanceur parvient à persuader sa cible de la présence de l'objet ou de l'être de son choix.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Mirage de petite taille	5 tours/ 30 sec	1
2	Mirage de taille moyenne	5 tours/ 30 sec	2
3	Mirage de grande taille	5 tours/ 30 sec	3
4	Mirage de taille gigantesque	5 tours/ 30 sec	3
5	Le lanceur peut créer une scène, un accident fictif.	5 tours/ 30 sec	3

NB : en jouant avec les perspectives, un petit mirage peut avoir l'air d'une immense cité vue de loin, etc.

H. Arcanes Temporales

Les Arcanes Temporales permettent de contrôler le cours du temps.

- **Verrou Magique** (req=3)

Puiss.	Effet	Coût
3	Le lanceur pose un verrou magique, qui ne peut être déverrouillé que magiquement Mais la porte peut toujours être enfoncée.	5

- **Altération Temporelle** (req=3)

Ce sortilège permet d'altérer la perception du temps de la cible, et de la ralentir.

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	Réduit de moitié la vitesse de tous les êtres et objets se trouvant dans un rayon d'1m du lanceur. Le lanceur peut ainsi esquiver un projectile comme s'il posséder le pouvoir « Reflex Fulgurant ». Toutes les créatures affectées par le sort, n'attaque plus qu'1 tour sur 2.	5 tours/ 30 sec	5
4	Idem, mais les alliés du lanceur sont épargnés. La zone d'effet du sort est de 10m de diamètre autour du lanceur.	5 tours/ 30 sec	5



- **Hâte** (req=2)

Ce sort permet d'augmenter la vitesse de la cible.

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	Double la vitesse de la cible Elle peut alors attaquer 2 fois par tour	5 tours/ 30 sec	5
3	Elle se déplace à la vitesse Poussif	1h	2
4	Triple la vitesse de la cible Elle peut attaquer 3 fois par tour	5 tours/ 30 sec	10
4	Elle se déplace à la vitesse Rapide	1h	2
5	Elle se déplace à la vitesse Nerveux	1h	2
6	Multiplie par 10 la vitesse de la cible Attaque 10 fois par tour, dont 4 tours qui ne peuvent pas être parés !	5 tours/ 30 sec	30
6	Elle se déplace à la vitesse fulgurant.	1h	5

- **Freez** (req=1)

Utile pour prendre un moment pour soi, réfléchir tranquillement dans le tumulte des batailles.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Ce sortilège permet d'arrêter le temps pour absolument tout le monde, sauf le lanceur, tant qu'il restera immobile. Dès qu'il fait un mouvement, le sortilège prend fin et tout redevient normal.	5 tours/ 30 sec	3

- **Tempus Fugit** (req=5)

Il s'agit d'un des sortilèges les plus puissants sur Terra Amata, et les conséquences qu'il peut avoir sur le monde sont telles, qu'il peut inciter les Régulateurs à pourchasser le lanceur du sort.

Un seul « Tempus Fugit » peut être lancé à la fois sur Terra Amata.

Puiss.	Effet	durée	Coût
5	Le lanceur Arrête le Temps pour les habitants de toute une ville. Seuls lui et ses alliés sont épargnés par les effets du sort.	5 tours/ 30 sec	10
5	Le lanceur Arrête le Temps pour les habitants de toute une région. Seuls lui et ses alliés sont épargnés par les effets du sort.	100 tours/ 10min	50
6	Le lanceur Arrête le Temps sur toute la planète. Seuls lui et ses alliés sont épargnés par les effets du sort.	600 tours/ 1 heure	70

- **Flash Back** (req=2)

Le sortilège qui permet de remonter dans le temps.

Puiss.	Effet	Coût
1	Permet de revenir 10 sec en arrière	4
2	Permet de revenir 1 min en arrière	8
3	Permet de revenir 15 min en arrière	15
4	Permet de revenir 1 heure en arrière	20
5	Permet de revenir 1 jour en arrière	40
6	Permet de revenir 1 semaine en arrière	70

- **Stase** (req=2)

Ce sortilège permet d'immobiliser la cible, qui ne se rend pas compte que le temps continu de défilé.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Immobilise une très petite cible (insecte)	5 tours/ 30 sec	1
2	Immobilise une cible de petite taille (gobelin)	5 tours/ 30 sec	1
3	Immobilise une cible de taille moyenne.	5 tours/ 30 sec	2
4	Immobilise une cible de grande taille.	5 tours/ 30 sec	4
5	Immobilise une cible de taille gigantesque.	5 tours/ 30 sec	6

4. La Nécromancie



La Nécromancie est l'une des plus fascinante Magie de Terra Amata. Elle manipule le Souffle Vital, que chaque créature possède, elle permet de franchir la frontière séparant la Vie de la Mort, et de prendre contact avec le monde des Esprits et des Démons, enfin, elle peut influencer sur les éléments organiques, la physiologie du corps et la matière vivante.

Un utilisateur de cette magie, peut ainsi avoir des actions penchants plutôt en faveur de la Vie ou alors en faveur de la Mort. On parle alors de **Nécromancie Blanche** ou de **Nécromancie Noire**. Cette dichotomie n'est pas dogmatique, mais elle est préférable à la traditionnelle séparation entre Bien et Mal, car plus nuancée et ne faisant pas intervenir de préceptes moraux : Il existe en effet de nombreux Nécromanciens tout à fait respectables, manipulant au grand jour la Nécromancie Noire ou invoquant régulièrement des Démons, sans pour autant rechercher la ruine de ce Monde.

A. Nécromancie Blanche

- **Antidote / Remède** (req=1)

Permet de contrer les effets des poisons et des maladies.

Puiss.	Effet	Coût
1	Diminue de 1pt les dégâts qu'inflige un poison/maladie	1
2	Diminue de 1d10 les dégâts qu'inflige un poison/maladie	2
3	Diminue de 3d10 les dégâts qu'inflige un poison/maladie	2
4	La cible est décontaminée/guérie. Arrêt des effets du poison.	2



- **Anti-douleur** (req=2)

Les antalgiques magiques, un poil plus performant que l'Aspirine.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	La cible ne ressent plus la douleur. Si elle possède le pouvoir « Héros », elle ne tombe plus dans les pommes quand ses PV descendent à 0. A la place, elle peut continuer de subir des dégâts jusqu'à -10PV, mais elle perd alors 1 rang dans chacun de ses attributs. Quand le sort prend fin, si la cible est entre -10 et 0 PV, elle s'écroule de douleur et s'évanouie.	10 tours / 1 min	4

- **Balance de la Justice** (req=2)

Attention, ce sortilège peut avoir des conséquences dramatiques s'il n'est pas lancé à un moment judicieux.

Puiss.	Effet	Coût
3	Tous les protagonistes d'un combats (c'est-à-dire, toutes les créatures de la zone, alliés et ennemis) voient leur PV diminuer au même niveau que les PV de la créature la plus blessée au moment où le sort est lancé. Pour faire simple, tout le monde a alors autant de PV que la créature la plus faible au moment où le sort est lancé. Ils peuvent par la suite regagner des PV en se soignant, en se reposant, etc.	4

- **Bénédictio** (req= 2)

Ce sort permet d'augmenter temporairement la protection de la cible.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	La cible gagne 1 point de protection	5 tours	2
2	La cible gagne 2 points de protection	5 tours	3
3	La cible gagne 4 points de protection	5 tours	4
4	La cible gagne 8 points de protection	5 tours	5
5	La cible gagne 20 points de protection	5 tours	8

- **Cercle de Protection** (req=2)

Ce sort permet de créer un champ de protection autour de la cible, la protégeant alors contre les attaques magiques (sorts, armes enchantées, etc.)



Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Diminue de moitié les dégâts infligés à la cible par une attaque magique.	5 tours/ 30 sec	2
4	La cible est immunisée contre les attaques magiques pendant toute la durée du sort.	5 tours/ 30 sec	4

- **Chemin de Paix** (req=2)

Un sort pour ne pas faire de jaloux dans une baston.

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	Tous les protagonistes d'une baston (lanceur, alliés et ennemis) voient leur niveau de Bagarre descendre au niveau de celui de la créature la plus faible à la Bagarre. Pour faire simple, tout le monde a alors autant de rang en Bagarre que la créature la plus faible en Bagarre participant au combat.	10 tours/ 1 min	4

- **Coup de Boost** (req=1)

Ce sort donne temporairement une quantité de PV à la cible, lui permettant de dépasser son nombre de PV max normal, tout le temps que dure le sort. A la fin du sort, la cible garde son nombre de PV actuel, sans dépasser sa valeur de PV max.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Augmente les PV de 2 points	5 tours	1
2	Augmente les PV de 5 points	5 tours	2
3	Augmente les PV de 10 points	5 tours	3
4	Augmente les PV de 20 points	5 tours	4
5	Augmente les PV de 40 points	5 tours	6
6	Augmente les PV de 100 points	5 tours	10

- **Courage** (req=2)

Le cœur de la cible devient plus vaillant et moins sensible à la peur (talent « Faire Peur »), aux hallucinations cauchemardesques, aux situations terrifiantes et aux monstres super flippants.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	La difficulté du test « faire peur » contre la cible, augmente de 1 rang	5 tours/ 30 sec	2
3	La difficulté du test « faire peur » contre la cible, augmente de 2 rangs	5 tours/ 30 sec	4
4	La difficulté du test « faire peur » contre la cible, augmente de 3 rangs	5 tours/ 30 sec	4
5	La cible est immunisée contre la peur.	5 tours/ 30 sec	5

- **Fouillage** (req=2)

Tout bon Nécromant doit savoir maîtriser ce sort, qui permet au lanceur de passer ses mains au travers du corps de la cible, pour lui prendre ses organes. C'est un sortilège extrêmement classique, que certains rendent encore plus spectaculaire en volant le cœur de leur cible tout en psalmodiant des « Kalima Kalima ».

Le même sortilège permet de réintégrer l'organe à sa place d'origine.

Puiss.	Effet	Coût
2	Le lanceur prend l'organe de sa cible en traversant son corps. S'il s'agit d'un organe vital, il doit impérativement être mis dans un milieu de conservation adéquat, sinon, la cible meurt.	1



- **Mur de Résistance** (req=2)

Ce sortilège invoque un Mur de Mana autour du lanceur, qui protège de tous les types d'attaques (physiques et magiques). A chaque tour, le Mur de Résistance gagne autant de PV qu'il a subi de dégât au tour précédent.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Quand il est créé, le mur a 5 PV.	5 tours/ 30 sec	2
3	Quand il est créé, le mur a 10 PV	5 tours/ 30 sec	2
4	Quand il est créé, le mur a 20 PV	5 tours/ 30 sec	4
5	Quand il est créé, le mur a 40 PV	5 tours/ 30 sec	8
6	Quand il est créé, le mur a 60 PV	5 tours/ 30 sec	15

- **Pacification** (req=2)

Un moyen simple de calmer une grosse brute.

Puiss.	Effet	durée	Coût
3	La créature la plus forte à la Bagarres, perd 1 rang en Bagarres.	10 tours/ 1 min	4
4	La créature la plus forte à la Bagarres, perd 1 rang en Bagarres, et inflige moitié moins de dégâts.	10 tours/ 1 min	6
6	La créature la plus forte à la Bagarre refuse le combat. Elle préférera se faire ligoter, insulter, enlever, etc. plutôt que de donner un coup.	10 tours/ 1 min	10

- **Résurrection** (req=4)

Ce sortilège est l'un des plus difficiles à apprendre et à utiliser.

Il permet de faire revenir le Souffle Vital dans quelque chose de mort. La cible réanimée garde son état de décomposition actuelle, d'où l'intérêt de lancer le sort le plus tôt possible après le décès.

Il est à noter que ce sort peut être lancé par anticipation (avant que la cible ne meure) (voir DM 2).

Attention : ressusciter un Mort-vivant équivaut à le tuer ! Le Souffle Vital le quitte alors pour une seconde fois.

Puiss.	Effet	Coût
4	La cible ressuscite, mais n'a qu'1 seul PV. Après des soins et une période de repos suffisante, elle peut récupérer le total de ses PV.	20
5	La cible ressuscite, avec la moitié des ses PV totaux. Après des soins et une période de repos suffisante, elle peut récupérer le total de ses PV.	25
6	La cible ressuscite avec la totalité des ses PV.	25

- **Sanctuaire** (req=1)

Permet de créer un champ de protection empêchant les mort-vivants d'attaquer : aucune créature mort-vivante (goules, squelettes, zombis, vampires, etc.) ne peut pénétrer dans ce cercle de protection.

La technique la plus courante pour lancer ce sort, consiste à tracer des dessins ésotériques sur le sol.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Le champ fait 5m de diamètre.	10 tours/ 1 min	4
3	Le sanctuaire fait 20 m de diamètre.	10 tours/ 1 min	4
4	Le sanctuaire fait 20 m de diamètre, et se déplace avec le lanceur : il est toujours centré sur le lanceur.	10 tours/ 1 min	4
5	Le sanctuaire peut protéger une zone grande comme une ville.	10 tours/ 1 min	10

- **Soins** (req=1)

Ce sortilège est le sort de base de tout mage guérisseur. Il permet à la cible de récupérer des PV perdus (sans jamais dépasser le nombre maximal de PV total).

Puiss.	Effet	Coût
1	Redonne 2 PV à la cible	1
2	Redonne 1d10 de PV à la cible	2
3	Redonne 2d10 de PV à la cible	2
4	Redonne 4d10 de PV à la cible	2
5	Restaure tous les PV à la cible	3



- **Scrupules** (req=2)

La cible de ce sort s'inflige des blessures chaque fois qu'elle frappe le lanceur.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Chaque fois que la cible inflige des dégâts au lanceur, celle-ci perd 1 PV.	5 tours	2
3	Chaque fois que la cible inflige des dégâts au lanceur, la cible s'inflige à elle aussi, la moitié de ce qu'elle a infligé au lanceur. Par exemple, si la cible inflige 4 points de dégâts : le lanceur subit les 4 pts de dégât, et la cible s'inflige 2 pts de dégâts.	5 tours	4
4	La cible s'inflige autant de dégâts qu'elle n'en inflige au lanceur.	5 tours	8
5	La cible s'inflige le double de dégâts qu'elle n'en inflige au lanceur.	5 tours	12

B. Nécromancie Noire

- **Blessure Vampirique** (req=2)

Ce sortilège permet au lanceur d'absorber le Souffle Vitale (et donc, les points de vie) de la cible. Les dégâts infligés, et donc les points de vie perdus par la cible, sont alors transférés au lanceur.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Inflige 1D dégâts à la cible. La moitié des dégâts sont transformés en PV et sont transmis au lanceur.	1 tour	2
3	Inflige 1D dégâts à la cible. La totalité des dégâts sont transformés en PV et sont transmis au lanceur.	1 tour	3
4	Inflige 2D dégâts à la cible. La totalité des dégâts sont transformés en PV et sont transmis au lanceur.	1 tour	3
5	Inflige 3D dégâts à la cible. La totalité des dégâts sont transformés en PV et sont transmis au lanceur.	1 tour	4
6	Inflige 4D dégâts à la cible. La totalité des dégâts sont transformés en PV et sont transmis au lanceur.	1 tour	8

- **Cannibalisme** (req=1)

Ce sortilège est très proche du sort « Sacrifice », mais à conseiller aux nécromanciens un peu gore.

La cible est en générale morte (peu importe la date du décès, du moment qu'il reste quelque chose à grignoter (même un tas de vieux os fait l'affaire), mais rien n'empêche le Lanceur de ne grignoter qu'un membre d'une cible encore vivante. Les dents du lanceur deviennent très impressionnantes, et ce dernier est alors capable d'ingérer n'importe quelles chairs faisandées en un temps record.

Une cible ne peut servir que pour 1 seul repas.

Puiss.	Effet	Coût
1	La moitié des points de vie de la cible sont transmis au lanceur.	2
3	La totalité des points de vie de la cible sont transmis au lanceur.	4

- **Don de Sang** (req=1)

Le lanceur, contre un peu de son sang, peut regagner des points de Mana.

En faisant boire son sang à une cible, celle si acquiert les effets du sort indiquée dans le tableau (gain de points de Mana ou de points de Vie).

Puiss.	Effet	Coût
1	Le lanceur perd 1 PV, et la cible gagne 1 point de Mana ou 1 PV	0
2	Le lanceur perd 1 PV, et la cible gagne 4 point de Mana ou 4 PV	0
3	Le lanceur perd 4 PV, et la cible gagne tous ses points de Mana ou tous ses points de Vie	0
4	Le lanceur descend ses PV à 1, et la cible ressuscite, ou regagne tous ses points de Mana ou tous ses points de Vie	0



- **Echange de Corps** (req=2)

Le lanceur peut transférer son esprit dans un cadavre, et ainsi quitter son corps pour prendre le control d'un corps mort.

Il faut cependant que le lanceur pense à protéger son corps, ainsi que celui de la cible ! Car si son corps est complètement détruit, il ne pourra pas le réintégrer, et si le corps dont il a pris possession est tué, le lanceur meurt en même temps. Certains magic-useurs utilisent cette technique pour vivre éternellement.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	Transfert dans le cadavre d'un insecte		2
2	Transfère dans un petit cadavre		4
3	Transfère dans un cadavre de taille moyenne	Autant de temps que le désire le lanceur	8
4	Transfère dans un cadavre de grande taille		15
5	Transfère dans un cadavre de taille gigantesque		30

- **Fanatisme** (req=1)

Contre quelques gouttes de son sang, la cible devient plus forte à la bagarre.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	La cible perd 1 PV, et gagne +2 points de dégâts	5 tours	0
2	La cible perd 4 PV, et gagne 1 rang en Bagarre	5 tours	0
3	La cible perd 4 PV, et gagne 1 rang en Bagarre et +2 points de dégâts	5 tours	0
4	La cible perd 6 PV, et gagne 2 rangs en Bagarre et +4 points de dégâts	5 tours	0

- **Gargouillis** (req=1)

Ce sort provoque la liquéfaction des entrailles de la victime, ce qui l'indispose terriblement : Elle perd 2 rangs en Bagarres et en Acrobaties. Les effets prennent fin quand la cible va aux toilettes.



Puiss.	Effet	Coût
2	La cible est de petite taille.	2
3	La cible est de taille moyenne.	4
4	La cible est de grande taille.	4
5	La cible est de taille gigantesque.	4

- **Haleine fétide** (req=1)

Aussi appelé : « coup du rat crevé dans la bouche ».

