

CELTES et PEUPLE des FEES



CELTES et PEUPLE des FEES

Plan :

- I Création des **Celtes**
 - [Tables des Pouvoirs des Celtes](#)
 - [Quelques Talents Celtiques](#)
- II [Peuple des Fées](#)

I – Création des Héros, Druides et Bardes Celtes.

First on lit Deus Ex Machina, on kiffe. Après, comme on en sait plus et on peut lire ce qui suit.

Le **Héros** comme le **Druide** est une créature qui sert un des 4 principaux dieux **Celtes**. C'est une créature qui vient directement de la marche. Il n'a pas besoin de rentrer dans le corps d'un hôte. Toutefois, ils sont humains et agissent comme tel. Le **Barde** lui est un « simple » humain, né humain et ayant grandi sur terre et qui est reconnu par un des dieux.

Création des personnages :

Héros : 16 points de Caractéristiques et 16 points de Talents. 3 Pouvoirs 1 limitation

Druide : 16 points de Caractéristiques et 16 points de Talents. 3 Pouvoirs 1 limitation

Barde : 13 points de Caractéristiques et 14 points de Talents. 1 Pouvoir de **Druide**

Le **Barde Celtique**

Le **Barde** est celui qui crée le lien entre les différentes communautés, c'est un nomade. Ses poèmes, ses odes, ses chansons, ses histoires mythologiques, ses contes résonnent partout où il passe. Ils sont les vents qui annoncent ou rappellent. Ils sont le ciment, ils sont le lien, ils sont l'histoire du peuple **Celte** qui évolue avec eux. Ils sont la mémoire d'un peuple qui les accueille puis les regarde partir vers d'autres contrées merveilleuses.

Le **Barde** est un artiste qui n'a de Pouvoir que si une de ses odes a été suffisamment célèbre parmi le peuple **Celtique** ou bien appréciée par les dieux **Celtes**. Une fois sa récompense, il commence un chemin long et périlleux dans la voie de la servitude divine. Les dieux pourront le récompenser au fur et à mesure des preuves de son habile servitude, il pourra ainsi gagner 3 Pouvoirs **Druidiques** (dont le maximum est +1) et 3 augmentations permanente de caractéristique. Ensuite, il devra recevoir l'approbation du conclave des **Druides** et devenir apprenti. Après avoir passé 10 ans d'apprentissage et d'initiation avec un **Druide**, gagné 3 autres nouveaux Pouvoirs (niveau maximum +2), il sera enfin reconnu comme **Druide** à l'acquisition de son dernier et neuvième Pouvoir, premier Pouvoir spécifique qui lui sera accordé par le dieu qu'il sert. Son immortalité fera effet dès lors et après son trépas, il pourra être renvoyé par son dieu.

Les **Druïdes Celtiques**

Il sert **Ogmios** ou **Le Dagda**. C'est parfois un humain la plupart du temps, un envoyé des dieux. Il ne peut utiliser que des Pouvoirs de **Druïde**. En général le **Druïde** vit à bonne distance des habitations humaines, il cherche constamment à se rapprocher de son milieu élémentaire ou de ce qui lui ressemble. Quand un lieu lui conviendra et qu'il s'y installera, il favorisera alors l'essor, l'épanouissement des forces élémentaires et animales alentour. Notons toutefois l'intérêt évidemment social de cette fonction honorifique pour les peuples **Celtés**. Ce sont les psys, les médecins, les prêtres, les sages etc. Le **Druïde** participe activement à la vie du village et plus particulièrement lors des cérémonies, des fêtes, des conseils...

Les **Héros Celtiques**

Il sert **Nuada** ou **Lug**. Il est un de leurs envoyés. Il est respecté, craint et estimé par tous les **Celtés**. Il est la manifestation des désirs divins. Il est le protecteur des hommes **Celtés** ainsi que de la culture **Celte**. Il a de puissants Pouvoirs pour contrer les éventuelles menaces. S'il habite un endroit, il commencera à l'ornementer de ses trophées de guerre. Armes, armures crânes et monticules d'os des vaincus.... Tout ce qui rappellera les combats menés pour la grandeur des dieux **Celtés**.

Les **Héros Celtés**, Les **Druïdes Celtés** et les **Bardés Celtés** regagnent leurs Points de Pouvoirs ainsi.

- 1PP toutes les 6H
- 1Par 3 heures passées dans leur élément, entouré des choses favorites (crânes, armes et os pour un **Héros**. Endroit de prédilection du **Druïde**. A chanter, ou raconter des histoires dans un village pour le **Barde**)
- 1 Par 2 heures et non par 3 pour les serviteurs du **Dagda**
- 1PP par confrontation (pas combat) contre 1 adversaire pour un serviteur de **Nuada** et +1PP par Serviteur de **Lug** battu lors d'un défi non-létal.
- 1PP par adversaire tué pour un serviteur de **Lug** et +1PP par Serviteur de **Nuada** battu lors d'un défi non-létal.
- 1PP par personne en désaccord convaincue par un serviteur d'**Ogmios**



Pouvoirs des Héros Celtes

11 [Eclair](#)
12 Feu
13 Furie
14 Peur
15 Frappe Ultime
16 Cri

21 [Armure](#)
22 Esquive Acrobatique
23 Contorsion
24 Immunité au Feu
25 Augm. Perm. d'une Carac.
26 Tresse Indestructible

31 [Talent](#)
32 Bond
33 Vitesse
34 Marcher sur l'Eau
35 Entendre la Voix
36 Transformation

41 [Arme de Contact](#)
42 Arme à Distance
43 Bouclier Rond
44 Bouclier Long
45 Peinture
46 Objet Magique

51 [Amis Guerriers d6](#)
52 Ami **Druide**
53 Ami **Héros**
54 Ami **Barde**
55 Cheval Divin
56 Chien de Guerre

61 [Folie Meurtrière](#)
62 Mauvais Caractère
63 Alcoolique
64 Agressif
65 Supériorité
66 Restriction Vestimentaire

Pouvoirs des Druides Celtes

11 [Parler au Bois/Végétal](#)
12 Parler aux Insectes
13 Contrôler le Bois/Végétal
14 Contrôle des Insectes
15 Métamorphose en Bois/Végétal
16 Métamorphose en Insectes

21 [Parler aux Animaux](#)
22 Parler aux Oiseaux
23 Contrôler des Animaux
24 Contrôle des Oiseaux
25 Métamorphose en Animal
26 Métamorphose en Oiseau

31 [Parler à l'Air](#)
32 Parler à l'Eau
33 Parler aux Pierres
34 Contrôle de l'Air
35 Contrôle de l'Eau
36 Contrôle des Pierres

41 [Rêves](#)
42 Divination
43 Aug. Perm. Carac.
44 Bêtise
45 Guérison
46 Sommeil

51 [Lieu Propice](#)
52 Familier
53 Talent
54 Objet Magique
55 Ami **Druide/Héros/Barde**
56 Ami du Peuple **Fée**

61 [Intransigent et Puriste](#)
62 Mauvais Caractère
63 Alcoolique
64 Agressif
65 Supériorité
66 Restriction Vestimentaire

Pouvoirs de Combat des Héros Celtes

11 Eclair

Coût : 1PP Physique Pré

Capacité à lancer des éclairs sur une cible. Les éclairs ont besoin de sortir par un moyen précis dépendant des facultés du **Celte**. Ce Pouvoir prend deux secondes, la première seconde, il concentre visiblement l'énergie électrique à travers son corps, la deuxième, il la projette sur sa cible. Il a besoin d'un objet métallique pour faire sortir cette électricité. À +2 il peut utiliser ses poings. S'il est touché par quelqu'un à mains nues ou avec une arme blanche de contact, pendant qu'il se charge, le fluide d'énergie explosera sur son ou ses agresseurs leur occasionnant RU+2 de dommage. Il se peut également que le **Celte** veuille toucher quelqu'un pendant ce court laps de temps...