Il devient très pénible de parler en face de la cible, il est même probable qu'on refuse de discuter avec elle. En combat, ce sortilège prend une toute autre dimension.

Puiss.	Effet	durée	Coût
1	La cible refoule singulièrement du goulot, et acquière le pouvoir « Odeur Pestilentielle »	5 tours/ 30 sec	1

- **Lambeau de l'Âme** (req=1)

Ce sortilège permet au lanceur de retirer le mana de la cible.

Il peut également, s'il maîtrise assez bien ce sort, pomper les points de mana de la cible à son avantage, ou les repartir comme bon lui semble entre ses différents alliés. De ce fait, le lanceur peut être sa propre cible, permettant ainsi de redistribuer ses points de mana à ses alliés, selon son bon plaisir.

La cible peut regagner les points de mana perdus, en se reposant, en buvant des potions magiques, etc.

Puiss.	Effet	Coût
1	Diminue de 2pt le mana de la cible Ces points de mana disparaissent dans la nature.	1
2	La cible perd 1D de points de mana.	2
2	La cible perd 1D de points de mana. Le lanceur peut redistribuer la moitié des points de mana perdu par la cible	3
3	La cible perd 2D de points de mana.	2
3	La cible perd 2D de points de mana. Le lanceur peut redistribuer la moitié des points de mana perdu par la cible	3
4	La cible perd la moitié de ses points de mana	4
4	La cible perd la moitié de ses points de mana Le lanceur peut redistribuer la moitié des points de mana perdu par la cible	6
5	La cible perd tous ses points de mana	6
5	La cible perd tous ses points de mana Le lanceur peut redistribuer la totalité des points de mana perdu par la cible	10
6	La cible perd le pouvoir « Magie » durant 3 jours, et ne peut plus lancer de sort durant toute cette période.	20

- **Ligature d'organe/ libération d'organe** (req=1)

Il peut se révéler être terriblement embarrassant de se faire ligaturer l'anus et d'être ainsi condamné à se torcher la bouche quand on aspire à vivre en société.

Lancer une deuxième fois le même sort permet de mettre fin aux effets.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Ligature un organe, au choix du gardien.	5 tours	2
3	Ligature un organe, au choix du lanceur.	5 tours	4

- **Os de Verre** (req=2)

Ce sort permet de briser les os d'une cible, rien qu'en la touchant. La cible ne peut plus alors se servir du membre ainsi fracturé.

Formule : « **Calcium Brisum** »

Puiss.	Effet	Coût
2	Casse l'os de la cible que le lanceur touche.	2
5	Casse l'os de la cible que le lanceur prononce.	4
6	Casse l'os de la cible que le lanceur regarde.	4

- **Putréfaction/ Fermentation** (req=1)

Ce sortilège illustre bien l'absence de frontière nette entre le Bien et le Mal dans la nécromancie : Utilisé par un brasseur, il permettra de réaliser rapidement une bonne bière. Dans une autre situation, il permettra de faire pourrir la cible sur place. Le lanceur doit apposer sur la cible la totalité de la paume de sa main, et cela pendant autant de tours de suite qu'indiqués dans le tableau.

Puiss.	Effet	Durée d'incantation	Coût
1	Fermentation d'un baril de bière Faisandage d'un steak Putréfaction d'un insecte (entraînant sa mort)	1 tour	1
2	Fermentation d'une cuve de bière Putréfaction d'une petite créature (moins de 60cm), puis mort	2 tours	2
3	Putréfaction d'une créature de taille moyenne, entraînant sa mort	3 tours	4
4	Putréfaction d'une créature de grande taille, entraînant sa mort	4 tours	6
5	Putréfaction d'une créature de taille gigantesque, entraînant sa mort	6 tours	10

- **Pourrissement Cérébral** (req=2)

C'est une variante du sort « Putréfaction », encore plus rigolote, puisqu'il permet de faire exploser en une gerbe de bouillie fétide le cerveau de la cible.

Pour ce sort, un Nécromancien n'a plus besoin de toucher sa cible pour transformer la cervelle de sa cible en jus de purin.

Puiss.	Effet	Coût
4	Ramollis le cerveau d'une cible de petite taille	6
5	Liquéfie la cervelle d'une créature de taille moyenne	15
6	Fait exploser la boîte crânienne de n'importe quelle cible	20

- **Rappel d'un Esprit** (req=1)

Ce sortilège fut créé à la base par un Nécromancien taciturne et solitaire, qui préfère discuter avec ses ancêtres enterrés dans le caveau familial, plutôt que de devoir écouter les potins et discussions à ras-de-terre de sa rombière.

Le corps de l'esprit, ou du moins ce qu'il en reste ; un bout d'os étant suffisant, doit être présent pour que le sort puisse être lancé (ce corps est la cible du sortilège).

Attention, un esprit rappelé n'est pas bavard pour autant, il peut même ne pas apprécier d'être ainsi convoqué.

Puiss.	Effet	durée	Coût
2	Permet de discuter avec l'esprit d'un cadavre frais.	1 min	2
3	Permet d'appeler l'esprit d'un cadavre mort depuis longtemps.	1 min	2
4	Le lanceur n'a pas besoin de reliquat du corps de l'Esprit pour lancer le sort. Mais le lanceur doit obligatoirement se trouver sur les lieux de la mort de l'esprit.	1 heure	4
5	Permet de rappeler et d'emprisonner un esprit dans le corps de son cadavre (mais le corps ne revient pas à la vie pour autant !) Cet emprisonnement peut servir à obliger un esprit à parler, en échange de sa liberté.	Autant de temps que le désire le lanceur	10



- **Sacrifice** (req=1)

Le sacrifice d'un être vivant permet au lanceur de regagner santé et points de vie.

La créature doit être tuée après le sort lancé, de n'importe quel façon (magie, armes, etc.), et en moins de 20 tours de jeu.

Puiss.	Effet	Coût
1	La moitié des points de vie de la créature tuée, sont transmis au lanceur	2
3	La totalité des points de vie de la créature tuée, sont transmis au lanceur	4
4	La totalité des points de vie de la créature tuée, sont transmis par le lanceur aux cibles de son choix.	4

C. Invocation de Démons

La démonologie est une science très vaste, qui prendrait des rayons entiers dans les bibliothèques, aussi ne seront rapportés dans ces pages, que quelques notions de base.

Tout d'abord, invoquer un démon n'est ni bien, ni mal, on classe cette pratique un peu à part dans la nécromancie.

Bien que les Démons et les Anges n'aient généralement pas de sexe, on parlera de « démon » pour une créature d'allure masculine, et de « succube » pour une créature d'allure féminine. Quand ça ne ressemble à rien du tout, on utilise par défaut le terme de « démon ».

Par abus de langage, on appel « Ange », tout démon gentil.

L'Invocation de Démons permet de faire venir dans notre Monde, des créatures issues d'une autre Dimension. Celles-ci peuvent être méchantes où très gentilles, cela dépend de leur personnalité propre.

Chaque démon nécessite son invocation spécifique, il a également ses conditions (ne vient qu'1 fois tous les X du mois, demande un sacrifice pour se manifester, exige qu'on sautille 3 fois sur son pied droit tout en se grattant la fesse gauche pour qu'il daigne apparaître, oblige qu'on signe un contrat en lettre de sang en échange de ses pouvoirs, etc.) et son temps de présence dans notre dimension est également fluctuant.

Par exemple, le démon **Azdébaroth** n'acceptera d'apparaître qu'au son de la formule « Bulurugrustulugnumu Brruulputuputulupulu », et seulement 1 fois tous les 19 ans.

Tout dépend donc du démon qui est appelé.

Toutefois, pour généraliser, on peut s'inspirer du tableau suivant :

- **Invocation de Démons** (req=1)

Puiss.	Effet	Coût
1	Invoquer un démon de niveau 1	2
2	Invoquer un démon de niveau 2	4
3	Invoquer un démon de niveau 3	6
4	Invoquer un démon de niveau 4	10
5	Invoquer un démon de niveau 5	15
6	Invoquer un démon de niveau 6	40

Caractéristiques des démons en fonction de leur niveau (à titre d'exemple)

- **Niveau 1**

Exemple : **Petit Diablotin**

- **5 rangs** en tout à répartir dans les **attributs** (Nul = 1 rang, Ptd= 2rangs, etc.).
- **5 PV**
- **1d10** de dégâts sans armes (DsA)
- **1 pouvoir** (au maximum)
- **3 rangs** à répartir dans les **talents**

Acr : Ptd	Cha : Nul	DsA : 1D
Bag : Nul	Acu : Nul	PV : 5
		Prot : 0
Pouvoir(s) :		Talent(s) :
-Voit dans le noir		- Mineur (bon)



• **Niveau 2**

- **7 rangs** en tout à répartir dans les **attributs**.
- **5+1d10 PV**
- **1d10** de dégâts sans armes (DsA)
- **2 pouvoirs** (au maximum)
- **5 rangs** à répartir dans les **talents**

Exemple : **Yarlagoth l'Annonciateur de la Nuit**

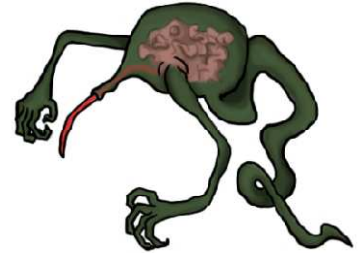
Acr : Ptd	Cha : Nul	DsA : 1d10
Bag : Bon	Acu : Nul	PV : 10
		Prot : 0
Pouvoir(s) :		Talent(s) :
- Voit dans le noir		- Faire peur (bon)
- Invisible la nuit lorsqu'il n'attaque pas.		

• **Niveau 3**

- **9 rangs** en tout à répartir dans les **attributs**
- **10+1d10 PV**
- **2d10** de dégâts sans armes (DsA)
- **2 pouvoirs** (au maximum)
- **7 rangs** à répartir dans les **talents**

Exemple : **Mahâtah Hâcha l'Abomination**

Acr : Ptd	Cha : Nul	DsA : 2d10
Bag : Bon	Acu : Bon	PV : 15
		Prot : 0
Pouvoir(s) :		Talent(s) :
- Voit dans le noir		- Faire peur (bon)
- Glacé		- torture (Ptd)
		- cuisine (ptd)



• **Niveau 4**

- **11 rangs** en tout à répartir dans les **attributs**
- **10+2d10 PV**
- **Protection : 2**
- **2d10** de dégâts sans armes (DsA)
- **3 pouvoirs** (au maximum)
- **8 rangs** à répartir dans les **talents**

Exemple : **R'kayogoth la Succube Buveuse d'Ames**

Acr : Bon	Cha : Nul	DsA : 2d10
Bag : Habile	Acu : Bon	PV : 20
		Prot : 2
Pouvoir(s) :		Talent(s) :
- Voit dans le noir		- Faire peur (bon)
- Buveur d'Ame		- torture (Ptd)
(gagne autant de PV qu'il inflige de dégâts)		- raconter des blagues (bon)

• **Niveau 5**

- **13 rangs** en tout à répartir dans les **attributs**
- **20+3d10 PV**
- **Protection : 4**
- **3d10** de dégâts sans armes (DsA)
- **4 pouvoirs** (au maximum)
- **9 rangs** à répartir dans les **talents**

Exemple : **Zuul le Cerbère de la Porte**

Acr : Bon	Cha : Nul	DsA : 3d10
Bag : Balaise	Acu : Habile	PV : 35
		Prot : 4
Pouvoir(s) :		Talent(s) :
- Voit dans le noir		- Faire peur (Balaise)
- lévitation (dors 1m au dessus de sa couette)		- Ventriloque (Habile)
- Magie		

• **Niveau 6**

- **16 rangs** en tout à répartir dans les **attributs**
- **50 à 500 PV**
- **Protection : 4 à 100**
- **4D à 20D** de dégâts sans armes (DsA)
- **X pouvoirs**
- **13 rangs** à répartir dans les **talents**

Exemple : **Le Grand Cthulhu**

Acr : Ptd	Cha : Habile	DsA : 20d10
Bag : Super Fortiche	Acu : Habile	PV : 500
		Prot : 100
Pouvoir(s) :		Talent(s) :
- Voit dans le noir		- Faire peur (Super Fortiche)
- Magie		

Le Rat Cornu

Brous

5. La Magie du Hanneton Rouge

Il existe sur Terra-Amata, une espèce très étrange d'insecte bourdonnant : le **Hanneton Rouge** !

Le *Melolonthinae purpureus* est un gros scarabée vermillon, inoffensif, qui se nourrit de végétaux en décomposition. Bien qu'assez rare, on le trouve sous toutes les latitudes de la planète. Il vit à l'état larvaire dans le sol, où il se nourrit de racines, puis, après 4 ans, il mute et se transforme en adulte, et s'envole à la recherche d'un partenaire pour se reproduire. Grâce à ses antennes « en râteau », il capte les phéromones de ses congénères, et retrouve ainsi leur trace.

Il est à noter que beaucoup de Hanneton Rouge confondent les phéromones de leurs partenaires avec la douce saveur du houblon, ce qui fait que fréquemment, on retrouve de ces scarabées dans les chopes de bière.



Ce coléoptère ne présenterait pas beaucoup d'intérêt, s'il ne possédait pas une bien étrange propriété...



En effet, **s'il est ivre, et qu'il mord quelqu'un par une nuit de pleine Lune et d'orage**, alors il transmet à sa « victime », un impressionnant pouvoir de magie !

Celle-ci est totalement différente des 4 autres magies classiques, puisqu'elle ne puise pas sa puissance dans le Mana, mais dans l'**Alcool** (il n'y a donc aucun point de Mana à gérer).

La personne ainsi mordue, acquiert le pouvoir Magie, et simultanément le **Talent Magique du Hanneton Rouge**.

Chaque fois qu'elle sera saoule, elle pourra lancer ses sorts, et autant qu'elle le voudra, temps qu'elle reste ivre.

Cependant, un possesseur de cet étrange pouvoir, n'a pas accès de cette façon aux autres Magies malléables (Elémentale, Nature, Astrale et Nécromancie) : Il n'y a qu'1 seul talent magique !

Cette magie n'étant pas académique, il n'existe aucun livre de sortilèges. Le lanceur découvre ses pouvoirs magiques tout à fait par hasard, il peut même ne jamais s'apercevoir qu'il possède un tel don. Pour le reste, l'évolution se fait comme pour n'importe quelle magie.

- **Dédoublement Ebrieux** (req=1)

Il n'y a rien de plus énervant qu'un type bourré qui vous regarde de son regard nié, sauf peut-être 2 ou 3 types bourrés. Tant que le lanceur reste immobile et ivre, chaque coup qu'il prendra ne lui infligera aucun dégât, mais créera un double de lui, totalement inactif, qui apparaîtra avec un petit rire idiot.

Ceci aura pour effet d'agacer l'assaillant, qui se focalisera sur le lanceur.

Puiss.	Effet	durée
1	Tous les assaillants perdent 2 rangs en acuité et s'acharne sur le lanceur. Le lanceur est invulnérable pendant toute la durée du sort.	Tant que le lanceur reste immobile et ivre

- **Fermentation** (req=2)

A véritable atout pour un brasseur ! En apposant ses mains sur la cible, le lanceur la fait fermenter ou pourrir.

Puiss.	Effet	durée
1	Fermentation de très petites cibles (ex : soupe de poisson, insectes)	1 tour
3	Fermentation de petites cibles (ex : gobelin)	1 tour
4	Fermentation de cibles moyennes	1 tour
5	Fermentation de grandes cibles	1 tour

- **Golem de Vomi (req=2)**

Le vomi du lanceur se transforme en Golem. C'est un esclave aux ordres du lanceur.

Puiss.	Effet	durée
1	Le lanceur crée 1 golem de niveau 1	10 tours/ 1 min
2	Le lanceur crée 1 golem de niveau 2	

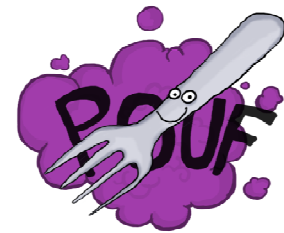
Golem de niveau 1		
Acr : nul	Acu : nul	PV : 5
Bag : nul	Cha : nul	DsA : 1D10

Golem de niveau 2		
Acr : ptd	Acu : bon	PV : 10
Bag : ptd	Cha : nul	DsA : 2D10

- **Métamorphose en Objet (req=1)**

Plutôt que de chercher vos clefs, transformez-vous en elles, vous gagnerez du temps !
Ce sort peut même servir à se camoufler dans le décor.

Puiss.	Effet
1	Le lanceur se transforme en un petit objet tordu. Il ne peut choisir en quoi il se transforme.
3	Le lanceur se transforme en l'objet de son choix. Taille de l'objet comprise entre quelques cm et 1,5m de haut



- **Miracle de l'Eau en Bière (req=1)**

Un sort suffisamment spectaculaire pour qu'une douzaine de zouaves aient envie de vous suivre jusqu'au bout du monde.

Puiss.	Effet
1	Transforme l'eau en bière Quantité transformée = 1 pinte
3	Transforme l'eau en bonne bière Quantité transformée = 1 tonneau
4	Transforme l'eau en très bonne bière Quantité transformée = n'importe quel volume.

- **Miction acide (req=1)**

Le lanceur fait un pipi extrêmement corrosif.
C'est généralement le premier sort qu'il découvre, quand il sort pisser après avoir ingurgité 6 litres de bière.

Puiss.	Effet	durée
1	Acide urinaire extrêmement corrosif : attaque le bois, le métal, le verre, la roche, etc. Inflige 2D dégâts	5 tours par litre contenue dans la vessie



- **Regurgitation Acide (Tong Deum). (req=2)**

Sort d'attaque à distance, de courte portée (20m maximum).
Le lanceur n'a pas besoin de réaliser de test de Tir/Lancé pour toucher sa cible, toutefois celle-ci peut esquiver le sort par un jet « coton » d'Acrobatie. Si la cible possède le pouvoir « Réflexes Fulgurants », le jet d'acrobatie est « fastoche ».

Puiss.	Effet	Dégâts	durée
2	Petit vomis	1D	1 tout
3	vomis	2D	1 tour
4	Gros vomis	3D	1 tour
5	Très gros vomis	4D	1 tour

- **Urine Magique (req=2)**

L'urine du lanceur peut soigner les blessures, voire même ressusciter un allier mort au combat.
Attention de ne pas confondre avec le sort « Miction Acide »

Puiss.	Effet
1	La cible regagne +1 PV
2	La cible regagne +4 PV
3	La cible regagne +10 PV
4	La cible regagne +15 PV
5	Le lanceur réanime la cible quand il lui urine dessus.

Le Bestiaire

Les pages qui suivent présentent quelques-unes des créatures, animaux et monstres, peuplant Terra-Amata. Ils sont présentés selon leur **Habitat**, leur **Taille**, et leur **Fréquence** (rareté). Celle-ci est représentée par un pourcentage : si les joueurs se trouvent dans l'habitat de la créature, et que le Gardien fait un jet de pourcentage avec un résultat inférieur à la fréquence, alors les joueurs ont toutes les chances de croiser la créature. Ce résultat peut être modifié par des tests d'Acuité, de Pistage, etc. Les différents pouvoirs, talents et armures sont déjà pris en compte dans les tableaux de caractéristiques.

A. Créatures pas Intelligentes

• Le Bison-Pieuvre



Habitat : Marais
Taille : Moyenne
Fréquence : 60%

Acr : Ptd **Cha** : bon **PV** : 12
Bag : Bon **Acu** : Nul **Prot** : 0
Dégâts : 1d10

Talents : - aucun
Pouvoirs : - aucun

Il s'agit d'un monstre que l'on croise fréquemment dans les marais. Il se nourrit d'algues, de vase, et des éventuels promeneurs imprudents. Ils vivent en troupeau de 3 à plusieurs centaines d'individus. D'ordinaire plutôt paisible, il peut se montrer très agressif et charger s'il sent une menace envers lui ou le troupeau.

• Les Bloks



Habitat : Marais - Donjons
Taille : Moyenne
Fréquence : 70%

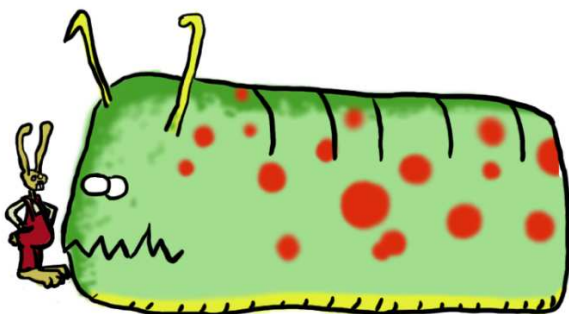
Acr : Ptd **Cha** : Nul **PV** : 10
Bag : Ptd **Acu** : Nul **Prot** : 0
Dégâts : 1d10

Talents : - aucun
Pouvoirs :
- Poison Paralyssant
- Sécrétions Acides
- Electrifié
- Peau Oxydante

Les Bloks sont des monstres fréquents des marais et des caves humides. Il en existe différentes espèces :
- les bleus sécrètent un poison paralysant.
- les verts sécrètent de l'acide.
- les jaunes donnent des décharges électriques.
- les violets ont une peau oxydante.

Ils sont très recherchés par les apothicaires, pour les propriétés de ces sécrétions cutanées.

• La Chenille Géante de Todasco



Habitat : Marais – Forêts – Plaines
Taille : Grande
Fréquence : 20%

Acr : Nul **Cha** : bon **PV** : 20
Bag : Ptd **Acu** : Nul **Prot** : 2
Dégâts : 2d10

Talents : - Avalement
Pouvoirs : - aucun

Cette paisible chenille géante omnivore arpente les contrées de Terra Amata en convoi de plusieurs dizaines d'individus. Elle peut vivre des années sous sa forme de chenille, puis elle s'enfonce dans la région la plus obscure de la forêt pour se métamorphoser. On ne sait pas en quel papillon la Chenille Géante de Todasco se transforme, car personne n'a jamais pu l'observer suffisamment longtemps sans se faire dévorer.

- **Les Chypsshètes**



Habitat : Marais – Forêts – Donjons
Taille : Moyenne
Fréquence : 25%

Acr : Nul **Cha :** Nul **PV :** 8
Bag : Nul **Acu :** Ptd **Prot :** 0
Dégâts : 1d10

Talents **Pouvoirs**
- aucun - voit dans le noir

Ces immondes monstres à l'allure de cloporte d'1,5m de long, sont peu rapides mais extrêmement voraces. Ils pullulent dans les forêts anciennes et les vieux donjons.

On peut les trouver en petits groupes de 4 à 10 individus, mais l'explorateur malchanceux pourra tomber sur des colonies de plusieurs milliers de Chypsshètes.

- **Araignées Claqueuses**



Grandes Claqueuses

Habitat : Marais – Forêts – Souterrains
Taille : Grande
Fréquence : 70%

Acr : Nul **Cha :** Bon **PV :** 10+1d10
Bag : Ptd **Acu :** Ptd **Prot :** 0
Dégâts :
1d10+poison

Talents **Pouvoirs**
- aucun - Voit dans le Noir
- Poison Paralysant
- Toile

Petites Claqueuses

Habitat : Marais – Forêts – Souterrains
Taille : Petite
Fréquence : 90%

Acr : Ptd **Cha :** Ptd **PV :** 3+1d10
Bag : Ptd **Acu :** Ptd **Prot :** 0
Dégâts :
2+poison

Talents **Pouvoirs**
- aucun - voit dans le noir
- poison paralysant
- Toile

Ces grandes araignées vivent dans des endroits très sombres, tels les Niveaux Inferieurs du Donjon. Elles tissent au fond des précipices des matelas collants avec leur soie, pour garder en vit les imprudents qui tomberaient dedans, afin de s'en servir comme réceptacles pour leurs larves. En plaine air, elles tissent à cet effet de gigantesques toiles. Leur morsure est très dangereuse, car elles inoculent ainsi un puissant poison paralysant.

- **Crabes d'Hédulie**



Habitat : Bords de Mer
Taille : Géant
Fréquence : 15%

Acr : Nul **PV :** 10
Bag : Habile **Prot :** Ventre – 0
Reste du corps – 50
Cha : Nul
Acu : Ptd **Dégâts :** 4d10

Talents **Pouvoirs**
- aucun - aucun

Ces crabes colossaux sont originaires des côtes d'Hédulie, où ils sont tout juste aussi gros qu'un chat. Mais, accrochés à la coque des bateaux, ils ont été introduits accidentellement sur quasiment

toutes les côtes de Terra Amata, où le climat et l'environnement différent ont eu sur eux le regrettable effet d'accélérer leur croissance et de solidifier leur épaisse carapace, les transformant en crustacés monstrueux de plus de 3m de haut. Ces redoutables machines à tuer se nourrissent aussi bien de poissons et de cétacés, que de leurs propres congénères. Seul leur ventre est suffisamment tendre pour être sensible aux coups.

- **Crapaud Géant des sous bois**



Habitat : Forêts
Taille : Géant
Fréquence : 39%

Acr : Bon **Cha :** Ptd **PV :** 20+2d10
Bag : Balaise **Acu :** Bon **Prot :** 2
Dégâts : 2d10

Talents **Pouvoirs**
- chasse : *habile* - Amphibie
- Camouflage
- Dure à Cuire

C'est le plus gros des batraciens terrestres.

Il ne vit que dans les profondeurs des forêts, où tous ce qui est plus petit que lui constituent une proie.

• **Le Crapaud-Hypno**



Habitat : Marais – Rivières
Taille : très petits
Fréquence : 12 %

Acr : Habile	Cha : Super Fortiche	PV : 5
Bag : Nul	Acu : Bon	Prot : 0
Talents		Pouvoirs
- Hypnotiseur : <i>Super Fortiche</i>		- Amphibie
Dégâts : 1		

Le Crapaud-Hypno est l'une des plus dangereuses créatures de Terra Amata !

En effet, s'il plante son regard hypnotiseur dans les yeux de sa victime et qu'il commence à émettre ses coassements entêtants, celle-ci se retrouve en son pouvoir. Il n'a alors plus qu'à lui commander de se suicider.

Il faut réussir un test opposé d'Acuité pour résister à l'Hypnotiseur.

Gloire au Crapaud-Hypno !

• **Les Crapauds Piranhas**



Habitat : Marais – Rivières
Taille : très petits
Fréquence : 26 %

Acr : Balaise	Cha : Ptd	PV : 3+1d10 (8)
Bag : Habile	Acu : Ptd	Prot : 0
Talents		Pouvoirs
- Natation : <i>Bon</i>		- Amphibie
- chasse : <i>Ptd</i>		- Croc
Dégâts : 2d10		

Surnommés « Batraciens Mangeurs d'Hommes », les crapauds Piranhas sont de redoutables prédateurs qui attaquent absolument tout ce qui est à portée de leurs mâchoires, les poissons comme les hipplodontes s'abreuvant dans les cours d'eaux. Ils vivent en bandes voraces de plusieurs dizaines d'individus.

Une technique de survie consiste à lancer un caillou dans l'eau pour les voir se ruer dessus et ainsi les dénicher et faire diversion.

• **Les Crapauds Volants**



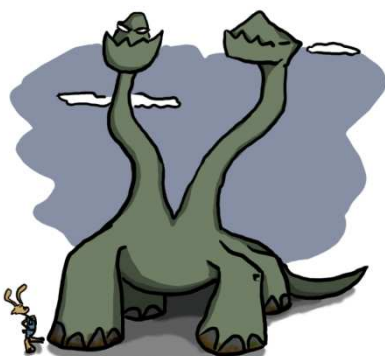
Habitat : Marais **Taille :** très petit
Fréquence : 42%

Acr : Habile	Cha : Ptd	PV : 5
Bag : Nul	Acu : Ptd	Prot : 0
Talents		Dégâts : 1
- aucun		Pouvoirs
		- Vol
		- Urticant

Les crapauds volants sont d'étranges batraciens dont le contact urticant est très gênant.

Il est à noter qu'ils sont attirés par les odeurs fortement nauséabondes, comme peuvent en produire des artefacts magiques tel que la Pyramide de Pestilence (ou Polyèdre Puant, ou Pic de Putréfaction, ou encore P.P)

• **Dragon Bicéphale des Marais (*Draco Bicephalis Pallidum*)**



Habitat : Marais – Plaines
Taille : Gigantesque
Fréquence : 21%

Acr : Nul	Cha : Ptd	PV : 40+1d10
Bag : Habile	Acu : Bon	Prot : 5
Talents		Dégâts : 3d10+5
- aucun		Pouvoirs
		- Avalement
		- Cracher du Feu
		- Invulnérabilité au feu

Ce dragon est obtenu en balançant à l'eau, le corps pelé (telle une pomme) d'un Gobelain encore vivant.

On peut en croiser de temps à autre dans les marais et les plaines.

- **Dragons d'Eau** (*Draco Aquaticus*)

Habitat : Mers – Océans – Grands Lacs

Taille : Gigantesque

Fréquence : 6%

Acr : Balaise **Cha** : Ptd **PV** : 40+1d10
Bag : Balaise **Acu** : Bon **Prot** : 6
Dégâts : 3d10

Talents **Pouvoirs**
- Chasse : *Bon* - Amphibie
- Natation : *Bon* - Dur à Cuire
 - Ecaille
 - Terreur des Profondeur



La pluparts des gens pensent que les dragons d'eau ne sont que des petites bestioles aquatiques guère plus grosses que des crevettes, qui ne vivent que quelques semaines, et ils les achètent pour amuser leurs enfants.

Mais en réalité, ce sont d'impressionnant prédateur à la croissance très rapide : il ne leur faut que 6 mois pour atteindre les 20m de long !

- **Le Dragon Orange** (*Draco Flammeus*)

Habitat : Montagnes - Grottes

Taille : Gigantesque

Fréquence : 18%

Acr : Bon **Cha** : Ptd **PV** : 30+1d10
Bag : Habile **Acu** : Bon **Prot** : 8
Dégâts : 3d10

Talents **Pouvoirs**
- aucun - Avalément
 - Cracher du Feu
 - Invulnérabilité au feu
 - Vol rapide (x10)



Il s'agit d'une des espèces de dragon les plus courante sur Terra Amata.

Son cuire est très recherché, car souple, résistant et léger, idéal pour la fabrication d'armures légères et la voileure des zeppelins et autres machines volantes des Gobelins, mais sa taille, son appétit et son agressivité en font un animal extrêmement dangereux que seul les plus fous osent traquer.

- **Dragon « Père des Volcans »** (*Draco pater aestus*)

Habitat : Montagnes - Grottes

Taille : Gigantesque

Fréquence : 8%

Acr : Bon **Cha** : Nul **PV** : 40+1d10
Bag : Balaise **Acu** : Bon **Prot** : 8
Dégâts : 3d10

Talents **Pouvoirs**
- aucun - Avalément
 - Cracher du Feu
 - Invulnérabilité au feu

Ces Dragons sont constamment entourés d'une aura de flammes ardentes.

Les légendes disent à leur sujet, qu'ils sont capables de faire renaître les volcans éteints, dont les cratères et les profondes chambres magmatiques leurs servent de tanières.



- **L'Escargot Laineux**

Habitat : Plaines - Ecuries

Taille : Grand

Fréquence : 30%

Acr : Bon **Cha** : Habile **PV** : 10+1d10
Bag : Ptd **Acu** : Bon **Prot** : 0
Dégâts : 1d10

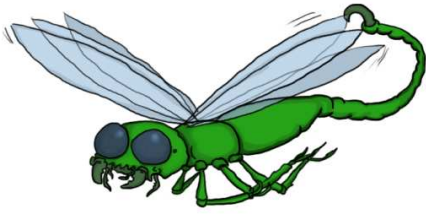
Talents **Pouvoirs**
- aucun - Avalément
Vitesse de poussif à véloce



Ce gros gastéropode est couramment utilisé comme moyen de transport.

Sa fourrure en fait une monture confortable, et bien que poussif au démarrage, c'est un animal extrêmement véloce quand il prend suffisamment d'élan.

• **Les Faucheuses Vertes**



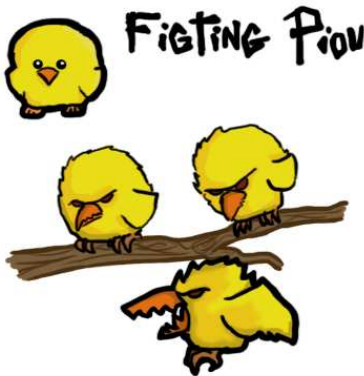
Habitat : Marais
Taille : très petite
Fréquence : 99%

Acr : Habile	Cha : Ptd	PV : 2
Bag : Bon	Acu : Ptd	Prot : 0
		Dégâts : 1
Talents	Pouvoirs	
- aucun	- Vol	

Les faucheuses vertes sont de gros insectes au vol très bruyant, qui se déplacent généralement en grands essaims, à la recherche de cadavres à nettoyer de leurs chairs putréfiées, avec une vitesse et une efficacité qui leurs sont légendaire.

Bien que nécrophage, ces insectes au tempérament agressif peuvent attaquer des êtres encore vivant et se faufiler sous les armures et les vêtements. Le petit dard en forme de crochet qu'elles ont au bout de leur abdomen n'est pas dangereux, mais leur à valu leur nom de *Faucheuses*.

• **Le Fighting Piou**



Habitat : Forêts - Plaines
Taille : très petite
Fréquence : 30%

Acr : Super fortiche	Cha : Bon au 1 ^{er} tour puis Nul
Bag : - Habile au 1 ^{er} tour - Balaise contre les PJ féminin au 1 ^{er} tour (ils sont si mignons...) - Bon le reste du temps	Acu : Bon
Talents	Pouvoirs
- aucun	- Vol - Minus
	PV : 5
	Prot : 0
	Dégâts : 1d10

Sous ses apparences d'adorable petite boule de plumes, se cache en réalité une terrible machine à tuer. Il est probable que les aventuriers les croisant, ignorant la menace qui plane sur eux, se feront dépecer vivant avant d'avoir compris ce qui se passait (effet de surprise due à leur air mignon).

Il semble que les personnages féminins se fassent plus facilement prendre à leur piège.

• **Gloubiboulgoth**



Habitat : Marais - Donjons
Taille : Petite à gigantesque
Fréquence : 15%

Acr : Ptd	Cha : Nul	PV : 15+1d10 (taille moyenne)
Bag : Habile	Acu : Ptd	Prot : 8 contre les armes standards 0 contre le feu et la magie
		Dégâts : 1d10
Talents	Pouvoirs	
- aucun	- Avement	

Aussi appelé communément : « truc rougeâtre qui mange tout » ou « Blob », le Gloubiboulgoth est une créature gélatineuse qui rampe et absorbe tout ce qu'elle recouvre. Chaque fois qu'il dévore un organisme, il grossi et gagne +5 PV. Ca consistance le rend très peu sensible aux lames, et seul le feu et la magie sont réellement efficaces contre lui.

• **Horreur Insondable**

Ce sont des démons primitifs, venus ils y a très longtemps, et prisonniers de notre monde depuis lors.

Ils hantent les entrailles de la planète, en attendant l'occasion de retrouver leur dimension.

Certains Démonistes arrivent à en invoquer (niveau 5)

Habitat : Grottes
Taille : très grande
Fréquence : 10%

Acr : Habile	Cha : Nul	PV : 20+1d10
Bag : Balaise	Acu : Bon	Prot : 2
		Dégâts : 2d10
Talents	Pouvoirs	
- aucun	- griffes et crocs - voit dans le noir	



• **Insectes Géants**

Habitat : Marais – Forêts – Plaines – Fosse Septique du Donjon

Taille : moyen

Fréquence : de 2 à 80%

Il existe des colonies d'insectes géants, semblables à des fourmilières souterraines tentaculaires ou à d'immenses termitières s'élevant à plusieurs centaines de mètre d'altitude. Leur société est organisée autour d'une énorme Reine, qui pond en permanence les œufs qui donneront des générations de Soldats pour la protéger elle ainsi que la colonie, et d'Ouvrières serviles qui passeront leurs vies à nourrir les autres insectes, bichonner la reine, s'occuper des œufs et des larves et agrandir la fourmilière.