PP	Puissance	Portée
1	+5	50
2	+6	100
3	+7	200

12 Feu

Coût : 1PP Physique Pré

Ce Pouvoir permet de cracher des flammes comme un **Dragon**, un **DEMON** ou tout autre créature abominable... Réminiscence du sang impur qui coule dans leurs veines... Ce Pouvoir prend deux secondes, la première seconde, il prend sa respiration, la deuxième, il crache sa flamme.

PP	Puissance	Portée	Nombre de cibles
1	+5	10	2 proches
2	+6	15	3 proches
3	+7	20	4 proches

13 Furie

Coût : 1PP Physique

Ce Pouvoir permet d'attaquer (2+Niv) fois par seconde au corps à corps ou avec une arme de contact. Chaque attaque ne pouvant venir de la même source évidemment. Le **Celte** devra dépenser 1PP par attaque supplémentaire. Utilisant ce Pouvoir, il ne pourra ni se défendre, ni esquiver, même magiquement.

14 Peur

Coût : 2PP Mental Vo vs Vo

La cible de ce Pouvoir est prise d'une peur panique et s'enfuit en hurlant pendant RU minutes si elle échoue le conflit. Le Pouvoir à 10 m de portée.

15 Frappe Ultime

Coût : 4PP Physique Pré

Ce Pouvoir permet de trouver la faille dans l'armure d'une victime lors d'une attaque au CaC, avec une arme blanche, ou une arme à distance. Toutes protections même magiques sont alors annulées et seule une parade ou une esquive pourront protéger la victime.

16 Cri

Coût : 4PP Physique Vo vs Vo

Ce Pouvoir permet d'attaquer en premier et sans que la cible puisse esquiver.

A +1 Elle ne peut parer non plus

A +2 Elle ne peut plus se défendre en rien

A +3 Et elle ne peut agir au prochain tour

Pouvoirs de Défense des Héros Celtes

21 Armure

Coût : 1PP/Heure Mental

Permet d'être entouré d'une protection quasi invisible de $(1+Niv) \times 2$. En fait, des très fins, très petits filaments de lumière bleutée le parcourent. *Joli non ?*

22 Esquive Acrobatique

Coût : 1PP/ Attaque Physique

Permet d'esquiver $(1+Niv)$ attaques par tour venant de n'importe quel endroit du moment qu'il peut s'écartier au dernier et ultime moment. Il n'a pas besoin de voir l'attaque arriver. C'est en général spectaculaire.

23 Contorsion

Coût : $1+Niv$ PP/ heures Physique Vo

Le personnage se transforme hideusement, il ne ressemble à plus à rien d'autre qu'une monstre, les bras se retournant, la tête aussi, le visage rentrant en lui même, les pieds se dissocient du bassin etc... C'est sanglant et immonde, cadeaux de Peur pour les contrevenants humains de passage. La transformation dure RU minutes ensuite il sera sous cette forme pour au maximum $(1+Niv)$ Heures/ PP

Niveau	Force	Talent	Résistance	Protection
+0		+1	+2	+2
+1	+1	+1	+3	+3
+2	+1	+2	+4	+4
+3	+3	+3	+6	+6

Force correspond au bonus de Force, Talent c'est le niveau de tout ses Talents de combat au minimum, Résistance c'est les colonnes de bonus contre les attaques mentales et Protection c'est des bonus de points d'une protection invisible (cumulable, bien entendu)

24 Immunité au feu

Capacité à être immunisé au feu et à la chaleur, reliquat d'un sang corrompu.

25 Augmentation Permanente d'une Caractéristique

Permet d'augmenter définitivement d'un point une caractéristique au choix.

26 Tresse Indestructible

Le **Héros Celte** a une grosse et grande natte tressée de cheveux indestructible qui part du haut du crâne et qui descend jusqu'au bas du dos empêchant tout coup par derrière. Cette saleté de natte a une fâcheuse tendance à se mettre sur le chemin de quoique ce soit de solide qui lui arriverait par derrière protégeant ainsi son propriétaire inconscient du danger. Il ne subira alors que la puissance cinétique du coup.



Pouvoirs Utilitaires des Héros Celtes

31 Talent

Le personnage à un Talent magique au choix. Talent à +3 donc...

32 Bond

Coût : 1PP Physique

Le personnage peut faire des bond de $(1+Niv) \times 5m$ en 1 seconde. Il peut bondir sur une cible et ainsi commencer le combat et +1 en dommage au contact. Permet d'esquiver une attaque aussi.

33 Vitesse

Coût : 1PP/Min Physique

Le personnage se déplace $(2+Niv) \times$ sa vitesse normale. Il gagne en initiative $(2+Niv)$ points en Agilité.

34 Marcher sur l'eau

Coût : 1PP Physique

Il peut se déplacer sur des liquides pour 1PP/ $(1+Niv)$ minutes. A+2 sa monture peut bénéficier de ce Pouvoir à sa place. A +3, Il peut faire bénéficier ce Pouvoir à une personne de son choix pour 1PP.

35 Entendre la Voix

Coût : 2PP Mental

Le **Héros Celte** se pose une question qui ne demande qu'une réponse mono ou Bi-syllabique. La réponse doit donc être simple, s'il veut qu'un dieu lui réponde. Les dieux comme les humains ne sont pas assujettis à dire la réalité ou la vérité, c'est parfois une question de point de vue. Sachant que le **Héros** est un envoyé des dieux, il y a peu de chance pour que les dieux lui fasse une crasse mais ce n'est pas impossible qu'un dieu oriente la réponse suivant ses désirs.

36 Transformation

Coût : 2PP Physique

Le **Héros Celte** se transforme en son animal fétiche qu'il prédéfinit à l'acquisition du Pouvoir. Les animaux possibles sont le sanglier, le chien, le loup, le cheval, l'ours, le blaireau (*haha*), le cerf, le renard, le chat sauvage/lynx, le glouton, le bélier, le bouc, le taureau... Le Pouvoir dure le temps que le **Héros** le souhaite et coûte 2PP par transformation humaine/animale ou animal/humaine. Le **Héros** sous forme animale ne transporte pas son équipement, hormis les Objets Magiques (pas les armes). Sous forme animale, il a toutes les attributions de cet animal sauf sa propre Volonté qu'il conserve. Il acquiert les Talents de l'animal au niveau du Pouvoir, il conserve les siens même s'il peut être compliqué de les mettre en pratique.



Objets des Héros Celtaes

41 Arme de Contact

Une épée ou une hache indestructible. Les bonus sont à ajouter.

Dommages +1 / Niveau

Précision +1 / Niveau

42 Arme à Distance

Un pieu ou une hache de lancer indestructible. Les bonus sont à ajouter.

Dommages +1 / Niveau

Précision +1 / Niveau

Portée x2 / Niveau

43 Bouclier Rond

Bouclier indestructible mais ne gênant pas sont porteur. Bonus de protection de +1/niveau

44 Bouclier Long

Bouclier indestructible très grand mais ne gênant pas sont porteur. Bonus de protection de +1/niveau

45 Peinture

Le personnage s'enduit d'une peinture bleu qui devient magique. Elle protège de (1+Niv) points et immunise contre le Feu et le Froid. Il faut être nu pour bénéficier de cette protection et savoir peindre. Notez que la peinture ne part pas comme ça vite fait avec de l'eau ou du white spirit. Le personnage met autant de temps à l'enlever. Le port du casque est autorisé...

Niveau du Talent peinture	Temps pour se peindre correctement
+0	1 heure
+1	45 minutes
+2	25 minutes
+3	10 minutes

46 Objet Magique

Cet objet magique est un torque, ou un bracelet qui offre deux Pouvoirs aléatoires. Les PP pour l'activation des Pouvoirs sont ceux du porteur et propriétaire de l'objet.



Amis des **Héros Céltes**

51 Guerriers **Céltés**

D6 Guerriers accompagnent le **Héros Célté** ou qu'il aille. Ces hommes se renouvellent s'il y a eu des morts à raison de 2 par semaine, 3 s'il passe dans une ville. Ce sont de féroces guerriers prêts à mourir au combat. Ils sont bien équipés.

F :3/2 V :1 Ag :3/2 Pr :2/3 Pe :2/3 Ap :1

Talents :Talent Combat+2 Talent de Combat+1 Talent de Combat/Esquive+1 Course/Equitation+0
Discrétion+0

52/53/54 Ami **Draïde/ Héros/ Barde**

Le **Héros Célté** a un compagnon qui l'aide dès qu'il en a besoin et suivant ses compétences. Ce n'est pas un serviteur, mais il acceptera beaucoup de sacrifice pour aider le **Héros**. Notons qu'il n'accompagne pas le **Héros** partout et que parfois il ne sera pas possible d'avoir son aide. C'est plus une relation qui pourrait être remplacée si elle venait à disparaître tragiquement.

55 Cheval **Divin**

Coût : 4PP/24 heures Mental

Ce cheval est envoyé par les dieux, il n'obéit qu'à son maître, ne fatigue pas. Il est très beau et est à l'image que le souhaite le **Héros**. Pour l'appeler, le **Héros** crie et le cheval apparaît à la limite de son champ de vision, il arrive dans la minute qui suit au maximum mais il peut aussi apparaître derrière un mur à quelques mètres s'il y en a un. Il galope 2 fois plus vite qu'un cheval et peut bénéficier des Pouvoirs que son propriétaire **Héros** possède, comme Marche sur l'eau, Vitesse, Esquive acrobatique, Immunité au feu et Bond.

56 Chien de **Guerre**

Ce chien est un molosse dressé au combat et à la traque, il est intelligent et n'obéit qu'à son maître. S'il venait à mourir, 1 semaine après un **Barde** viendrait lui en rapporter un. Quand il attaque, il peut mordre pour blesser et tuer ou tenir selon ce que lui ordonnera son maître. Il pèse entre 60 et 80 kilos. F :3 V :2
Ag :3 Pe :4 Pr :2 Ap :2 Talents :Attaque+2 Traque +2 Esquive +0 Course +0 (Crocs : d+0)



Druïdes Celtes du Bosquet

11/12 Parler aux Insectes ou au Bois/Végétal

Physique

Ce Pouvoir permet de communiquer avec un type de créature ou d'élément. Il faut un certain temps pour arriver à ses fins. Les créatures comme les esprits élémentaires fonctionnent tous très différemment les uns des autres et l'aide fournie est surtout en termes de connaissance par rapport à leurs perceptions. Sur une période un peu plus longue de Discussion, on peut avoir plus de précisions mais aussi des résultats en termes de logistique, toutefois, il ne faut pas confondre avec le Contrôle de créature ou d'élément. Il n'y a pas de coût puisque c'est un Talent magique permanent.

- +0 Images succinctes
- +1 Parler ouvertement, aide bénéfique, équivalent à Discussion +1 et Savoir Faire +0
- +2 Convaincre et avoir de l'aide sérieuse, équivalent à Discussion +2 et Savoir Faire +1
- +3 Avoir l'allégeance des créatures /de l'élément. Équivalent à Discussion+3, Savoir Faire +3, Séduction+3

13 Contrôle des Insectes

Coût : 2PP/ Minute Mental Vo

Le personnage peut contrôler un insecte ou un arachnide. Il percevra par les sens de la créature contrôlée et la commandera entièrement. Toutefois au fur et à mesure, le Pouvoir amplifie sa puissance. S'il n'y a pas le bon nombre de créature, le Pouvoir n'en crée pas de nouvelle, cela indique juste le nombre maximum de créatures pouvant être sous Contrôle.

- +0 : 2PP/minute/créature
- +1 : 2PP/ PP minute/ PP créature
- +2 : 2PP/ PP minute/ PP x2 créatures
- +3 : xPP/ xPP minute/ xPP x100 créatures



14 Contrôle du bois et du végétal

Coût : 2PP Mental Vo

Le **Draïde** accélère le processus naturel du développement végétal. La croissance accélérée permet en une saison la croissance d'une année. Si la durée est 1 an, ça en fera quatre de croissance. En gros c'est 4x la vitesse optimale dans les meilleurs conditions. S'il Contrôle les végétaux à +3, il peut aussi évidemment utiliser ce Pouvoir à +2. *Nan, mais je précise parce que ya des numéros, je vous jure...*

Niveau	Effet	Coût	Durée du Pouvoir	Aire de l'effet
+0	Croissance accélérée	2PP	saison	m ²
+1	Croissance accélérée	1PP	saison	PP m ²
+2	Croissance accélérée	1PP	an	PP x10m ²
+3	Esprit des Plantes	5PP	min	PP x5m ²

L'Esprit des Plantes, sur la surface animée par le **Draïde** s'agit afin d'aider au mieux le maître des lieux. Des ronces jaillissent, des lianes et des branches s'animent, les racines s'empressent de sortir de terre, toutes enlacent, saisissent, étouffent, transpercent, lacèrent, battent ou retiennent les ennemis du **Draïde**. On ne peut que difficilement vaincre le lieu (*napalm ?*) Toutefois, si le **Draïde** quittait le lieu ou mourrait, l'Esprit des Plantes abandonnerait immédiatement le combat.

Force : 6 Agilité :3 Talents : Attraper +2 (agilité vs défense) Retenir+0 (Force vs Force) Etouffer+2(Force vs Force) Lacérer+2 (agilité) Transpercer+1 (agilité vs défense) Frapper +2 (agilité vs défense)

L'Esprit agit xPP/2 fois (arrondi à l'inférieur) par secondes, mais ne peut faire qu'une attaque par cible à chaque round. Il doit soit attraper, soit transpercer sa cible, soit la frapper.