Ouvrières

Acr : Nul **Cha** : Bon **PV** : 1d10 (6)
Bag : Nul **Acu** : Nul **Prot** : 0
Dégâts : 2d10

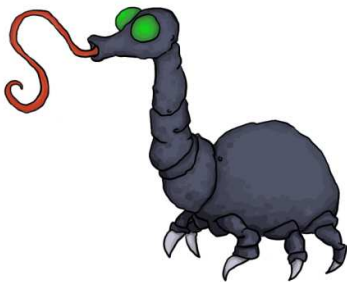
Talents **Pouvoirs**
- mineur : *Habile* - voit dans le noir



Soldats Mandibulaires

Acr : Ptd **Cha** : Ptd **PV** : 5+ 1d10 (8)
Bag : Ptd **Acu** : Ptd **Prot** : 2
Dégâts : 2d10

Talents **Pouvoirs**
- mineur : *Ptd* - Voit dans le noir
- Griffes et Crocs
- Dure à Cuire



Soldats Langue Fouet

Acr : Ptd **Cha** : Ptd **PV** : 5+ 1d10 (8)
Bag : Ptd **Acu** : Ptd **Prot** : 2
Dégâts : 2d10

Talents **Pouvoirs**
- mineur : *Nul* - Voit dans le noir
- Langue fouet
- Dure à Cuire

Le pouvoir **Langue Fouet**, permet d'attaquer à courte distance (environ 10m), et inflige 2d10 de dégâts.



Soldats Ailés

Acr : Habile **Cha** : Ptd **PV** : 5+ 1d10 (8)
Bag : Habile **Acu** : Ptd **Prot** : 0
Dégâts : 2d10

Talents **Pouvoirs**
- aucun - Voit dans le noir
- Vol
- Poison Paralysant
- Fertilisant

Le pouvoir **Fertilisant** inocule des graines dans le corps de la victime, qui se mettront à germer.

Reine Pondeuse

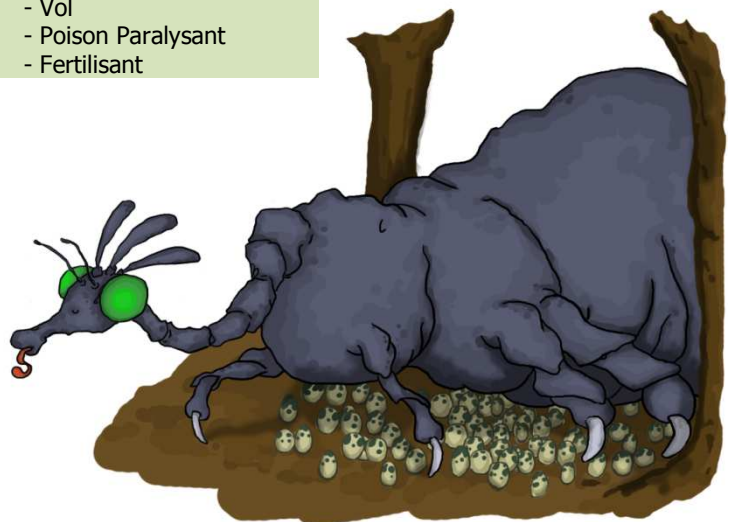
Habitat : Salle de la Reine

Taille : Gigantesque

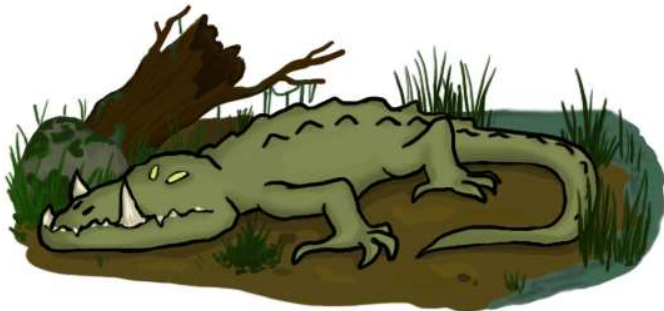
Fréquence : 98%

Acr : Nul **Cha** : Ptd **PV** : 30
Bag : Bon **Acu** : Bon **Prot** : 2
Dégâts : 2d10

Talents **Pouvoirs**
- Pondre : *Super Fortiche*
- mineur : *Habile* - Voit dans le noir
- Dure à Cuire



• **Les Macasseux**



Habitat : Marais
Taille : moyen
Fréquence : 60%

Acr : Nul **Cha :** Ptd **PV :** 10+1d10 (15)
Bag : Bon **Acu :** Ptd **Prot :** 2
Dégâts : 2d10

Talents **Pouvoirs**
 - Chasse : *Ptd* - Amphibie
 - Natation : *Bon* - Dur à Cuire

Les macasseux sont des reptiles très courant dans les marais. Bien que carnivore, c’est un prédateur médiocre qui n’hésitera pas à se transformer en charognard si l’occasion se présente. Il chasse en restant à l’affût, dissimulé dans les roseaux et les eaux saumâtres, attendant qu’une proie vienne s’abreuver.

• **Vieux Macasseux**

Ces spécimens sont beaucoup plus rare, ou seulement plus discret...

Habitat : Marais
Taille : Géant
Fréquence : 8 %

Acr : Nul **Cha :** Ptd **PV :** 23+1d10 (28)
Bag : Habile **Acu :** Ptd **Prot :** 6
Dégâts : 2d10

Talents **Pouvoirs**
 - Chasse : *Bon* - Amphibie
 - Natation : *Bon* - Dur à Cuire
 - Ecaille
 -Terreur des Profondeur

« La légende raconte qu’au fin fond des marais, vit un vieux macasseux ; un grand mal solitaire et ombrageux. Certains racontent qu’il a fait son entre dans un passage secret oublié qui mène au Donjon. Le Vieux Macasseux est puissant et rusé, et rare sont les proies qui lui ont survécu. »

• **Limaçogoth**

Habitat : Marais – Grottes – Donjons
Taille : Petite à Géante
Fréquence : 32%

Ces limaces bavantes et suintantes, couvertes de piques et très agressives, raffolent des zones humides. On en trouve de toutes les tailles, allant de quelques centimètres pour les plus jeunes, à plus de 3m pour les adultes.

Jeune : petit

Acr : Nul **Cha :** Bon **PV :** 3
Bag : Nul **Acu :** Nul **Dégâts :** 1

Moyen (1m)

Acr : Ptd **Cha :** Ptd **PV :** 10
Bag : Ptd **Acu :** Ptd **Dégâts :** 1d10

Grand (3m)

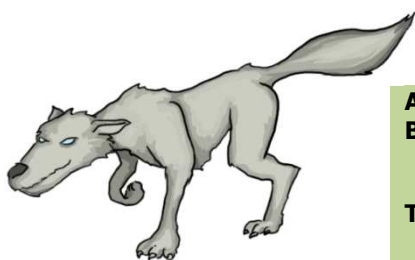
Acr : Bon **Cha :** Nul **PV :** 15
Bag : Bon **Acu :** Bon **Dégâts :** 2d10

Géant (5m)

Acr : Bon **Cha :** Nul **PV :** 20
Bag : Habile **Acu :** Bon **Prot :** +2
Dégâts : 2d10+3



• **Les Loups**



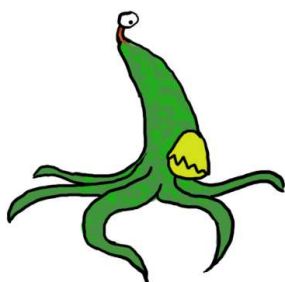
Habitat : Forêts – Montagnes
Taille : moyen
Fréquence : 41%

Acr : Habile **Cha :** Ptd **PV :** 10+1d10 (15)
Bag : Bon **Acu :** Balaise **Prot :** 0
Dégâts : 2d10

Talents **Pouvoirs**
 - Chasse : *Balaise* - Voit dans le noir

Le loup est un mammifère craintif qui ne s’attaque aux aventuriers que lorsqu’il est affamé. Il leur préfère les moutons, qui sont beaucoup plus facile à attraper.

• **Perroquet-Pieuvre-Cyclope**



Habitat : Marais – Jungles – Donjons
Taille : moyen
Fréquence : 37%

Acr : Ptd **Cha** : Nul **PV** : 7+1d10 (13)
Bag : Ptd **Acu** : Bon **Prot** : 0
Dégâts : 2d10

Talents **Pouvoirs**
 - Se camoufler : *Habile* - Incroyablement Discret

Ce monstre solitaire vit dans tous les habitats humides de la planète, avec une nette prédominance pour les marais des zones tropicales. D'ordinaire au sol, camouflé derrière de vieilles souches, il n'est pas rare de le voir grimper aux arbres en utilisant ses puissants tentacles.

Ca taille avoisine les 1,50m de haut, et les morsures de son bec font atrocement mal.

La controverse demeure toujours pour savoir s'il faut parler de Perroquet-Pieuvre-Cyclope ou de Pieuvre-Cyclope-Perroquet, ou encore de Cyclope-Perroquet-Pieuvre.

• **Pieuvre Géante des Marais.**



Habitat : Marais
Taille : Géante
Fréquence : 20%

Acr : Ptd **Cha** : Nul **PV** : 20+2d10 (30)
Bag : Bon **Acu** : Bon **Prot** : 0
Dégâts : 2d10+3

Talents **Pouvoirs**
 - Se camoufler : *Habile* - Attaque Surprise

Le pouvoir **Attaque Surprise** permet à la Pieuvre Géante des Marais d'être Habile en Acr et Bag lors du 1^{er} tour, et uniquement celui-ci.

Elle aime vivre dans les eaux stagnantes des lacs et des étangs. En embuscade dans ces étendues saumâtres, elle attrape grâce à ses puissants et longs tentacles, les passants qui se promèneraient un peu trop près des berges. Elle bénéficie donc de l'effet de surprise lors de sa première attaque.

• **Piranodon**

Les piranodons sont de grands poissons, très agressifs, que les Aquabonistes élèvent et dressent, afin d'en faire des animaux de combats et des montures aquatiques. On en trouve également en liberté, en général, juste avant de trouver la mort.

Habitat : Mer – Océans – Bases Aquabonistes
Taille : Grand
Fréquence : 20%

Acr : Bon **Cha** : Nul **PV** : 12+1d10 (17)
Bag : Bon **Acu** : Bon **Prot** : 0
Dégâts : 2d10

Talents **Pouvoirs**
 - Natation : *balaise* - Amphibie
Vitesse : Nerveux - Griffes et Crocs



• **Pouacre**



Habitat : Marais
Taille : Grand
Fréquence : 55%

Acr : Nul **Cha** : Ptd **PV** : 20+1d10 (25)
Bag : Ptd **Acu** : Ptd **Prot** : 0
Dégâts : 2d10

Talents **Pouvoirs**
 - Natation : *Ptd* - Amphibie

Ce sont d'imposantes créatures amphibiennes et omnivores, consommant préférentiellement du poisson et quelques espèces de roseaux, mais ne délaissant jamais une charogne. Plutôt patauds, ces animaux misent tout sur leur carrure pour intimider les macasseux.

• **Predator Magnus**



Habitat : Marais – Forêts – Jungles
Taille : Géant
Fréquence : 12%

Acr : Bon **Cha** : Nul **PV** : 30+2d10 (40)
Bag : Habile **Acu** : Bon **Prot** : 4
Dégâts : 3d10

Talents **Pouvoirs**
- Chasse : *Balaise* - Griffes et Crocs

Cet énorme carnivore (5m de haut) hante les forêts de feuillus, les marais et les jungles.

Ce prédateur solitaire est constamment en chasse. Il possède des sens au moins aussi remarquablement aiguisés que le sont ses griffes et ses dents.

Les tentacules vert bleu qui poussent sur sa tête sont un fétiche très prisé, et un élém-

-ent indispensable de la pharmacopée, dont le prix atteint des sommets, tant ils sont rares sur le marché (et l'on comprend facilement pourquoi quand on voit la montagne de muscles et de férocité qu'il faut abattre pour s'en emparer).

• **Pseudopodes**

Ces créatures se construisent une cachette dans les plafonds des grottes humides, ne laissant qu'un orifice en forme de stalactite évidée, par lequel, dès qu'une proie passe juste en dessous, ils jaillissent et leur sucent la tête.

Repérer un pseudopode est *faisable*, grâce à la bave et aux ossements que l'on trouve sous la stalactite.

Le pouvoir **Attaque Surprise** permet au Pseudopode d'être Habile en Bagarre lors du 1^{er} tour de combat.

Habitat : Grottes – Niveaux Inferieurs du Donjon
Taille : moyen
Fréquence : 50%

Acr : Nul **Cha** : Nul **PV** : 10+1d10 (13)
Bag : Nul **Acu** : Bon **Prot** : 0
Dégâts : 4d10

Talents **Pouvoirs**
- aucun - attaque surprise



• **Les Polypes Hurlleurs**



Le Polype Hurlleur est une petite créature inoffensive. Il vit en petits groupes d'une dizaine d'individus. Sa technique de défense consiste à hurler dès qu'il pressent un danger, afin de donner l'alarme et d'effrayer le prédateur.

Sa nature extrêmement craintive le conduit à hurler très fréquemment.

Certains se servent de Polypes Hurlleurs en cage comme d'alarme pour leurs maisons.

Habitat : Grottes – Marais – Habitations
Taille : Petit
Fréquence : 33%

Acr : Nul **Cha** : Bon **PV** : 1d10 (6)
Bag : Nul **Acu** : Habile **Prot** : 0
Dégâts : 1d10

Talents **Pouvoirs**
- aucun - Hurllement Strident

• **Requin Martinet** (des Parchemins Anodins)



Habitat : Mers – Océans **Taille** : Géant **Fréquence** : 3%

Acr : Nul **Cha** : Nul **PV** : 50+1d10 (56)
Bag : Habile **Acu** : Nul **Prot** : 2
Dégâts :

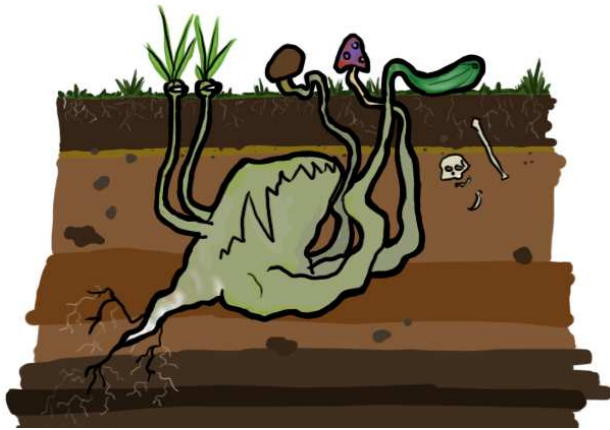
- avec ses martinets : 2d10
- avec ses dents : 3d10

Talents **Pouvoirs**
- Natation : *Super Fortiche* - Amphibie
- flairer le gore : *Habile* - Dur à cuire
Vitesse : Rapide - Jet d'Encre

Le requin martinet est un monstre marin très rare, immense et dangereux. Il est doté d'une multitude de tentacules semblables à des fouets, et peut jeter de l'encre. Les fous qui tâte de le pêcher l'appâtent avec un goret pendu à une corde que l'on attache à la proue du navire.

Le **Jet d'Encre** de provoque pas de dégât, mais la cible est salit, glisse facilement, et ne voit plus rien du tout.

• **Rhizome Carnivore Sournois**



Habitat : Plaines – Champs

Taille : moyen

Fréquence : 22%

Acr : Nul	Cha : Nul	PV : 10+1d10 (15)
Bag : Ptd	Acu : Balaise	Prot : 0
		Dégâts : 2d10
Talents		Pouvoirs
- se camoufler : <i>Super Fortiche</i>		- Attaque Surprise
		- Avalement

Le pouvoir **Attaque Surprise** permet au Rhizome d'être Balaise en Bag lors du 1^{er} tour de combat.

Les zoologistes n'arrivent pas à statuer sur la classification exacte de cette étrange créature. Certains pensent que c'est une espèce de plante carnivore extrêmement développée, d'autres qu'il s'agit d'un animal qui après des millénaires de vit souterraine, s'est progressivement végétalisé.

Le Rhizome Carnivore Sournois vit immobile sous terre, d'où n'émergent que 2 petits yeux sournois scrutant l'arrivée de sa proie, et des appendices ressemblants à des légumes et à des champignons appétissants en guise d'appâts. Quand les promeneurs pensent cueillir une belle courgette, sournoisement le Rhizome carnivore sort de terre et les avale.

Jadis assez fréquent dans les champs et les prairies, les amateurs de légumes étant de plus en plus rares, le Rhizome Carnivore Sournois trouve de moins en moins de proies, et sa population est en train de décliner.

• **Les Sangliers**



Habitat : Forêts

Taille : moyen

Fréquence : 45%

Acr : Ptd	Cha : Ptd	PV : 10+1d10 (15)
Bag : Bon	Acu : Bon	Prot : 2
		Dégâts : 2d10
Talents		Pouvoirs
- aucun		- Charge
Vitesse : rapide (x10)		- Dur à Cuire

Les sangliers sont des hôtes habituels des bois, vivant en horde d'une dizaine d'individus, et qui n'hésitent pas à charger quand ils se sentent en danger.

Certains peuples, les Nains et les Orques notamment, les dressent afin de les monter.

• **Les Serpents et Serpents Géants**

On trouve des serpents de toutes les tailles et dans tous les milieux. Certains sont venimeux, d'autres étouffent leurs proies, d'autres encore sont complètement inoffensifs. On peut cependant les classer en 3 grandes catégories :

- **Petits serpents communs**



Habitat : Tous
Fréquence : 1 à 99%

Taille : Petit

Acr : Bon	Cha : Bon	PV : 1d10 (6)
Bag : Ptd	Acu : Ptd	Prot : 0
		Dégâts : 1d10+poison

Talents	Pouvoirs
- aucun	- Poison

Dégâts des poisons :

- Mineur : 1 point
- Ordinaire : 1d10
- Dangereux : 2d10
- Méchant : 3d10
- Critique : 4d10
- Exceptionnel : 5d10

- **Grands serpents (Pythons, Boas, Anaconda)**

Habitat : Tous
Taille : Moyen à grand
Fréquence : 1 à 60%

Acr : Bon	Cha : Bon	PV : 1d10 (6)
Bag : Bon	Acu : Ptd	Prot : 0
		Dégâts : 2d10+poison

Talents	Pouvoirs
- aucun	- Poison
	- Constricteur
	- Avalement

Généralement, ces serpents n'ont pas de venins, et utilisent leur grande taille pour s'enrouler autour de leur proie, afin de l'étouffer et de la broyer.