S'il l'attrape, au round suivant il faut qu'il arrive à la retenir, puis au round d'après il l'étouffe ou la lacère. S'il lacère sa victime, la victime ne sera retenue que par la moitié de sa Force, donc la victime pourra s'échapper s'il réussit un jet de Force contre celle de l'esprit qui à ce moment est de 3. Toutefois, il se prendra des dégâts complets sans possibilité d'esquive ou défense, les protections marchent évidemment.

Dommages :

Transpercer :+1 si la cible est transpercée elle doit ensuite se dégager sinon elle est « retenue ».

Lacérer :+0 et si des dommages sont subis, un poison est véhiculé. Dégâts en sus +RU (jet de Force de l'Esprit en opposition)

Étouffer : pas de dégâts mais la personne peut mourir étouffée, étranglée et compressée si elle ne réussit pas à sortir de cet enchevêtrement au bout de Force x3 secondes. Une armure magique donne un nombre de 3 secondes de plus par point de protection. Anaérobiose immunise évidemment contre l'étouffement.

Une cible saisie peut être projetée à bonne distance ou assommée contre un arbre

(jet de Force vs Force le cas échéant, le RU donne le nombre de seconde d'incapacité).

Frapper : +3 (+coup assommant RU/3 secondes (Fo vs Fo)+(Fo+RU) mètres de projection)

15 Métamorphose Insectes

Coût : 4PP Mental

Le **Draïde** se transforme en une nuée d'insectes de toutes sortes adoptant leurs modes de déplacement. Si le **Draïde** perd plus que le % de tolérance de son volume, il meurt. S'il est assommé, il doit faire à son réveil un jet de Volonté pour se regrouper. Si le **Draïde** veut attaquer une cible sous forme de nuée, il attaquera avec sa Volonté et avec le niveau de maîtrise de la métamorphose.

+0 : 4PP/H, volume du **Draïde** = volume des insectes +/-10%, RU-5 dommages,

Temps pour la métamorphose : 30 secondes

+1 : 3PP/H, +/- 50% volume du **Draïde** = volume des insectes, RU-4 dommages,

Temps pour la métamorphose : 15 secondes

+2 : 2PP/H, +/- 80% volume du **Draïde** = volume des insectes, CaC+1, RU-2 dommages + Poison ^{D161+1},

Temps pour la métamorphose : 5 secondes Perception et Agilité augmentées à 3 si inférieures à 3.

+3 : 1PP/H, +/- 99% volume du **Draïde** = volume des insectes, CaC+2, RU dommages + Poison ^{D161+2},

Vitesse x2, Discrétion+3, Esquive+3, Perception et Agilité augmentées à 5

Temps pour la métamorphose : 1 seconde.

Le Poison est virulent et le RU donne le nombre de points de dommages supplémentaires lors d'une blessure, un jet de Force est nécessaire en opposition.

Notez que les insectes rampent, volent, creusent etc.

16 Métamorphose Végétale

Coût : 1PP Mental

Le **Druide** se rapproche des plantes et se fond au fur et à mesure en elles ; son corps disparaît et son esprit fait partie des plantes. Un **Druide** avec le Pouvoir de Métamorphose +3 peut aussi l'utiliser à +2, (le temps de transformation à +3 sera changé à 1 seconde et le déplacement à x3).

+0 : 1PP/H temps pour la métamorphose : 30 secondes.

+1 : 3PP/H peut déplacer son esprit à vitesse normale à travers les plantes et ainsi se déplacer lui-même.
Temps pour la métamorphose : 15 secondes.

+2 : 2PP/H peut déplacer son esprit à vitesse x2 à travers les plantes et ainsi se déplacer lui-même.
Temps pour la métamorphose : 5 secondes.

+3 : 5PP/minute prend l'apparence d'un être mi-végétal mi-humain avec de très nombreuses excroissances.
Le **Druide** choisit globalement son aspect.

L'Apparence du personnage définit la taille, si initialement l'Ap < 3 pas de modification, si Ap = 3 ou 4 taille doublé, dégâts majorés de 1. Si Ap > 4 alors taille quadruplé dégâts majorés de 3, Force +1
Temps pour la métamorphose : 2 secondes.

F :5 Ag :3 Pe :4 Pr :3 Vo :Vo du **Druide** Ap :Ap du **Druide**

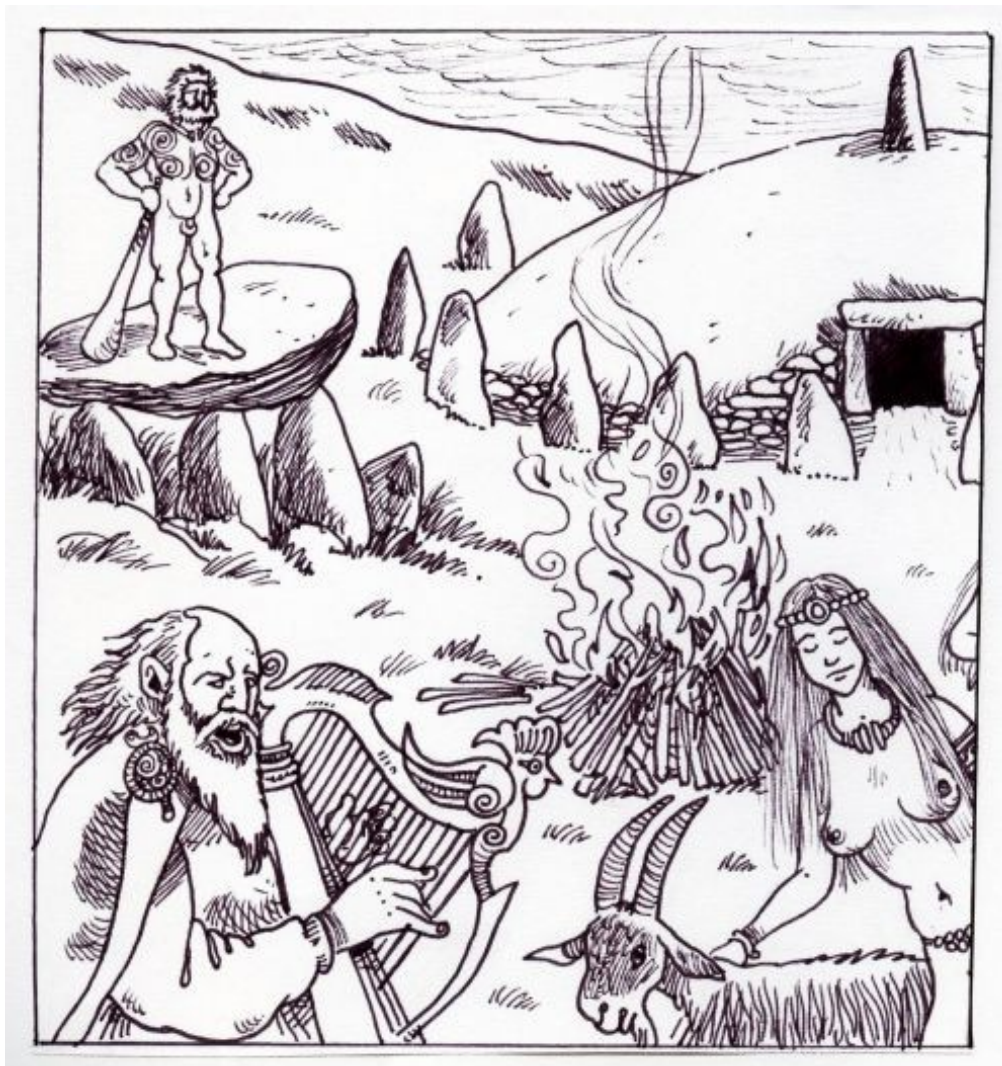
Talents : CC +2 Esquive +1 Lancer +1.

Dommages +2 (la Force de 5 est comprise) coup assommant RU/3 secondes (Fo vs Fo),

Armure de 4 (sauf feu et foudre ; 1)

Vie x 3 (pas de colonnes de malus si le **Druide** est blessé).

Les Caractéristiques comme les Talents sont majorés jamais minorés par la métamorphose.



Druïdes Celtes Animaux

21/22 Parler aux Animaux/ Oiseaux

Physique

Ce Pouvoir permet de communiquer avec un type de créature, soit les animaux, soit les oiseaux. Il faut un certain temps pour arriver à ses fins. Les créatures fonctionnent toutes très différemment les unes des autres et l'aide fournie est surtout en termes de connaissance par rapport à leurs perceptions. Sur une période un peu plus longue de Discussion, on peut avoir plus de précisions mais aussi des résultats en termes de logistique, toutefois, il ne faut pas confondre avec le Contrôle de créature. Il n'y a pas de coût puisque c'est un Talent magique permanent.

+0 : Images succinctes

+1 : Parler ouvertement, aide bénéfique, équivalent à Discussion +1 et Savoir Faire +0

+2 : Convaincre et avoir de l'aide sérieuse, équivalent à Discussion +2 et Savoir Faire +1

+3 : Avoir l'allégeance des créatures /de l'élément. Équivalent à Discussion+3, Savoir Faire +3, Séduction+3

23/24 Contrôle des Animaux/ Oiseaux

Coût : 2PP Mental Vo vs Vo

Le personnage peut contrôler un animal ou un Oiseau. Il percevra par les sens de la créature contrôlée et la commandera entièrement. Toutefois au fur et à mesure, le Pouvoir amplifie sa puissance. S'il n'y a pas le bon nombre de créature, le Pouvoir n'en crée pas de nouvelle, cela indique juste le nombre maximum de créatures pouvant être sous Contrôle.

+0 : 2PP/minute/créature

+1 : 2PP/PP minute/PP créature

+2 : 2PP/PP minute/PP x2 créatures

+3 : xPP/xPP minute/xPP x10 créatures

25/26 Métamorphose en Animal/ Oiseau: Le **Druïde** se transforme en sa créature fétiche qu'il doit fixer au départ de la possession de ce Pouvoir. Il possède tous les attributs de cet animal, mais ses compétences varient suivant son niveau, en effet ses niveaux de Talents sont ajustés avec le niveau de maîtrise du Pouvoir. Ex : Métamorphose+3 = tous les Talents de l'animal à +3. Un animal est ici soit un mammifère (terrestre ou marin), soit un marsupial, un reptile, un batracien, un poisson ou autre.

+0 : 4PP/H, Temps pour la métamorphose : 30 secondes

+1 : 3PP/H, Vie x2, Temps pour la métamorphose : 15 secondes

+2 : 2PP/H, Vie x2, Vitesse x2, Taille x2, Protection invisible 1, Dégâts majorés de 1, Force +1, Temps pour la métamorphose : 5 secondes

+3 : 1PP/H, Vie x3, Vitesse x3 Protection invisible 3, Régénération +3,

Bonus aux Dégâts +3 en sus, Force +2, Agilité +1, Perception +1, Talents de l'animal à +3

Temps pour la métamorphose : 1 seconde. Le **Druïde** est sous la forme géante ou celle d'une créature mi-animale mi-humaine au choix du **Druïde** pendant la transformation. Pas de douleur.



[Retour en haut du Document](#)

Druïdes Celtes Élémentaires

31/32/33 Parler à l'élément Air/ Eau/ Pierre

Physique

Ce Pouvoir permet de communiquer avec un type d'élément. Il faut un certain temps pour arriver à ses fins. Les créatures comme les esprits élémentaires fonctionnent tous très différemment les uns des autres et l'aide fournie est surtout en termes de connaissance par rapport à leurs perceptions. Sur une période un peu plus longue de Discussion, on peut avoir plus de précisions mais aussi des résultats en termes de logistique, toutefois, il ne faut pas confondre avec le Contrôle d'élément. Il n'y a pas de coût puisque c'est un Talent magique permanent.

+0 : Images succinctes

+1 : Parler ouvertement, aide bénéfique, équivalent à Discussion +1 et Savoir Faire +0

+2 : Convaincre et avoir de l'aide sérieuse, équivalent à Discussion +2 et Savoir Faire +1

+3 : Avoir l'allégeance de l'élément. Équivalent à Discussion+3, Savoir Faire +3, Séduction+3

34 Contrôle de l'Air

Coût : 1+NivPP Mental Vo

Permet de faire varier le temps qu'il fait dans la mesure du raisonnable. *Haha!*. Chaque niveau dans le Pouvoir permet de décaler d'un cran chaque colonne dans le tableau suivant.

Ciel bleu	Petits Nuages	Nuageux	Gros nuages	Ciel Noir
Calme Plat	Brise légère	Vent Sympa	Vent violent	Tempête
Pas de pluie	Bruine	Pluie	Grosse averse	Mousson
Temps clair	Brume légère	Brume	Brume épaisse	Brouillard impénétrable
Canicule	Chaud	Tempéré	Froid	Glacial

Niveau	Durée de la mise en place du changement de temps	Durée du temps
+0	RU Heures	RU minutes
+1	1 Heure	RU Heures
+2	RU minutes	RU Heures
+3	RU Secondes	RU x 2 Heures

Niveau	Effet sporadique	Durée	Coût
+0	Orienté un vent	RU minutes (heures a +2)	RU PP
+1	Bourrasque déstabilisatrice (faire tomber ou faire bond de 5m)	1 seconde	3 PP
+2	Génère des colonnes d'air violent (Vol)	RU Min	RU PP
+3	Créé une tornade (RU dommage/3 /secondes)	Apparaît en RU sec pour RU Min	10 PP

35 Contrôle de l'Eau

Coût : 1PP Mental Vo

Ce Pouvoir permet d'agir sur l'élément, pas de créer de la matière ni de communiquer avec lui.