Le pouvoir **Constricteur** se comporte comme le pouvoir **Poigne de Troll**

- Serpents géants



Habitat : Tous
Taille : Géant à Gigantesque
Fréquence : 1 à 20%

Acr : Bon **Cha** : Bon **PV** : 1d10 (6)
Bag : Bon **Acu** : Ptd **Prot** : 0
Dégâts : 3d10+poison

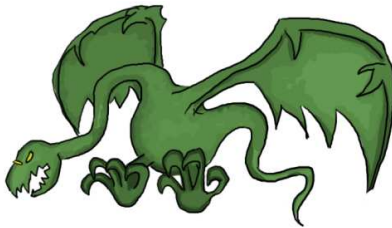
Talents
 - aucun

Pouvoirs
 - Poison
 - Constricteur
 - Avalement

Généralement, ces serpents n'ont pas de venins, et utilisent leur grande taille pour s'enrouler autour de leur proie, afin de l'étouffer et de la broyer.

Le pouvoir **Constricteur** se comporte comme le pouvoir **Poigne de Troll**

• **Serpentaires**



Habitat : Marais
Taille : Petit
Fréquence : 76%

Acr : Ptd **Cha** : Ptd **PV** : 5+1d10 (10)
Bag : Ptd **Acu** : Ptd **Prot** : 0
Dégâts : 1d10

Talents
 - aucun

Pouvoirs
 - Vol

Ce sont des charognards ailés qui vivent au cœur des marais.

Peu agressifs, voir même craintifs, ils défendent cependant rageusement les carcasses qu'ils convoitent.

Leur nom vient de leur long cou caractéristique.

• **Teckels de Tindalos**

(à venir)

• **Varans des Roches**

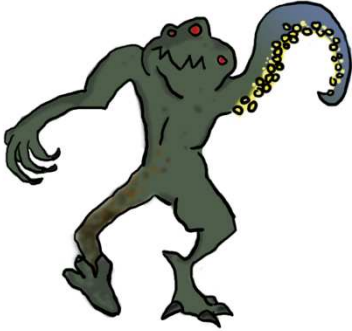
(à venir)

• **Vers**

(à venir)

B. Créatures Intelligentes

• Abomination des marais



Habitat : Marais
Taille : Moyen
Fréquence : 30%

Acr : Ptd	Cha : Bon	PV : 10+1d10 (15)
Bag : Ptd	Acu : Ptd	Prot : 0
Talents		Dégâts : 1d10
- Artisanat : <i>Ptd</i>		Pouvoirs
		- aucun

Ce monstre, d'ordinaire solitaire, vit dans les marais (d'où son nom). Leur apparence générale est semblable d'un individu à l'autre, avec cependant, des variations dans les organes constituant leur membres, certains pouvant posséder 2 tentacules, d'autres 1 seul, et d'autres uniquement des pattes griffues. Certains individus arrivent à obtenir un niveau de conscience suffisant pour se servir d'un bâton ou se fabriquer des outils rudimentaires. Il existe également des témoignages qui font état de grognements et vocalises entre individus, pouvant peut-être faire office de langage extrêmement primitif.

On note également que de plus en plus d'Abominations se regroupent et vivent en petites tribus. Il semblerait donc que les Abominations des Marais s'orientent vers une structuration sociétale. Mais cette théorie est loin de faire l'unanimité chez les zoologistes, la plupart considérant ces créatures comme de « simples monstres qui puent ».

• Les Babares



Habitat : Savane du Sud
Taille : Grand
Fréquence : 55%

Il s'agit d'un peuple barbare aux coutumes très rudes et à la force impressionnante.

On trouve 2 grandes castes de Babares : Les guerriers, qui aiment la guerre et font régulièrement des raids dans les territoires voisins, et leurs Moines Guerriers, qui maîtrisent la Transe Ethylique et le maniement du marteau de guerre (décrits plus en détail dans le chapitre « Ordres et Confréries »).

Guerrier Babare

Acr : Nul (Ptd)	Cha : Ptd	PV : 20+1d10 (25)	Matos
Bag : Ptd (bon)	Acu : Ptd	Prot : 2 (4)	
Dégâts : 1d10			- Armes divers (2d10)
Talents		Pouvoirs	
- Spécialiste Culture babare : <i>Habile</i>		- Dure à cuire	
- Chasse : <i>Bon</i>			
- Pistage : <i>Bon</i>			



Moine Babare

Acr : Nul (Ptd)	Cha : Ptd	PV : 20+1d10 (25)	Matos
Bag : Ptd (bon)	Acu : Ptd	Prot : 2 (2)	
Dégâts : 1d10			- Marteau Babare (2d10)
Talents		Pouvoirs	
- Spécialiste Religion babare : <i>Habile</i>		- Dure à cuire	
- Secourisme : <i>Bon</i>		- Transe Ethylique	
- Lettré : <i>Ptd</i>			
			- Fioles d'alcool babare (3)



Disciples de Kapandji

Ce sont des Moines Babares qui préfèrent les Arts Martiaux tel que les pratiquait St Friedrich, au maniement du Marteau.

Ils se servent des nombreux bracelets qu'ils portent comme armure.

Acr : Nul (Bon)	Cha : Ptd	PV : 20+1d10 (25)	Matos - Calot à Flamme - Fioles - Pièces d'Armure : - Bracelets (+2)
Bag : Ptd (bon)	Acu : Ptd	Prot : 2 (4) Dégâts : 1d10	
Talents - Spécialiste - Religion babare : <i>Habile</i> - Arts Martiaux : <i>Bon</i> - Lettré : <i>Ptd</i>		Pouvoirs - Dure à cuire - Transe Ethylique	

• Les Bantous

Habitat : Sud – Camps de Mercenaires **Taille** : Grand et Géant **Fréquence** : 33%



Les Bantous sont un peuple guerrier originaire du Sud. Ils combattent parés de leurs plus beaux bijoux, cars ils vont à la guerre comme ont va à une fête, et d'un masque pour impressionner l'adversaire. Bien que déjà grand, il existe parmi eux des Géants, qui forment une caste à part, redoutable sur le terrain de bataille. Les bantous louent souvent leurs services comme mercenaires.

Guerrier Bantou

Acr : Ptd	Cha : Ptd	PV : 10+1d10 (15)	Matos : - javelots (2d10) - 1 masque (+1)
Bag : Bon	Acu : Ptd	Prot : 0 (1) Dégâts : 2d10	
Talents - aucun		Pouvoirs - aucun	

Géant Bantou

Acr : Nul	Cha : Ptd	PV : 20+1d10 (25)	Matos : - 1 lance de géant (3d10) - 1 armure légère (+4) - 1 masque (+1)
Bag : Habile	Acu : Ptd	Prot : 0 (5) Dégâts : 2d10	
Talents - aucun		Pouvoirs - aucun	

• Les Brous

Habitat : Marais - Forêts
Taille : Moyen
Fréquence : 52%

Ce sont des démons caprins peu civilisés et très violent, interdit de séjour dans la plupart des villes. Plutôt anarchique, ils acceptent parfois de servir un maître contre une forte somme d'argent.

Acr : Ptd	Cha : Nul	PV : 12+1d10 (17)	Matos : - rien la plupart du temps - rarement, une arme quelconque
Bag : Bon	Acu : Ptd	Prot : 0 Dégâts : 1d10	
Talents - Brigandage : <i>Ptd</i> - Pistage : <i>Bon</i>		Pouvoirs - aucun	

- **Les Capuchons (ou Dévoreurs d'Âmes)**

Habitat : Cimetières – Anciens champs de bataille

Taille : Moyenne

Fréquence : 33%

Ce sont de très vieilles entités spectrales, qui se nourrissent du périsprit des êtres vivants. Ils sont si légers que sans leurs chaînes et leurs boulets, ils s'envoleraient jusqu'à quitter l'atmosphère. Les Dévoreurs d'Âmes ont une étrange perception des générations ; ils voient simultanément les gens et tous les ancêtres de leurs familles, à moins de ne porter en permanence leur capuchon magique rouge.

Enfin, ils possèdent un terrible pouvoir : celui de la Carnogénèse, qui leur permet de faire germer la viande contenue dans les intestins de leur victime, jusqu'à ce que celle-ci explose !

Acr : Ptd **Cha** : Nul **PV** : 10+1d10 (15)

Bag : Ptd **Acu** : Ptd **Prot** : 0

Dégâts : 1d10

Talents

- Faire Peur : *Bon*
- Histoires et Légendes : *Ptd*

Pouvoirs

- Vol
- Carnogénèse

Matos :

- Capuchon Magique
- Cape bleue
- Chaînes et boulets

- **Les Champignious**

Ce sont de grands champignons monstrueux

- **Les Chasseurs de Koubine**

Ce peuple primitif vit sur l'île de Koubine, au large d'Odilon.

Ils sont tous semblable et n'ont pas de chef.

- **Dyamiteurs**

Ces petit être sont fassiné par les explosifs, et sont passé maitre dans la fabrication et l'emploi de ceux-ci.

Ils ne s'expriment que par des « bomba ».

- **Les Elfes**

Les Elfes sont de petite taille, mais d'une grande classe. Ils vivent en ammonie avec la nature.

- **Mercenaire Glaouy**

Ces êtres à scrotoïforme louent souvent leur service de mercenaire. Ils constituent une force d'Elite pour la protection du Grand Khan. Leur arme traditionnelle et la canne à pyramide.

- **Les Gobelins**

- **Gobelins Sous Pierre**

Ils sont tous différents les uns des autres. Certains ont des queues, d'autres des ailes membraneuse, d'autres encore ont plusieurs têtes, mais ils sont tous verts et à moitié stupide.

Ils se déplacent toujours en bande. Incapables de décisions individuelles, ils obéissent aveuglément à leur roi, celui-ci pouvant être n'importe qui pourvu qu'il porte la Couronne

- **Gobelins Sur Herbe**

Ils sont pacifiques et vivent nus dans les champs. Ils dressent de petits animaux qu'ils montent, et n'ont pas de chef. Comme leurs cousins les Gobelins Sous Pierre, leur allure varie d'un individu à un autre.

- **Gobelins Planeurs**

Ces petits gobelins sont pacifiques et vivent dans les arbres en se nourrissant de noisettes.

- **Gobelins Troglodytes**

A force de vivre dans l'obscurité des grottes humide, ces gobelins privés de soleil sont devenue aveugles.

- **Gorgones**

Ces créatures à chevelure de serpents sifflants sur leurs têtes peuvent pétrifier leur adversaire s'il croise leur regard !

- **Hypermenoréens**

Peuple guerrier et cruel, ils sont les derniers représentants d'une antique et autrefois puissante civilisation. Leur unique but et de conjurer une prophétie annonçant la destruction de leur civilisation par les Péléens, et pour ce, tout les moyens sont bon.

Leur Empereur Roüz fut l'un des porteurs de l'Epée du Destin, avant que le roi Péléen Gragra ne le mange.

Ils mureront pratiquement tous au début de Zénith, mais il est possible de croiser quelques guerriers solitaires égarés.

- **Les Invisibles**

Les invisibles sont de véritables machines à tuer.

- **Les Kochaques**

Ils vivent dans les Steppes en tribus nomades, appelées Sietch, commandé par un Attaman. Ils préfèrent la mort à la captivité. Leurs yacks sont leurs biens les plus précieux. Peuple fier et belliqueux, ils sont souvent employés pour semer la zizanie dans les royaumes limitrophes.

- **Les Kushites**

Ce peuple guerrier et tatoué, a pour arme traditionnelle une massue légère en forme de raquette, appelée Casse-tête.

- **Loutres des Lochs**

Apparentée aux gobelins troglodytes, ces immenses créatures de 4m de haut vivent dans les grands lacs souterrains et les fjords.

- **Magmathodon**



Habitat : Montagnes

Taille : Gigantesque

Fréquence : 8%

Ce monstre immense, couvert de plaques d'os et de cornes, chasse dans les montagnes et les souterrains.

Il reste parfois des siècles en hibernation.

Acr : Ptd	Cha : Nul	PV : 40
Bag : Balaise	Acu : Ptd	Prot : 5
		Dégâts : 4d10
Talents	Pouvoirs	
- aucun	- aucun	

- **Manavores**

Ces êtres sages d'essence magique possèdent le pouvoir d'absorber le sortilège de l'adversaire pour le retourner contre lui. La seule façon de tuer un manavore, et d'enfoncer ses deux bras dans ses yeux : le Manavore explose, mais son agresseur aussi ! Très peu de personne sur la planète connaitre cette faiblesse ! Les Manavores ont la réputation de ne pas connaître la défaite !

- **Monstres Goussets**

Ce sont des automates conçu par Julien de Vaucanson pour défendre la cité, alors connue sous le nom de Canard-Ville. A sa mort, disparue avec lui le secret des Automates, et aucun n'autre n'a été construit depuis lors, ils sont donc de plus en plus rare.

Ils obéissent à leur maître, c'est-à-dire celui qui remonte leur mécanisme, et à des règles éthiques : ils ne peuvent tuer un être vivant, ou s'en prendre à un descendant de leur créateur.

- **Nains et nains Géants**

Les Empires Nains se trouvent dans la région des Grands Fjords et des Montagnes Eternelles. C'est un peuple de grand bâtisseur qui vit dans des forteresses creusé dans les entrailles de la montagne. Ils sont souvent avard, grognions, querelleurs, mais sont d'exceptionnel artisans et mineurs

- **Ogres**

Créatures massives, peu civilisées et souvent cannibales.

- **Les Olfs**

- **Du Poupoulou**

Ces êtres en forme d'œuf vivent en totale autarcie dans leur Cité-Forteresse du Grand Poupoulou. Ils sont passés maître dans le dressage de montures volante en tout genre.

Leur culture est très étrange et incompréhensible pour les non-Olfs.

- **Renégats**

Ces Olfs ont été chassés du Poupoulou pour une raison ou pour une autre, la plupart du temps insignifiante aux yeux des non-Olf, mais très grave pour les Membre du Grand Conseil Olf (ont oublié de lécher le sol 5 fois de suite, ont des mycoses aux orteils, etc.)

Ayant coupé les ponts avec leur peuple, ils arpentent la planète et embrasse souvent la carrière de bandit.

- **Suicidaires**

Eux aussi ont été bannis du Poupoulou. N'acceptant pas cette situation, ils parcourent le monde en quête d'aventure, afin de trouver une fin glorieuse en mourant au combat. Ils se peignent de nombreux tatouages et lèchent le sol en permanence.

- **Les Orques**

- **Orques communs**



Habitat : Montagnes

Taille : Moyen

Fréquence : 52%

Les Orques sont des créatures imposantes, apparentés aux Gobelins, qui ne vivent que pour la guerre, et qui ne connaissent que la Loi du Plus Fort. Les nombreuses tribus orques passent leur temps à se battre entre-elles.

Acr : Ptd **Cha :** Nul **PV :** 15+1d10 (20)

Bag : Bon **Acu :** Ptd **Prot :** 0

Dégâts : 1d10

Talents

- Pistage : *Bon*
- Chasse : *Bon*

Pouvoirs

- aucun

Matos :

- Coupe-coupe (2d10)
- Hachoir (2d10)
- Massue (2d10)
- Pièces d'armure (+2)

- **Orques Jaunes**

Ces orques ne possèdent pas de squelette, ils sont mou et rampent difficilement pour se déplacer.

- **Orques « Tortue à Clous »**

Ces Orques sont couverts de piques.

- **Petits Lutins**

Peuple extrêmement discret, les petits lutins vivent dans de gigantesques cités souterraines. Certains d'entre-eux, se montrent très sauvages et agressifs.

- **Pignains**

Ce petit peuple d'agriculteurs bleus habillé de chapeau à grelots ridicule, se montrent aussi naïfs et gaies, que très violents si l'on s'attaque à leurs enfants.

Ils vivent sous un climat semi-aride au sud de la Montagne du Mérrou.

- **Porques**

Souvent confondus avec les Orques, les Porques sont des monstres porcins au faciès de sanglier, aimant la guerre et plutôt disciplinés, ce qui leur vaut d'être couramment utilisés comme mercenaires ou soldats dans les armées régulières.

- **Snortlings**

Ce sont les plus petits représentants des Peaux-Vertes. Ils sont idiots, indisciplinés, et faibles, mais très agressifs et inconscient, ce qui en fait une menace à prendre en considération quand ils attaquent en nué de plusieurs dizaines d'individus.

- **Skavens (henri la souris)**

Aussi appelé le peuple des Rats, ils n'aspirent qu'à dominer tous les peuples de la surface. A cet effet, ils enverront leur plus prometteur de leur aspirant chef, Henri la Souris, chez un grand maître en art martiaux, afin de parfaire sa formation et ses disposition à commander... il ne reviendra cependant jamais de son stage.

- **Les Terrasseurs**

Ces créatures à l'air martial sont les descendants des Chasseurs de Koubine. Ils forment un corps d'élite au service du Grand Khan. Ils sont très habiles avec leur arme fétiche : le marteau-lucerne.

- **Les Trolls**

- **Trolls des Cavernicoles**

Ils sont très grands, très forts, très brutaux et très idiots. Ils se nourrissent de bébés dont ils détestent les pleurs.

Bien que ne quittant pas sa caverne de toute sa vie, il arrive que des Troll des cavernes plus téméraires, ou par manque de place dans la grotte, aillent vivre à l'Extérieur.

- **Trolls Sylvestre**

Plus petit que les Trolls Cavernicoles, ils sont surtout plus agressifs que ces derniers, et constituent le plus grand danger que l'on puisse rencontrer dans les bois.

- Grands Moussus

Ce sont des Trolls sylvestre très très âgés, et recouvert de mousse. Bien que plus lents, ils sont plus forts et plus résistant que les jeunes Trolls Sylvestres, et les attaquer s'apparente à du suicide.

Cependant, en frappant leurs dents d'une lame solide, on crée des étincelles qui enflammeront les sucs gastriques du grand moussu, ce qui le fera périr dans les flammes. Cependant cette bote secrète n'est connue que d'une poignet de héros légendaires.