+0 Marche sur l'eau (pareil que pour le **Héros Celte**, (1+niveau) minute/PP)

+1 Change le courant d'un degré/PP/min (eau stagnante <> faible <> moyen <> fort <> tres fort <> torrent)

+2 Manipule l'eau complètement xPP=2^x m³/secondes. Peut infliger des dégâts à un individu ou à une structure. Soit par une colonne d'eau relativement étroite ; RU-2 pour un humain, assommé pour RU secondes. Peut faire une brèche dans une structure en bois solide. Soit submerge un individu ou une structure avec pour l'humain, jet de Force en difficile sous peine de recommencer un jet et si échec alors noyade, si le jet de Force est réussi, il n'est assommé que pour RU secondes. Pour la structure, c'est à l'appréciation du Mj, mais peu peuvent résister à un raz-de-marée. Le personnage pourra s'en servir aussi utilement, pour se projeter dans les airs ou s'élever ou le faire à quelqu'un...

+3 Transforme l'eau en glace ou en vapeur. PP m³. Un **Druïde** peut combiner les effets +2 et +3 dans la limite du raisonnable. Pas de colonne de glace qui s'élève d'elle-même. Par contre un **Druïde** peut créer une colonne d'eau qui s'élève au ciel puis la seconde suivante la transformer en glace. Peut aussi entourer quelqu'un avec de l'eau et la transformer en glace...

36 Contrôle des Pierres

Coût : 4PP Mental Vo

Ce Pouvoir permet d'agir sur le monde minéral. Pas le plâtre, pas le béton, ni l'asphalte, pas ce qui est du genre de ces mélanges. On parle de caillasse, rocher, pierres etc.

Niveau	Effet
+0	Petits mouvements, vibrations,
+1	Eroulement
+2	Lévitiation à PP m/s pendant PP minutes
+3	Explosion sur PP mètres de rayon, RU+Niv+PP dommages

Coût	Masse
1PP	1 Kilos
2PP	10 Kilos
4PP	100 Kilos
8PP	1000 Kilos
16pp	10 000 Kilos
32pp	100 000 Kilos
2 ⁿ pp	10 ⁿ Kilos



Pouvoirs Mentaux des **D**ruïdes **C**eltés

41 Rêves

Coût : 4PP Mental Vo vs Vo

Le personnage peut pénétrer l'esprit d'une victime durant son sommeil pendant 1 heure. Il peut ainsi voir ses souvenirs de la journée précédente. Le sujet de ce Pouvoir doit être endormi et à moins de 1 kilomètre.

A +1 Il bénéficie de +2 au RU pour son attaque contre sa victime. Il voit les souvenirs vieux d'une semaine

A +2 Il voit les souvenirs vieux d'un mois

A +3 Il voyage dans les souvenirs vieux de RU années

42 Divination

Coût : 4PP Mental Pe

Le **D**ruïde à travers sa perception des éléments et celle des intentions des dieux arrive à voir des avenir possibles. Il utilise des rituels qui accompagnent puis révèlent sa vision. C'est un jet de Perception, un échec n'indique rien de précis, les visions sont celles d'autres temps ou d'autres choses sans rapport à priori. Un **D**ruïde qui a +2 ou +3 peut voir l'avenir à +0 ou +1 évidemment.

Niveau	Voir l'avenir	Rituel et temps du rituel
+0	dans RU minutes	Observation d'un animal ou d'un élément, la vision prend 10 secondes
+1	dans RU Heures	observation de nuage ou de l'eau courante, Le rituel et la vision prennent 1 minute
+2	dans RU jours	Observation d'un événement élémentaire important (orage, arc-en-ciel, brouillard, foudre, tornade, trombe, éclipse lunaire ou solaire, torrent de boue, éboulement, crue, tempête etc.) Le rituel et la vision prennent 1 heure.
+3	dans RU années	Observation complète de la mort d'un être vivant Le rituel et la vision prennent 1 journée

43 Augmentation Permanente d'une Caractéristique

Permet d'augmenter définitivement d'un point une caractéristique au choix.

44 Guérison

Mental Coût: 1PP Toucher

Ce Pouvoir accorde à son possesseur la faculté de guérir une cible par apposition des mains.

1PP /points de Force. On peut se régénérer pour le même coût. Pour 2PP, il guérit un empoisonnement.

Pour 3PP une maladie

45 Sommeil

Coût : 2PP Mental Vo vs Vo

La cible de ce Pouvoir échouant le conflit sombre a 10m dans un sommeil profond pendant RU minutes.

46 Bêtise

Coût : 4PP Mental Vo vs Vo

Ce Pouvoir est une attaque mentale violente qui abaissera la Volonté de 3 (min1) pour RU heures rendant stupide la victime et l'étourdissant pour RU secondes.



Environnement des **D**ruïdes **C**eltés

51 Lieu propice

Le **Druïde** à un lieu secret et isolé particulièrement fort en énergie, les créatures ou les éléments qu'il affectionne y sont très représentés, les dieux apprécient ce lieu et le favorise permettant au **Druïde** de regagner plus rapidement son énergie +1PP/6H passé sur place et de bénéficier d'une colonne de bonus à tout ses jets.

52/53/54 Ami **D**ruïde/ **H**éros/ **B**arède

Le **Héros Celta** à un compagnon qui l'aide dès qu'il en a besoin et suivant ses compétences. Ce n'est pas un serviteur, mais il acceptera beaucoup de sacrifice pour aider le **Héros**. Notons qu'il n'accompagne pas le **Héros** partout et que parfois il ne sera pas possible d'avoir son aide. C'est plus une relation qui pourrait être remplacé si elle venait à disparaître tragiquement.

55 Familier

Le **Druïde Celta** a un animal de son choix qui n'obéit qu'à lui. S'il venait à disparaître les dieux lui en enverraient un autre dans la semaine qui suit. L'animal est très intelligent et peut même devancer les désirs du **Druïde**.

56 Ami du peuple Fée : Le **Druïde** par un accord avec le peuple **Féerique** à un ami issu de ce peuple qui le seconde. S'il venait à disparaître, un autre le remplacerait dans la semaine. Le peuple des **Fée** est assez vaste et sa population est très variée. Le **Druïde** aura un ami dans la liste ci-dessous

1 **Fée** 3/5cm F :1 Ag :4 Pe :4 Pr :2 Ap :2 Vo :2

T : Vol+2 Baratin+1 Manip+1 Discrétion +2 Parler +1

2 **Latîn** 10 cm F :1 Ag :2 Vo :3 Pe :4 Pr :2 Ap :3 PP :7

T : Discrétion+3 Discussion+2 Parler+1 P : Contrôle+1 Parler+1

3 **Elfe** 30 cm F :1 Ag :3 Pe :4 Pr :4 Vo :3 Ap :3

T : Discrétion+2 Parler+0 Séduction+2 Arc+2 Equipement : arc dgt-3/pré+1

4 **Main** 60 cm F :2 Ag :2 Pe :2 Pr :4 Vo :3 Ap :2

T : Magie **Runes**+0 Tact+0 ACL/AC+2 Discu+1 Esquive/Bouclier +1 Parler+0 Equip : épée+0 Hache +1 B :2p

5 **Gobelin** 50 cm F :1 Ag :3 Pe :4 Pr :3 Vo :2 Ap :1 PP :3

T : Discrétion+2 Fronde +2 AC+1 Esq+2 P : Bond+0 Equipement : fronde dgt-3/pré-1

6 **Korrigan** 60 cm F :1 Vo :3 Pe :4 Pr :2 Ap :2 Ag :2 PP :9

T : Discrétion+2 Parler +1 P : Contrôle +1 Sommeil/Bêtise +1 Parler+1



Limitations des **Héros** et des **Druïdes Celtes**

61 Folie Meurtrière

Si le personnage est touché par un coup qui le blesse, il sombre dans une rage meurtrière, s'il échoue à un jet de Vo facile. Il combattra jusqu'à la mort s'il le faut et quel qu'en soit les conséquences.

62 Mauvais caractère

Le personnage à mauvais caractère, de plus il est très franc et n'aime pas garder les choses pour lui...

63 Alcoolique

Le personnage est un puits sans fond, il sent l'alcool à 3m, et est constamment imbibé... Jamais sans une ch'tite tétéille sous la main, jamais sans avoir soif... Même décker, il n'a que 3 colonnes de malus, vi il résiste bien aux différents effets de certains breuvages pas catholiques. S'en fout, il est pas catho....

64 Agressif

Le personnage est du genre qui ne cherche qu'à se défendre... C'est pas qu'il est soupe au lait mais il est carrément relou, jamais il lâche l'affaire, toujours il prend la mouche et c'est jamais de sa faute, en plus son honneur, son rang, sa foi, sa mère lui ordonnent de ne pas accepter une si grave insulte sans qu'elle reste impunie... Sans une contrepartie appropriée... C'est pas qu'il aime ça, mais il peut pas se retenir d'envoyer des tatanes à tout va...

65 Supériorité

Le personnage est un **Héros** et nanani et nanana, il soule, il soule, tout le monde, il arrête pas les « moi-je » et les « je pense que », avec des « comme je suis le chef », sans compter les « j'ai décidé que »... *Top Relou*

66 Restriction vestimentaire

« La tradition gros, la tradition. Nan mais c'est important, faut savoir résister à la corruption, à l'ethnocide man... ». Voilà, le **Héros** est un nudiste patenté avec des jolis peintures sur le corps... et des tatouages et des percing et que j'te parle qu'en tonbre, en gallois... etc. Sinon 2 colonnes de malus.

66 Intransigent et Puriste : Le **Druïde** n'est somme toute pas très ouvert. Il ne fréquente que des **Druïdes**, des **Héros** et des **Bardes**. Les humains n'ont que très peu de place dans son monde, je ne parle même pas des non-**Celtes**. Il est aussi dur et exigeant avec lui-même qu'avec les autres. Le problème est qu'il demande aux autres de faire les mêmes choses que lui, restrictions comprises. Ceci surtout en présence des forces élémentaires ou animales qu'il apprécie et maîtrise. Toute action entreprise contre son milieu déclenche un combat à mort dans l'instant qui suit, à moins que son adversaire ne se sauve fissa fissa.



Nouveaux Talents **Celtiques**

Paysagisme Celtique : (-2) (Perception) Pour penser l'aménagement en fonction du lieu, (Volonté) pour concevoir, (Précision) pour fabriquer et (Perception) pour orner le lieu. Les **Celtés** tirent une grande fierté de ces aménagements, il marque le rang social et la Force mystique du propriétaire. Un aménagement complet et bien réalisé permet aux **Héros, Druides et Bardes** d'y puiser l'inspiration divine. Les dieux appréciant particulièrement ces créations, favorisent ceux qui y vivent, les apaisants de leurs maux et regonflant leur moral. Une grande structure sacrificielle peut aussi être construite par les **Druides**. Après de longs rituels composés de danses, de chants, de discussions, d'orgies ou autre, qui se terminent par le sacrifice de créatures diverses, les **Celtés** qui y ont assisté se voient favorisés par les dieux. Ex : protection invisible de 1 pour la durée d'une bataille, immunité aux maladies contagieuses pour l'année qui commence, 1 mois de bonne pêche, réserve d'un pool de 5PP pour la prochaine nuit etc.

Langue Féérique : Langue comme une autre, parlée par le Peuple des **Fées**. Chaque individu de ce peuple l'a à +1. Notez que c'est la langue officielle, mais chaque peuple à sa langue propre qui n'a souvent rien à voir. Les **Nains** parlent le **Nain**, les **Elfes** parlent l'**Elfe** etc.



II - Le Peuple Féerique.

Voici quelques précisions sur ces frêles créatures, habitant de notre imaginaire.

Le Peuple **Féerique** à plusieurs royaumes, d'innombrables en réalité. Ils ne sont pas tous semblables et souvent les créatures qui le composent varient en forme, en caractère et bien sûr en structure. Toutefois une langue commune semble exister par-delà les distances.

Voici les Caractères et Talents de quelques-uns d'entre eux.

Les caractéristiques indiquées sont les minimales et les maximales, les Talents sont ceux que ces créatures ont toutes au moins au Niveau +0, cette liste n'a rien d'exhaustive. Les Pouvoirs entre parenthèse sont ceux qui peuvent être développé par ces créatures ce ne sont pas des acquis.

Le niveau de maîtrise d'un Pouvoir ne peut excéder le niveau social.

Exemple : Une **Fée** frivole peut avoir +0 / +1 mais pas +2 ou +3

Le peuple des **Fées** regagne en général 1PP/6H, parfois plus suivant leur race et divers conditions.

Le Peuple des **Fées** aime beaucoup les bijoux, de toutes formes, de toutes valeurs. Ceux qu'ils arborent sont parfois magiques. Les artisans **Nains**, **Gnomes**, **Elfes** et parfois **Gobelins** fabriquent des bijoux personnels qu'ils enchantent. Ainsi, chaque Augmentation Permanente d'une Caractéristique est fournie par un Bijoux Magique de même pour les Pouvoirs. Retirer le bijou enlève l'augmentation permanente. L'enchantement d'un bijou est un travail collectif laborieux et très précis. C'est donc une récompense que la communauté fait. Un œil avisé connaîtra en l'observant les capacités et le rang d'une créature **Féerique**.

Enchanteur de Bijoux Magique : (-8) Concevoir le bijou (Volonté) prend 1 semaine de travail et doit être concerté à 2 enchanteurs. Choisir les matières (Perception) prend 1 semaine et doit être concerté à 3 enchanteurs. Fabriquer et assembler le bijou (Précision) prend 7-RU jours et doit être assemblé seul. Enchanter l'objet se fait avec la caractéristique que l'on veut augmenter et se fait par 2 enchanteurs, ça prend une journée et une nuit. Si un enchanteur rate son jet quel qu'il soit, tout est à refaire.

L'apprentissage de ce Talent est très long et laborieux. Par conséquent, il se calcule de la même façon que la magie **Runitiques**. De même si on sélectionne ce Talent avec le Pourvoir Talent, il sera non à +3 mais à +1.

Niveau	Coût
+0	4
+1	8
+2	12
+3	impossible

Certains **Gnomes**, **Nains** et **HobGobelins** sont aussi d'habiles chimistes et pratiquent cette technique avec grande précision. C'est souvent une nécessité pour parvenir aussi à travailler correctement leurs métaux, leurs alliages etc. Notez que les **HobGobelins** sont des spécialistes dans la fabrication de décoctions acides et de poisons virulents.