- Petits Moussus

Lorsqu'un Troll est mutilé, son bout coupé revit et devient un petit moussu

- **Les Morts vivants**
 - fantomes
 - goules
 - lyches
 - Squelettes
 - Skull splitters
 - Vampires
 - zombies

- **Aventuriers**
 - Pilleurs de tombe
 - Baroudeurs
 - Héros

- **Brigands**
 - Pouilleux des Bois
 - Bandits de Grands Chemins
 - Pillards

- **Gardes**
 - Sentinelle
 - Soldat
 - Sergent
 - Capitaine
 - Cavalier
 - Chevalier

Galerie de Personnages

Voici quelques personnages pour peupler vos villes et scénarii. Vous pouvez également les jouer comme vos PJ. Certains apparaissent dans des scénarii, attention de ne pas les faire mourir avant qu'ils n'y ai joué leur rôle.

- **Arsène Falzar**



Époque : peu importe

Scénarii : aucun

Localisation : une grande ville

Profil : Kochaque

Age : Adulte (13)

Karma : Chaotique Neutre

Expérience : 0

Renommée : 0 (inconnue)

Acr : Bon

Cha : Ptd

PV : 16

Bag : Ptd

Acu : Bon

Prot : 0

Dégâts : 1d10

Talents

- Brigandage : *Bon*
- Tir : *Bon*
- Armes Lourdes : *Ptd*

Pouvoirs

- Héros
- Incroyablement Discret

Matos :

- une arbalète (2d10)
- des couteaux à lancer (2d10)
- un sachet d'herbes à chats
- Habits traditionnels kochagues
- bottes en peau de yacks
- un anneau à l'oreille gauche

Thune :

- plus rien

Je m'appelle Arsène Falzar

Je suis un petit Kochaque (1m50) envoyé par l'Ataman en Ville pour y acheter des slips pour mon Sietch.

Pour subvenir à mes besoins, je déleste de leurs bourses ces stupides Sédentaires, et m'introduit dans leurs maisons où je me sers copieusement dans les coffres et remises, en nourritures et objets précieux.

Avec mon arbalète qui ne me quitte pas,

J'aspire à remplir la tâche que m'a confié l'Ataman en quête d'évité de me faire exécuter en cas d'échec.

J'aimerais aussi devenir la plus grande terreur des bourgeois

et si je crois en une chose, c'est que les possessions des Sédentaires ne resteront plus longtemps leurs.

Les petites précisions en plus sur le personnage :

Je ne peux pas m'empêcher de voler des trucs, un vrai cleptomane.

Mais s'il y a bien une chose qui m'obsède, ce sont les slips! humm, quel délice d'y poser mon délicat postérieur! J'adore ces étoffes de coton ouaté divinement confortables. Aussi, quand l'Ataman m'a envoyé en Ville pour y acquérir une cargaison de sous-vêtement, j'étais aux anges

Malheureusement, peu de temps après mon arrivé en ville, je me suis fait dérober tout l'argent que l'Ataman m'avait confié, et maintenant, si je ne veux pas me faire couper la tête et déshonorer ma famille, je dois voler suffisamment de slips pour réussir ma mission.

Relations

-Un proche perdu de vue :

-Mes amis sont :

-Mes ennemis sont : Ces sales bouses de yaks qui m'ont dérobé l'argent de l'Ataman

-Je suis amoureux de :

-Je suis le maître de : personne

-Je suis le disciple de : personne

• **Bambou Zou Chen**



Époque : peu importe
Scénarii : aucun
Localisation : une auberge
Profil : Panda

Age : Adulte (40)
Karma : Neutre
Expérience : 0
Renommée : 0 (inconnue)

Acr : Ptd	Cha : Bon	PV : 18
Bag : Ptd	Acu : Bon	Prot : 0
Talents		Dégâts : 1d10
- Dégustation : <i>Bon</i>		Pouvoirs
- Lettré : <i>Bon</i>		
- Arts Martiaux : <i>Ptd</i>		

Thune :
-

Matos :

- une cuillère en bois (2d10)	- une serviette salle
- une plume et de l'encre	- une carte des auberges de la région
- un carnet de critiques	

Je m'appelle Bambou Zou Chen, mais mes amis m'appel simplement Zou

Je suis un panda dodu

Pour subvenir à mes besoins, j'exerce la profession de critique culinaire où **je sers** mon employeur, le Guide Michou

Avec ma vieille cuillère en bois **qui ne me quitte pas**,

J'aspire à goûter à tout ce qu'il y a de comestibles dans le monde **en quête** du savoir gastronomique absolue

J'aimerais aussi me débarrasser de ma phobie de fourmis

et si je crois en une chose, c'est que rien ne vaut un bon repas.

Les petites précisions en plus sur le personnage :

J'ai toujours aimé mangé. Petit, je goutais à tout, notamment les fourmis, dont l'ingestion m'a rendu malade. Depuis, j'évite tous les insectes. J'ai d'ailleurs appris les rudiments du Kapou-Fu-Do, un art martial créé pour repousser les fourmis.

A force de goûter à tout, j'ai développé une restance contre les poisons.

Bon vivant, je vais d'auberges en restaurant pour le compte de mon boulot, que j'adore.

• **Black Dormouse le Banni**



Époque : peu importe
Scénarii : aucun
Localisation : n'importe où
Profil : Loir

Age : Adulte (32)
Karma : Neutre
Expérience : 0
Renommée : 0 (inconnue)

Acr : Ptd	Cha : Ptd	PV : 16	Élémentale : <i>Ptd</i>
Bag : Ptd	Acu : Bon	Prot : 0	Nature : <i>Ptd</i>
		Dégâts : 1d10	Astrale : <i>Nul</i>
			Nécromancie : <i>nul</i>
Talents		Pouvoirs	Sorts :
- Herboriste : <i>Ptd</i>		- Héros	- Projectile de pierre (E)
- Lettré : <i>Bon</i>		- Magie	- Tornade (E)
- Secourisme : <i>Ptd</i>			- Réveil des arbres (N)

Matos :

- une aube brune à capuche	- quelques plantes médicinales
- une sacoche	
- un livre de sort	

Thune :
-

Je m'appelle Black Dormouse le Banni, mais mon vrai nom c'est Gouni Lapeluche

Je suis un petit loir asocial, en prise à de violente crise de schizophrénies meurtrières

Pour subvenir à mes besoins, j'essaye de vendre des tisanes

où je sers moi-même

Avec ma _____ **qui ne me quitte pas**,

J'aspire à _____ **en quête** _____

J'aimerais aussi trouver un moyen de contrôler mes crises

et si je crois en une chose, c'est _____.

Les petites précisions en plus sur le personnage :

Avis de Recherche « Wanted, Mort ou Vif ! »

Le monde de **Terra Amata** n'est pas sûr: De nombreux bandits, pilleurs, pirates, et criminels en tous genres le peuple. Cela dit, le monde n'est pas tellement plus sûr pour eux, car les **Chasseurs de Primes** les traquent et les éliminent pour une récompense sonante et trébuchante.

On trouve ces avis de recherche dans les commissariats et les postes de milice, sur les murs des villes, mais parfois, c'est directement le Bourgmestre qui fait appel à des mercenaires pour le débarrasser de ces truands. Libre aux joueurs de restituer le butin ou de le garder pour eux !

Un bon moyen de se faire un peu de thune, pour peu qu'on ait des compétences en pistage et en bagarre suffisante. De plus, ces bandits peuvent facilement pimenter une partie ou devenir des gros méchants pour un scénario.

• Les 5 Zombies



Mise à prix : 15 p.o. pour l'ensemble (les 5), morts !

Pistage : hyper facile à pister, ils laissent des traces partout !

Hector, Hugues, Griska, York et Umfred « travaillaient » déjà ensemble de leur vivant, les 4 premiers dévalisant les marchands ambulants pendant qu'**Umfred** leurs brisait le crâne. Une fois attrapés, ils furent tous cinq pendus puis noyés. Malheureusement, ils sont revenus sous forme de zombies, et continuent de terroriser les caravanes de marchands.

Butin :

- Ce ne sont que des petits voleurs, ils n'ont donc rien de valeur. Le montant du butin dépend du bon vouloir du MdJ.

Hector, Hugues, Griska et York

Acr : Ptd **Cha** : Nul **PV** : 8
Bag : Bon **Acu** : Ptd **Prot** : 0
Dégâts : 1d10

Matos
 - armes rouillées (2d10)

Talents

- Brigandage : *Ptd*

Pouvoirs

- voit dans le Noir

Umfred

Acr : Nul **Cha** : Nul **PV** : 20
Bag : Bon **Acu** : Nul **Prot** : 2
Dégâts : 2d10+4

Talents

- Brigandage : *Ptd*

Pouvoirs

- Costaud
 - Dur à Cuire

• Le Müche



Mise à prix: 30 p.o.

Pistage : fastoche

Le **Müche** est un siamois tricéphale et tripode, qui terrorise les villages isolés. On ne sait pas trop à quelle espèce il appartient : certains parlent d'un Gobelain géant (il mesurerait près de 2m), d'autres d'un simple monstre, mais tout le monde est d'accord sur un point : le Müche est vraiment trop moche !

Il est membre du "Club des Monstre" (tatouage sur l'épaule représentant un rat qui se mord la queue)

Butin:

- 1 couteau et 1 fourchette, mais 3 assiettes.
 - Selon l'humeur du MdJ

Acr : Ptd **Cha** : Nul **PV** : 20
Bag : Bon **Acu** : Ptd **Prot** : 2+2
Dégâts : 2d10

Talents

- Brigandage : *Ptd*
 - Faire Peur : *Bon*
 - Pistage : *Bon*

Pouvoirs

- Dur à Cuire
 - Griffes et Crocs

Matos

- pièces d'armure (+2)
 - Poignards (2d10)

- **Gortcha, le Gobelin Briseur de Rotules**



Mise à prix : 20 p.o (les 10 gobelins de sa bande ne rapportent pas une seule pièce)
Pistage : Hypra facile (sa bande est extrêmement bruyante)

Acr : Bon **Cha :** Nul **PV :** 14
Bag : Bon **Acu :** Ptd **Prot :** 0+2
Dégâts : 1d10

Talents

- Brigandage : *Ptd*
- Armes de Siege : *Bon*

Pouvoirs

- Minus
- Détaler
- Chef de Bande (10 gobs)
- Brisage de Rotules

Matos

- 1 gros marteau (2d10)
- 1 masse d'arme rouillée (2d10)
- pièces d'armure (+2)

A la tête de sa bande de 10 gobelins (*caractéristiques de gobelins normaux, visibles en fin de page ou dans le bestiaire*), il est coupable de nombreuses rapines dans la région, qu'il effectue pour le compte du **Roi Montagne**.

Du fait de sa petite taille (60 cm), **Gortcha** frappe au niveau des genoux, d'où son surnom. Attention, cet impulsif, et il n'hésitera pas à tirer à la baliste sur quiconque s'approcherait un peu trop près de son campement.

Butin:

- 50 p.o.
- 1 bœuf vivant
- 2 tonneaux de bière
- 2 moutons vivants, à peine grignotés
- 5 jours de ration de viande
- 1 Baliste (3d10+10)

- **Goulko le Fracasseur de Tibias**



Mise à prix : 25 p.o (les 15 gobelins de sa bande ne rapportent pas une seule pièce)
Pistage : Hypra facile (sa bande est extrêmement bruyante)

Acr : Bon **Cha :** Nul **PV :** 12
Bag : Bon **Acu :** Ptd **Prot :** 0+2
Dégâts : 1d10

Talents

- Brigandage : *Ptd*

Pouvoirs

- Minus
- Détaler
- Chef de Bande (15 gobs)
- Fracassage de Tibias

Matos

- 1 très gros marteau (2d10)
- 1 casque (+2)

A la tête de sa bande de 15 gobelins (*caractéristiques de gobelins normaux, visibles en fin de page ou dans le bestiaire*), il est coupable de nombreuses rapines dans la région, qu'il effectue pour le compte du **Roi Montagne**.

Du fait de sa petite taille (45 cm), **Goulko** frappe au niveau des jambes, d'où son surnom.

Butin:

- 50 p.o.
- 5 jours de ration de viande
- 2 tonneaux de bière
- 1 vieille chèvre
- du matériel de chasse

- **Gartchiak le Désintégrateur d'Orteils**



Mise à prix : 30 p.o. (les 15 gobelins de sa bande ne rapportent pas une seule pièce)
Pistage : Hypra facile (sa bande est extrêmement bruyante)

Acr : Bon **Cha :** Nul **PV :** 12
Bag : Bon **Acu :** Ptd **Prot :** 0+2
Dégâts : 1d10

Talents

- Brigandage : *Ptd*

Pouvoirs

- Minus
- Détaler
- Chef de Bande (15 gobs)
- Désintégration d'Orteils

Matos

- 1 très très gros marteau (2d10)
- 1 casque (+2)

A la tête de sa bande de 15 gobelins (*caractéristiques de gobelins normaux, visibles page 84 ou dans le bestiaire*), il est coupable de nombreuses rapines dans la région, qu'il effectue pour le compte du **Roi Montagne**.

Du fait de sa petite taille (33 cm), **Gartchiak** frappe au niveau des pieds, d'où son surnom.

Butin : Bijoux divers pour une valeur de 60 p.o. environ

Brisage de Rotules:

Si Gortcha inflige au moins 10 pts de dégât en 1 seul coup, le perso touché perd l'usage de sa jambe atteinte (-2 rangs en Acrobatie) jusqu'à ce qu'il soit soigné (plâtre)

Fracassage de Tibias:

Si Goulko inflige au moins 8 pts de dégât en 1 seul coup, le perso touché perd l'usage de sa jambe atteinte (-2 Acrobatie) jusqu'à ce qu'il soit soigné (plâtre)

Désintégration d'Orteils:

Si Gartchiak inflige au moins 6 pts de dégât en 1 seul coup, le perso touché perd l'usage de sa jambe atteinte (-2 Acrobatie) jusqu'à ce qu'il soit soigné (plâtre)

• Gros Kraäsh



Mise à prix : 40 p.o. (les gobelins de sa bande ne rapportent pas une seule pièce)

Pistage : Hypra facile (sa bande est extrêmement bruyante)

Le **Gros Kraäsh** est un goblin obèse tellement grand et habile à la bagarre, qu'on l'a souvent pris pour un Orc. Ce champion du Roi Montagne à obtenu le commandement d'une importe troupe de 30 gobelins (*caractéristiques de gobelins normaux, visibles en fin de page ou dans le bestiaire*), et d'armes de sièges, lui permettant de commettre de nombreux pillages et d'attaquer de petites places fortes.

Sur ses énormes orteils on trouve la colonie la plus importante de petits champignons bleus de Terra Amata.

Acr : Nul	Cha : Nul	PV : 18
Bag : Habile	Acu : Ptd	Prot : 2
Talents		Dégâts : 1d10
- Brigandage : <i>Ptd</i>		Pouvoirs
- Armes de Siege : <i>Bon</i>		- Dur à Cuire
		- Chef de Bande (30 gobs)

Matos

- 1 grande hache(2d10)
- 1 machine à Hacher (3d10)
- 1 Mangonneau (5d10+10)

Butin:

- cassettes de pièces et bijoux divers, pour une valeur de 60 p.o. environ
- 10 jours de ration de nourriture diverse
- 2 tonneaux de bière

• Kiskrüll le Cuirasser



Mise à prix : 45 p.o.

(les gobelins de sa bande ne rapportent pas une seule pièce)

Pistage : Hypra facile (sa bande est extrêmement bruyante)

Acr : Nul	Cha : Nul	PV : 12
Bag : Habile	Acu : Nul	Prot : 0+10
Talents		Dégâts : 1d10
- Brigandage : <i>Ptd</i>		Pouvoirs
- Explosifs : <i>Bon</i>		- Chef de Bande (20 gobs)

Matos

- 2 fléaux d'armes (2d10)
- 1 armure lourde (+10)

Dans son épaisse armure lourde rouillée, **Kiskrüll**, à la tête de sa bande de 20 gobelins, terrorise la région. Ses cibles favorites sont les convois blindés et les banques, qu'il attaque (ou plutôt, détruit) à la dynamite.

Son armure lourde (prot +10, Acr -3) ne peut être portée que par des êtres n'excédants pas les 80 cm.

Butin:

- un coffre contenant 60 p.o.
- 20 jours de vivres
- 30 bâtons de dynamite
- 5 porcs
- (viande et boisson)

Les Gobelins constituant les Bandes, ont tous les mêmes caractéristiques

Acr : Ptd	Cha : Ptd	PV : 8	Pouvoirs : Néant
Bag : Nul	Acu : Ptd	Prot : 0	Talents : Néant

• **Gülkül l'embusqué**



Mise à prix : 45 p.o. (les gobelins de sa bande ne rapportent pas une seule pièce)

Pistage : fastoche

(sa bande est plutôt bruyante, mais sait se cacher et se taire au bon moment)

Gülkül dirige une bande de 20 gobelins, tous Bon au tir à l'Arc. Il est l'un des seuls à posséder suffisamment de cervelle pour organiser des embuscades efficaces contre les caravanes de marchands, le butin de ses pillages étant amené au Roi Montagne.

Acr : Bon **Cha :** Nul **PV :** 13
Bag : Bon **Acu :** Bon **Prot :** 0
Dégâts : 1d10

Talents

- Brigandage : *Ptd*
- Tir: *Habile*

Pouvoirs

- Chef de Bande (20 gobs)

Matos

- 1 arc long et des flèches (2d10)
- 1 poignard (2d10)

Les Gobelins constituant la Bande de Gülkül, ont tous les mêmes caractéristiques

Acr : Ptd **Cha :** Ptd **PV :** 10 **Pouvoirs :** aucun
Bag : Nul **Acu :** Nul **Prot :** 0 **Talents :** Tir (*Bon*)

Butin:

- pas de chance, le butin venez juste d'être offert au Roi Montagne !

• **Gilbert le Coquet et sa bande**



Mise à prix: 40 p.o. pour Gilbert, et 5 p.o. pour chacun des autres membres de sa bande

Pistage : faisable

Gilbert est un renard qui attaque les convois marchands mal escortés. Il a une prédilection pour les négociants en vêtements et tissus.

Il est à la tête d'une bande de 6 malfrats (des renards, loups, et autres chiens galeux).

Il adore toiser ses victimes, se recoiffer, et arborer un sourire éclatant et charmeur (prestance). Il est beaucoup plus préoccupé par sa personne que par ce qui l'entoure, ce qui altère son acuité.

Gilbert

Acr : Bon **Cha :** Bon **PV :** 17
Bag : Habile **Acu :** Ptd **Prot :** 0
Dégâts : 1d10

Talents

- Brigandage : *Habile*
- Equitation : *Bon*

Pouvoirs

- Chef de Bande (6 lascars)
- Prestance

Matos

- 1 épée (2d10)
- 1 poignard (2d10)
- 1 peigne

Les 6 Lascars de sa bande

Acr : Bon **Cha :** Ptd **PV :** 14
Bag : Bon **Acu :** Bon **Prot :** 0
Dégâts : 1d10

Talents

- Brigandage : *Bon*
- Equitation : *Bon*

Pouvoirs

- aucun

Matos

- Epées (2d10)
- Poignards (2d10)
- Haches (2d10)
- Gourdins (2d10)

Butin:

- 1 coffre contenant 50 p.o. (crochetage: fastoche - clef = dans le manche du miroir de Gilbert)
- 3 tonneaux de bière et des vivres pour 5 jours
- 2 potions de soins
- de nombreux produits et ustensiles de beauté, dont :
- 1 miroir (clef du coffre camouflée dans le manche: fastoche à trouver)
- 1 garde robe fournie
- un gros stock de tissu.



- **Groupe Terroriste : Cosa Bomba**

Mise à prix: extermination du groupe: 500 p.o. Toute information est payée de 10 à 100 p.o.

Pistage : faisable

Interviennent dans le scénario : _



La Cosa Bomba est une bande de Dynamiteurs faisant sauter un peu tout et n'importe quoi, ils sont notamment soupçonnés d'avoir détruits Antipolis.

On ne connaît presque rien sur eux, ni combien ils sont, ni qui est leur chef (en considérant qu'il y en ait un), ni s'ils sont manipulés, non, rien, à part leur unique revendication : « Bomba ! »

Vos Pj vont tenter d'en apprendre plus !

Acr : Ptd **Cha :** Ptd **PV :** 12
Bag : Ptd **Acu :** Bon **Prot :** 0
Dégâts : 1d10

Talents

- Explosifs : *Habile*
- Mineur : *Bon*

Pouvoirs

- Voit dans le Noir

Matos

- Dynamite (4d10)

Butin:

- nombreuses caisses de bâtons de dynamites.
- livres techniques d'Ingénieurs (complexité coton)

- **Assassin Gobelin Glavios**



Mise à prix: 15 p.o.

Pistage : faisable

C'est sa nature bruyante et son tempérament de crétin de Gobelin qui ont permis de récolter suffisamment de renseignements sur son existence et de preuves de sa culpabilité.

Toutefois, malgré son manque de discrétion, il reste un assassin qualifié et efficace.

Acr : Bon **Cha :** Ptd **PV :** 12
Bag : Bon **Acu :** Bon **Prot :** 0
Dégâts : 1d10

Talents

- Tir : *Habile*
- Déguisement : *Bon*

Pouvoirs

- aucun

Matos

- couteaux à lancer (2d10)
- 2 dagues empoisonnées (2d10+poison)
- fioles de poison

Butin:

- sa liste de contrats.
- les noms de quelques-uns de ses commanditaires.

- **Childéric Dix Trolls**



Mise à Prix : 100 p.o.

Pistage : faisable (il pu et sa réputation le rend peu méfiant)

Cet imposant guerrier Babare, est connue pour avoir réussi à occire 10 trolls d'un seul coup de son « Etoile du Matin » (masse à pointes, aussi appelée Morgenstern). Même s'il est très fort, cette réputation est sans-doute largement usurpée, voire totalement inventée, mais à pour effet de dissuader la plupart des miliciens de venir l'arrêter. Il continue donc, depuis des années, à rançonner et massacrer les marchands et les voyageurs imprudents.

Une autre de ses particularités est son manque d'hygiène, qui le rend très difficile à approcher par les nez délicats.

Acr : Ptd **Cha :** Ptd **PV :** 28
Bag : Balaise **Acu :** Ptd **Prot :** 2+4
Dégâts : 1d10 +5

Talents

- Brigandage : *Bon*
- Bras de Fer : *Super Fortiche*

Pouvoirs

- Odeur Pestilentielle
- Mains Lourde x 5 (+5 pts de dégâts)
- Dur à Cuire

Matos

- Morgenstern (2d10)
- Armure légère (+4)

Butin

- Selon l'envie du gardien

- **Gontran le Borgne**



Mise à prix: 100 p.o.

Renommé: Renommé (210)

Pistage : coton

Ce renégat est recherché dans plusieurs contrées pour de nombreux crimes, allant du vol à la désertion de l'Armée, en passant par le viol et le meurtre.

Il n'a pas de bande "fixe", recrutant ses hommes en fonction des besoins, et n'hésitant pas à les supprimer lui même quand il n'en a plus besoin afin d'économiser un salaire.

Il n'a pas de territoire approprié, il peut être n'importe où sur Terra Amata.

Acr : Bon (-2)

Cha : Bon

PV : 25

Bag : Balaise

Acu : Bon

Prot : 2+6

Dégâts : 1d10 +5

Talents

- Brigandage : *Bon*
- Chasse : *Bon*
- Pistage : *Bon*
- Tir : *Bon*

Pouvoirs

- Aura Malefique
- Dur à Cuire
- Survie

Matos

- 1 Epée large (2d10)
- Armure Moyenne (+6)

Butin:

- il ne porte sur lui qu'une bourse de 20 p.o, mais un bandit de cette envergure à forcément un trésor planqué quelque part !

Les Boutiques Gobelines



Les Gobelins ont une réputation de cinglés dégénérés braillards crétins, et ils sont largement à la hauteur de cette réputation, mais paradoxalement leurs ingénieurs sont très doués et inventifs. En ce qui concerne les armes de siège, ils sont presque aussi bons que les Nains, et sont imbattables en ce qui concerne les machines de torture.

Afin d'engranger de colossales bénéfices, il y a de cela plusieurs siècles, leur Roi Montagne, Gog le Cupide (aussi surnommé "le Visionnaire"), décida de produire en quantité quasi industrielle, les inventions les plus intéressantes de ses ingénieurs, afin de les commercialiser et de s'enrichir.

Pour cela, il fit construire un peu partout sur la planète, des "Gobelin Boutiques". Certaines n'étant que des dépôts-ventes, d'autres, de véritables manufactures.

Visionnaire, mais restant pourtant un gobelin, le Roi Montagne ne détermina pas vraiment de la façon la plus judicieuse l'emplacement de ses "Gobelin Boutiques", puisqu'il se contenta de faire des points un peu n'importe où sur une carte de mauvaise qualité (enfin, pas vraiment n'importe où, mais de façon à ce que les points, une fois reliés, représentent un gros zizi... Et il est à noter que le Roi Montagne n'était pas ce qu'on appelle un "artiste" ni un "anatomiste", son "dessin" ressemblant à n'importe quel gribouillis d'un gamin de 3 ans).

On trouve donc des Boutiques Gobelines un peu partout sur Terra Amata : sur les principaux axes commerciaux, près des plus importantes bourgades ou en centre-ville, mais aussi et surtout dans des régions inhabitées, hostiles, perdue en pleine jungle, au beau milieu d'un champ, sur une île déserte, dans un gouffre ou au fond d'une mine abandonnée, au centre d'un désert brûlant, on parle même d'une boutique aménagée sur un radeau géant, dérivant au grès des courants sur les océans.

En ce qui concerne l'implantation, le Roi Montagne Gog le Cupide avait tout faux, par contre, niveau publicité, il fit preuve encore une fois de son esprit visionnaire. En effet, il inondât la planète de prospectus, et on trouve encore aujourd'hui très facilement des catalogues.

Mais concomitamment, il fit preuve d'esprit gobelin en ne pensant pas à indiquer où étaient installées ces Boutiques.

Et aucun de ses successeurs ne jugea bon de corriger cette erreur.

Seules les Gobelins savent donc où se trouvent ces boutiques. Mais en tenant compte du fait que les Gobelins architectes mandatés par le Roi Montagne pour aller planter ces boutiques, étaient notoirement nuls en géographie, et que la plupart ne savaient pas compter au-delà de 7, il y a fort à parier que beaucoup de Gobelin Boutiques ne figurent sur aucune carte, et que les Gobelins ne savent pas exactement combien ils en ont construit.

Une « Gobelin Boutique » se compose le plus souvent :

- d'un atelier de fabrication, d'un entrepôt (souvent fortifié pour éviter les vols),
- d'une habitation,
- et parfois d'un laboratoire où sont inventées de nouvelles machines.

A l'intérieur, vit une communauté de gobelins, composée d'une équipe de commerciaux et de vendeurs, de quelques ingénieurs, parfois de spécialistes en chimie et autres sciences, et de plusieurs ouvriers, forgerons, et artisans en tous genres.

Les machines gobelines sont souvent très ingénieuses, mais la qualité de leur production laisse généralement à désirer. La rouille semble être une marque de fabrique,

les pièces cassent pour un oui ou pour un non, les engrenages grincent, et il n'est pas rare que leurs moteurs explosent sans prévenir.

A chaque époque, on trouve dans ces boutiques :

- Toutes sortes d'armes et d'armures,
- Des potions diverses et variées, donnant des effets peu spectaculaires et incertains,
- Des remèdes au goût infâme et à l'efficacité douteuse,
- Mais on trouve, selon les arrivages et les époques, différentes machines.

A noter qu'à l'époque Zénith, il n'est pas impossible de trouver des engins datant de l'époque Potron-Minet, ainsi que des machines de toutes les époques durant l'âge Crépuscule.

une équipe dynamique



Catalogue. Epoque Potron-minet

- **Baliste :**

Prix : environ 200 p.o.



Arme de siège à roulettes mobiles, envoyant d'énormes pieux à une distance de 200 m environ.

Dégâts : 3D10+10

Talents : - Fait intervenir le talent « engin de guerre » pour être utilisée (pour tirer comme pour recharger),
- ou « Tir/lancer » mais avec un malus de -1 dans ce cas.

Recharger et tirer lors du même tour est hyper dur

Recharger et tirer en 2 tours est faisable (tire au 1er tour, le 2eme tour est utilisé pour recharger l'arme)

Recharger et tirer en 3 tours est toujours réussi (1^{er} tour = tire, les 2 tours suivant sont utilisés pour charger et armer l'arme)

- **Beffroi :**



Prix : environ 100 p.o.

C'est une tour d'assaut mobile, pour franchir des remparts.

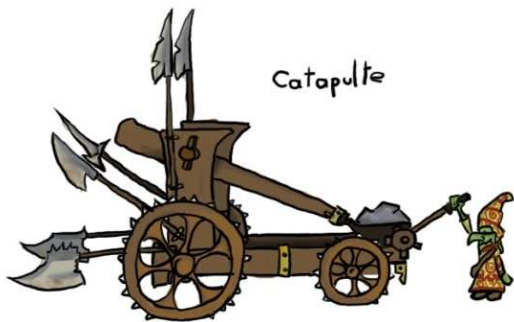
- **Bélier :**



Prix :
environ 30 p.o.

Parfait pour dégommer une porte, ou casser des noisettes.

- **Catapulte :**



Prix : environ 300 p.o.

Arme de siège appartenant à la catégorie des armes à roulettes, étant capable de lancer des grosses caillasses tout en continuant d'avancer de façon mobile.

Peut également servir à donner de l'élan à un pigeon.

Porté : environ 200m

Dégâts : 5D10+10

Talents : - Fait intervenir le talent « engin de guerre » pour être utilisée (pour tirer comme pour recharger),
- ou « Tir/lancer » mais avec un malus de -1 dans ce cas.

Recharger et tirer lors du même tour est hyper dur

Recharger et tirer en 2 tours est faisable (tire au 1er tour, le 2eme tour est utilisé pour recharger l'arme)

Recharger et tirer en 3 tours est toujours réussi (1^{er} tour = tire, les 2 tours suivant sont utilisés pour charger et armer l'arme)

- **Trébuchet :**

Prix : environ 700 p.o.



Sorte d'immense catapulte, appartenant à la catégorie des armes de siège à roulettes fixes. Une fois montée (ce qui représente plusieurs heures de travail à une équipe expérimentée), il reste sur place, et balance d'énormes blocs de rochers à près de 500m, pulvérisant remparts, habitations, et hérissons qui auraient le malheur d'être sur la trajectoire des projectiles.

Cependant, tirer au trébuchet est loin d'être facile, et il faut utiliser le talent « arme de siège » pour pouvoir le manœuvrer, ou « tir » mais avec un malus de -1

- **Fusil à Dynamite :**



Dégâts : 3D10

Talents : - tire.

- explosif (pour recharger l'arme)

Prix : environ 200 p.o.

Ce tube d'acier propulse des traits d'arbalète grâce à l'explosion d'un bâton de dynamite dans une chambre de combustion hyper blindée au mithril.

Cette arme est très dangereuse, non seulement parce qu'elle est relativement précise et puissante, mais également parce qu'elle risque à tout moment d'exploser à la figure de son arquebusier.

Nécessite d'être chargé d'un bâton de dynamite pour chaque tire.

Recharger et tirer lors du même tour est hyper dur

Recharger et tirer en 2 tours est faisable (tire au 1er tour, le 2eme tour est utilisé pour recharger l'arme)

Recharger et tirer en 3 tours est toujours réussi (1^{er} tour = tire, 2eme tour = éjection de la douille, 3eme tour = recharge)

Ça baïonnette intégrée, permet de s'en servir au corps à corps (dégâts d'une lame classique : 2D10)

- **Les Ailes Gobelines**

Prix : environ 50 p.o.

Permet de voler,

Vitesse : x5 (lent)

C'est une structure rigide permettant de planer et même de voler, à condition de battre des bras.



- **Gyrocoptère à Pédales :**

Prix : environ 200 p.o.

Cette machine volante permet de manœuvrer assez facilement dans les airs, de voyager vite, tout en

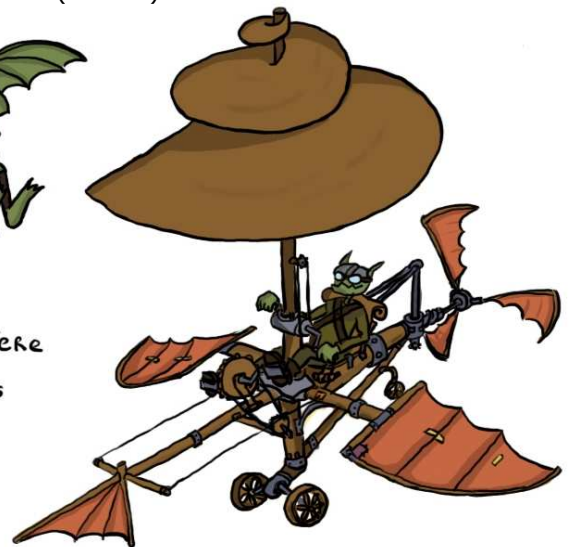
transportant tout son bardât, et pas besoin de la nourrir !

Permet de voler

Vitesse : x 20 (nerveux)

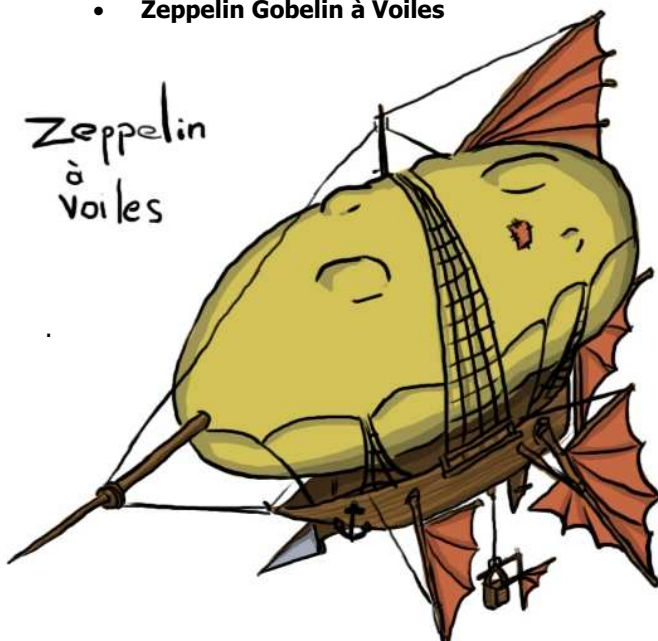


gyrocoptere
à pedales



- **Zeppelin Gobelins à Voiles**

Zeppelin
à
voiles



Prix : environ 300 p.o.

Ce petit dirigeable utilise la force du vent pour avancer.

La vitesse est de vol est Rapide (x10).

Quelqu'un utilisant le talent **navigation** peut augmenter sa vitesse de déplacement à x 20 (nerveux).

Peut transporter 5 personnes et leur équipement.

- **Chapeau de Vision**

Prix : environ 200 p.o.

Ce bonnet en peau de bouc et à l'esthétique rudimentaire, permet, grâce à la fixation de verres d'optique, d'augmenter considérablement le sens de la vue de celui qui le porte.

Un personnage gagne +2 en acuité tant qu'il porte le Chapeau de Vision



- **LASER : Lorgnette A Super Enorme Réticule.**



Prix : environ 300 p.o.

Cette lunette de visée est adaptable sur pratiquement tous les types d'arbalètes ou de fusils, voir même sur un arc si on est suffisamment bricoleur.

Donne un bonus de +2 en Acuité et +1 en Tire, lors d'un tir effectué avec l'arme à laquelle la visée LASER est fixée.

Catalogue. Epoque Zénith



- **Baliste :**



Prix : environ 200 p.o.

Il s'agit de la même baliste qu'à Potron-Minet, seul le look à changé.

Dégâts : 3D10+10

Talents : idem que dans le Catalogue Potron-Minet

- **Quadruple Baliste**



Prix : environ 300 p.o.

Arme de siège à roulettes mobiles, envoyant à une distance de 200 m, 4 énormes pieux (ce qui permet de viser moins justement et augmente les chances de toucher sa cible (donne un bonus de +2 lors du calcul de la difficulté du tir)

Dégâts : 3D10+10

Talents :

- Fait intervenir le talent « engin de guerre » pour être utilisée (pour tirer comme pour recharger),
- ou « Tir/lancer » mais avec un malus de -1 dans ce cas.

Recharger et tirer lors du même tour est hyper dur

Recharger et tirer en 2 tours est faisable (tire au 1er tour, le 2eme tour est utilisé pour recharger l'arme)

Recharger et tirer en 3 tours est toujours réussi (1^{er} tour = tire, les 2 tours suivant sont utilisés pour charger et armer l'arme.

- **Bélier Couvert:**



Prix : environ 40 p.o.

Parfait pour dégommer une porte, ou casser des noisettes.
 Cette évolution du classique bélier, permet aux personnes qui le manipulent, d'être à l'abri sous une épaisse couverture de cuire, de la plupart des projectiles envoyés par des assiégés peu coopératifs.

- **Mangonneau**

Prix : environ 300 p.o.

Arme de siège appartenant à la catégorie des armes à roulettes, étant capable de lancer des grosses caillasses tout en continuant d'avancer de façon mobile.
 Peut également servir à donner de l'élan à un pigeon.



Porté : environ 200m

Dégâts : 5D10+10

Talents : - Fait intervenir le talent « engin de guerre » pour être utilisée (pour tirer comme pour recharger),
 - ou « Tir/lancer » mais avec un malus de -1 dans ce cas.

Recharger et tirer lors du même tour est hyper dur
 Recharger et tirer en 2 tours est faisable (tire au 1er tour, le 2eme tour est utilisé pour recharger l'arme)
 Recharger et tirer en 3 tours est toujours réussi (1^{er} tour = tire, les 2 tours suivant sont utilisés pour charger et armer l'arme)

- **Trébuchet**

Prix : environ 700 p.o.

Sorte d'immense catapulte, appartenant à la catégorie des armes de siège à roulettes fixes. Une fois montée (ce qui représente plusieurs heures de travail à une équipe expérimentée), elle reste sur place, et balance d'énorme bloc de rochers à près de 500m, pulvérisant remparts, habitations, hérissos, qui auraient le malheur d'être sur la trajectoire des projectiles.

Cependant, tirer au trébuchet est loin d'être facile, et il faut utiliser le talent « arme de siège » pour pouvoir le manœuvrer, ou « tir » mais avec un malus de -1.



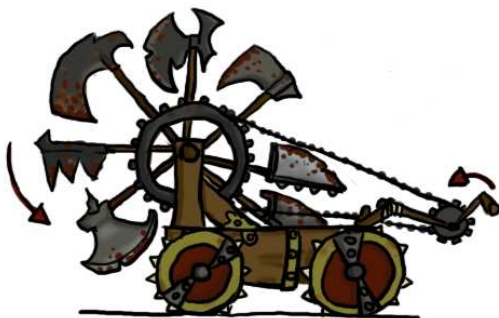
- **Machine à Hacher :**

Prix : environ 50 p.o.

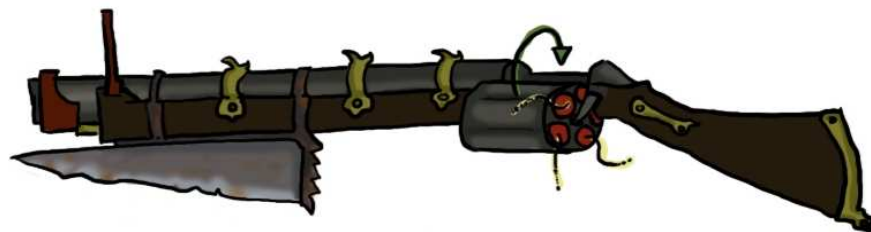
Sur une roue sont fixées des lames rouillées hétéroclites, misent en rotation par un système d'engrenages et de manivelles.
 Les malheureux pris sous les lames sont hachés menu en un instant (bien moins de temps qu'il ne faut pour attraper le tétanos).

Dégâts : 3D10

Talents : - Fait intervenir le talent « engin de guerre » pour être utilisée



- **Fusil Dynamite à Répétition**



Prix : environ 350 p.o.

Ce tube d'acier propulse des traits d'arbalète grâce à l'explosion d'un bâton de dynamite dans une chambre de combustion hyper blindée au mithril.

Dégâts : 3D10

Talents : - tire
- explosif (pour recharger l'arme)

Cette arme est très dangereuse, non seulement parce qu'elle est relativement précise et puissante, mais également parce qu'elle risque à tout moment d'exploser à la figure de son arquebusier.

Equipé d'un barillet à 6 emplacements, il permet de tirer 6 fois de suite (1 fois par tour) sans avoir à recharger !

Nécessite d'être chargé d'un bâton de dynamite pour chaque tire.

Recharger et tirer lors du même tour est hyper dur

Recharger et tirer en 2 tours est faisable (tire au 1er tour, le 2eme tour est utilisé pour recharger l'arme)

Recharger et tirer en 3 tours est toujours réussi (1^{er} tour = tire, 2eme tour = éjection de la douille, 3eme tour = recharge)

NB : Sa baïonnette intégrée, permet de s'en servir au corps à corps (dégâts d'une lame classique : 2d10)

- **Skate à Voile**

Prix : environ 20 p.o

Cette planche à roulette équipée d'une voile permet de se déplacer à une vitesse prodigieuse avec un maximum de « style ».

Vitesse : x 10 (rapide)

Ne nécessite aucun talent particulier pour être utilisée.



- **Avion monoplace.**

Prix : environ 200p.o

Cette machine plutôt maniable et simple d'utilisation, permet de voler à la vitesse véloce (x30)

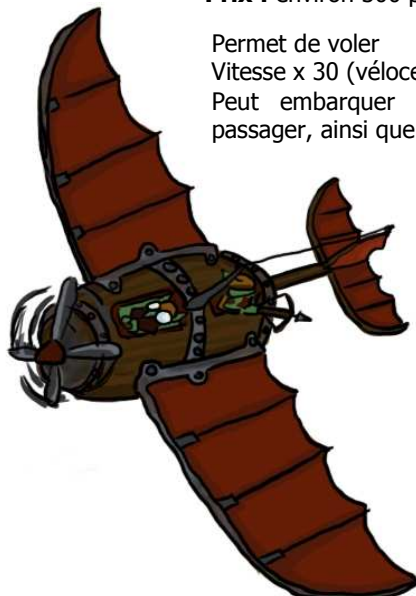
L'atterrissage n'est pas toujours aisé.



- **Avion Biplace**

Prix : environ 300 p.o

Permet de voler
Vitesse x 30 (véloce)
Peut embarquer un pilote et un passager, ainsi que tout leur bardât.



- **Zeppelin Gobelin à Voiles et à Rames**

Prix : environ 500 p.o.

Ce dirigeable utilise la force du vent pour avancer, mais aussi la force des bras grâce à 3 paires de rames spéciales.

Vitesse x10 (rapide)

Quelqu'un utilisant le talent « navigation » peut augmenter sa vitesse de déplacement à x 20 (nerveux)

Chaque groupe de 2 personnages affecté aux rames, augmente la vitesse de + 5 (jusqu'à un maximum de +15)

Peut transporter 10 personnes et leur équipement.



- **Briquet**



Prix : 4 p.o.

A la même utilité que Johnny, à savoir : allumer le feu.

- **Le Casque de Vison**



Prix : environ 250 p.o.

Ce casque en métal rouillé, est l'évolution du « Chapeau de vision ». Grâce à la fixation de verres d'optique puissants, il permet d'augmenter considérablement la vue de celui qui le porte, tout en protégeant sommairement sa boîte crânienne.

Un personnage gagne +2 en Acuité tant qu'il porte le Chapeau de Vision
Le casque procure une protection de +2 en Armure

- **Chapeau Hypnotiseur**



Prix : environ 200 p.o

Ce chapeau en cuire de crapaud, grâce aux multiples spirales en rotation qui lui sont associées, permet à celui qui le porte, d'exercer une subtile emprise sur son auditoire. On l'écouterait mieux, on se méfierait moins de lui, et il pourra même plus facilement faire croire à ses bobards.

« Achetez ce chapeau, je le veuuuuu ! »

Un personnage gagne +2 en Charme tant qu'il porte le Chapeau Hypnotiseur.

- **Implant d'Intelligence**



Prix : environ 300 p.o

La Science Gobeline a mise au point un procédé révolutionnaire pour augmenter de façon considérable l'intellect d'un individu, et ce, au prix de quelques piécettes et d'une petite intervention chirurgicale.

Le principe peut être résumé comme suit :

- Sur un individu ne présentant aucune qualité cognitive particulière (1)
- Après avoir fermement sanglé le sujet sur la table d'opération, on réalise une trépanation, découvrant ainsi le cerveau, sur lequel on greffe l'Implant d'Intelligence au moyen de ses connecteurs (longues aiguilles qu'il faut enfoncer dans la cervelle) (2)
- Puis, afin de mettre en marche l'Implant d'Intelligence et de rendre opérationnelles les connections implant-cerveau, une énorme décharge électrique est envoyée sur le sujet toujours solidement attaché. (3)
- Ainsi, l'implant d'intelligence permet d'augmenter la stimulation neuronale et d'accélérer la transmission synaptique, rendant le sujet supérieurement intelligent. (4)

En pratique, l'Implant d'intelligence permet d'augmenter définitivement l'intelligence du sujet, mais l'opération provoque des balafres irréversibles sur le visage.

Ainsi, le sujet gagne + 3 rang en Intelligence (ou Acuité à des fins d'Intelligence)

Mais le sujet perd également 1 rang en Charme (à cause des cicatrices hideuses, séquelles de l'opération)

- **Méka-bras**



Prix : 400 p.o

Les Méka-bras, sont des prothèses articulées par une puissante machinerie hydraulique.

La force de son possesseur est ainsi décuplée, et les épaisses feuilles d'acier qui la composent, protègent efficacement ses membres supérieurs.

Cependant, le bruit que provoque l'actionnement des vérins en fait une armure à déconseiller aux aventuriers se préoccupants de discrétion.

Classe : pièces d'armure

Protection : + 2 (sans malus d'acrobatie)

Dégâts : +1d10

Discrétion : malus de +1 rang

- **La Méka-Armure**



Protection : + 10 (sans malus d'acrobatie)
Dégâts : +1d10

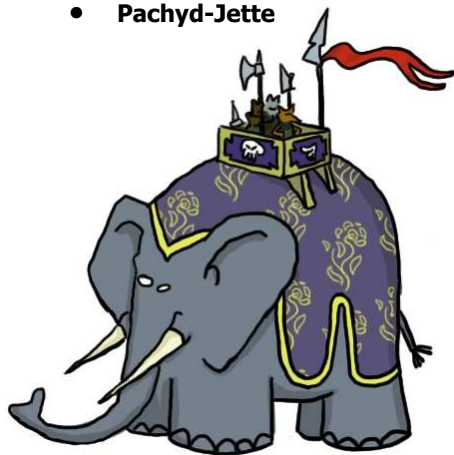
Discretion : malus de +3
Acuité : malus de - 1 rang

Prix : environ 1 200 p.o

Cette armure est plus un scaphandre de combat, qui grâce à son blindage épais, permet de protéger efficacement l'avorton qui la pilote. Les multiples pistons, vérins hydrauliques et engrenages qui l'actionnent, permettent à la colossale masse d'acier de se mouvoir avec une agilité correcte, sans que le pilote ne dépense d'énergie (l'Acrobatie du pilote n'est pas modifiée par l'armure). De plus, ils permettent de développer une force herculéenne.

La Méka-Armure est donc un exosquelette de combat très impressionnant et efficace, mais n'est pas exempt de défauts. En effet, la complexité de sa construction en fond une armure hors de prix. De plus, l'impressionnante machinerie qui la compose fait énormément de boucan à chaque mouvement, diminuant l'acuité de son possesseur, et rendant impossible toute sortes d'opérations d'infiltrations. Sa taille gigantesque la rend peu pratique en milieu confiné

- **Pachyd-Jette**



Prix : environ 500 p.o.

Parmi toutes les fantastiques machines mises au point par les cerveaux dérangés des ingénieurs gobelins, le Pachyd-Jette occupe une place de choix.

Cette machine de guerre est un impressionnant véhicule de transport de troupe, grâce à son volume conséquent et à son important blindage.

Au combat, sa trompe articulée, ses puissantes pattes, et ses 2 défenses acérées, font des dommages immenses.

Enfin, Il peut se mettre en mode « Vol », et ainsi parcourir à une vitesse prodigieuse des distances impressionnantes.

Vitesse de déplacement au sol :

- poussif (x2)

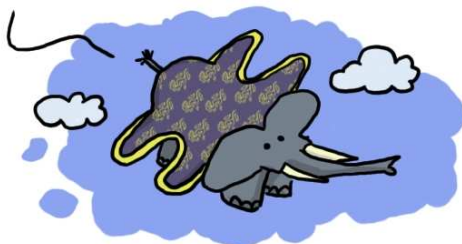
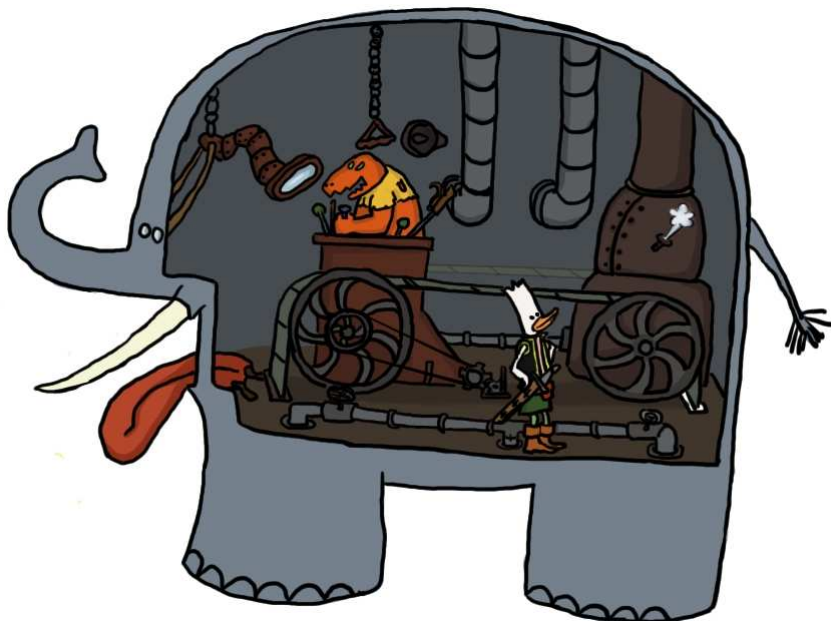
Vitesse de déplacement en vol :

- rapide (x10)

Dégâts : 4d10

Pouvoir : Vol et Avalément.

Capacité de transport : 20 personnes



Test de Tir/Lancé

La plupart du temps, la difficulté d'un test de tir est donnée arbitrairement par le Gardien. Cependant, il peut être beaucoup plus grisant pour un joueur développant à font son personnage pour le tir, d'avoir des tests de tir prenant plus de facteur en compte, afin de pouvoir réaliser THE tir, celui qui pourra être cité sans honte dans la liste de Hauts-Faits.

- **Calcul des Malus de Tir**

Attributs de la Cible

Taille	Exemple	Malus
Plus de 2m		0
Entre 2m et 1m	- un adversaire de taille moyenne	1
Entre 1m et 50cm	- un membre supérieur - thorax - ventre - un petit gobelin	2
Entre 50cm et 5cm	- une tête - une main - l'entre-jambe	3
Moins de 5cm	- une corde - une cerise - un œil	4

Distance	Malus
Moins de 10m	0
Entre 10m et 50m	1
Entre 50m et 100m	2
A plus de 100m	3

Mouvements	Malus
Immobile	0
Linéaire	1
Zig-zag	2

Vitesse de déplacement	Malus
« Rapide » ou Moins	0
« Nerveux » ou plus	1

Attributs du Tireur

Mouvement	Malus
Immobile	0
Mobile	1

Temps d'Ajustement	Malus
Oui	0
Non	1

Effet donné	Malus
Pas d'effet, Tir simple	0
Avec un Effet	2

Condition Météo :

Condition météo	Malus
Pas de Vent	0
Vent	1
Vent Fort ou Pluie gênant la vision	2

- **Calcul des Bonus de Tir**

Acuité du tireur :

Rang	Bonus
Nul	0
Pas très Doué	1
Bon	3
Habile	5
Balaise	7
Super Fortiche	10

- **Calcul de la Difficulté du Tir :**

$$\text{Difficulté} = \text{Malus} - \text{Bonus}$$

Score	Difficulté
0	Hyper Facile
1	Fastoche
2	Faisable
3	Coton
4	Hyper-Dur
5 ou plus	Infaisable



Attributs	Rangs
Acrobaties :	
Bagarres :	
Charme :	
Acuité :	
Intelligence :	

PV max :

 PV actuels :

Epoque :
 Age :
 Profil :
 Expérience :
 Renommée :

Talents :	Rangs

Pouvoirs :
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -

Je m'appelle
 Je suis un
 Pour subvenir à mes besoins, je.....
 où je sers
 Avecqui ne me quitte pas,
 j'aspire à
 en quête
 J'aimerai aussi trouver
 Et si je crois en une chose, c'est

Mon équipement :
 Vêtements :
 -
 -
 Armure :
Protection :
Malus :
 Armes :
 -
 -
 -

Mes autres possessions :
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -

Ma thune :
 - p.o : - p.a : - p.c :

Mes relations :
 Mes amis sont : Mes ennemis sont :
 Un proche perdu de vue : Je suis amoureux de :
 Je suis le maître de : Je suis le disciple de :

Mes Hauts-faits
 -
 -

Livre de Sorts (les sortilèges que je connais):
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -

Magie	Rangs
Eléments	Mana Max :
Nature	
Astral	Mana actuel :
Nécromancie	

Voilà donc la fin de cette première édition du Grimoire du Marsupial

J'ai encore des tonnes de projets pour enrichir la prochaine version

Mais j'ai surtout besoin d'avoir des retours, afin de corriger les fautes et améliorer les règles.

Remerciements :

Merci à Thronsfar pour le monde génialissime qu'ils ont créé
Merci à toi qui à pris la peine de lire, au moins quelques lignes, de ce grimoire.
Merci à ma chérie d'avoir renoncé à comprendre l'intérêt de ce supplément
Merci à la bière de rendre l'existence si délicieuse
Merci à mes slips d'avoir tenu le coup

A bientôt pour la version 2.0 du grimoire du Marsupial

L'opossum

Le 28/10/2010