Le peuple des **Fées** est composé de maintes créatures.

[Les Fées](#)

[Les Lutins](#)

[Les Elpes](#)

[Les Mains](#)

[Les Gnomes](#)

[Les Gobelins](#)

[Les Korrigans](#)

[Les Dragons](#)

Limitations : Chaque individu du Peuple des **Féerique** à une limitation, il peut même en développer d'autres. (*c'est t'y pas beautiful ça ?*). Elle n'augmente pas son capital Pouvoir. Elle vient d'un traumatisme qui ne peut être combattu qu'en faisant une retraite ou en accomplissant une quête intérieure qui doit être fixée avec le Meujeu.

1 Défaut physique : choisir un défaut naturel ou surnaturel qui gêne sérieusement en accord avec zi eMji

2 Folie : **A/D**^{63x}

3 Phobie : **A/D**^{64x}

4 Besoin : **D**^{65x} ou autre en accord avec le meuj

5 Interdit : **A**^{65x} ou autre en accord avec le meuj

6 Malédiction : Maladie Mortelle, Stérilité, Mauvais Caractère, Besoin de tuer, Agressif, Accès de Colère.



Fées

Jolies créatures ailées de 3 à 5 cm, elles sont très malines, très vives. Elles sont généralement curieuses, mais ne peuvent se concentrer longtemps, préférant jouer, disputer, rapporter des histoires, écouter les éléments, les forces naturelles, les créatures. Certaines peuvent être prêtes au combat, elles s'arment alors de lances, de petits poignards et de petits filets lestés.

Lances : dommages -4. poignard dommages -5/précision +1

Rares sont les **Fées** à avoir des Pouvoirs, mais parfois elles peuvent Contrôler des créatures, ces **Fées** sont alors souvent des Reines ou des Rois **Fée**. Chaque **Fée** peut Parler avec quelque chose de son choix, au fur et à mesure de son existence, elle peut apprendre d'autre Parler. Elles excellent sinon particulièrement dans les arts, certaines sont des charardeuses nées, rares sont les diplomates contrairement à celles qui usent et abusent de leurs charmes, elles connaissent très bien les convenances, mais ne peuvent s'empêcher de batifoler. Leurs Pouvoirs se développent avec leur situation dans la hiérarchie des **Fées**. Elles vivent jusqu'à 25 années.

Fee Frivole: 13 points de Carac et 6 points de Talents

Fee Friponne: 15 points de Carac et 10 de Talents 1 Pouvoir

Fee Baronne: 18 points de Carac et 16 de Talents 3 Pouvoirs

F :1 Vo :2/5 Pe :2/5 Pr :1/3 Ag :2/5 Ap :2/5

T : Vol+0/+3 Parler +0/+3 Discretion +0/+3 Manipulation+0/+3 Baratin+0/+3

P : (Talent, Contrôle, Aug Perm Carac, Parler)

Regagent : 1PP/ 2H à ne rien faire de constructif et a sortir des trucs débiles ou à les faire...



Lutins

Petites créatures de 10 cm de formes très variables, ils sont à l'écoute de la nature, la représente, la protège. Tout comme leurs cousines **Fees**, ils sont curieux, mais ils sont surtout méfiants. Pouvant être affable et agréable ces petits être peuvent être la plaie des agresseurs. Ils communiquent ardemment avec la nature et Contrôlent puissamment ses forces. Les meilleurs d'entre eux utilisent de grands et puissants Pouvoirs. Ils sont généralement de bons diplomates et sont maîtres dans l'art de rester inaperçus. Ils ne se battent jamais physiquement, mais sont pour certains d'habiles tacticiens et de bon politiciens. Ils sont très loyaux et il arrive souvent qu'un **Lutin** dirige une communauté **Feerique**.

Lutin Vigie : Carac 13, Talent 8, 1 Pouvoir

Lutin Patrouilleur : Carac 15, Talent 13, 3 Pouvoirs

Lutin Grand Vadrouilleur : Carac 18, Talent 16, 5 Pouvoirs

F :1 Vo :2/5 Pe :2/5 Pr :2/4 Ag :2/4 Ap :2/5

T : Discussion+0/+3 Discretion+1/+3 Parler+0/+3

P : Contrôle, Parler (Sommeil, Talent, Aug Perm Carac, Bêtise, Vitesse)

Regagnent : 1PP/ 2H à observer la nature sans rien faire d'autre.



Elfes

D'environ 30 cm, ces jolies créatures sont une des populations les plus importante de la communauté **Féerique**. Elles sont très sociables et charmantes, affectionnent les arts, sont d'habiles archers, de bons connaisseur de leur environnement. Assez fluets, ils craignent pour leur vie. Les **Elfes** ne sont pas les membres de la communauté qui brillent par leur courage ou leur témérité. Ils sont experts dans l'art du camouflage allant jusqu'à fabriquer des vêtements qui vont dans ce sens. Malgré ça, il sont de bons politicien et savent arriver à leurs fins. De nombreux **Elfes** ont dirigé des communautés **Féeriques**. Les **Elfes** n'usent pas de Pouvoirs ni de Sorts autre que Parler +0. Ceux qui le font changent fondamentalement et quittent la société **Elfique** pour s'isoler afin d'acquérir encore plus de Pouvoirs. Les **Elfes** sont d'habiles menuisiers et de grands facteurs d'arc. Ils possèdent en plus des techniques magiques de confection semblable à la magie **Runiques**. Généralement, plus l'**Elfe** est important plus il possède d'objets **Elfiques** magiques comme les Arcs, bottes, capes, pourpoints, chapeaux, ceintures et gants.

Elfe Eclaireur : Carac 13, Talent 8, 1 Pouvoir
Elfe Forestier : Carac 16, Talent 13, 2 Pouvoirs
Haut **Elfe** : Carac 20, Talent 18, 4 Pouvoirs

F :1 Vo :2/5 Pe :2/5 Pr :2/5 Ag :2/4 Ap :2/5

T : Séduction+0/+3 Discrétion+0/+3 Parler+0 Arc+0/+3 (Tailleur **Elfique**, Facteur d'Arc **Elfique**)

P : Parler (Talent, Aug Perm Carac, Parler, Contrôler)

Tailleur Elfique Magique : (Précision) Dessiner un patron, (Volonté) choisir les matières et (Précision) enchanter le chapeau, les bottes, la ceinture, la cape, le pourpoint ou les gants. Ce travail prend (4-niveau) semaines. Les règles pour l'enchantement sont similaires à la Magie **Runiques**

Facteur d'Arc Elfique Magique : Ceci consiste à fabriquer (Précision) un Arc à partir d'une branche bien choisie (Perception) et à l'enchanter (Précision). Ce travail prend (4-niveau) semaines. Les règles pour l'enchantement sont similaires à la Magie **Runiques**

Objets Elfiques :

Arc **Elfique** normal : Dom -3/ précision+1

Arc **Elfique** Magique : Dom -3 ou -2 / précision+1 ou +2 (les deux bonus pour les meilleurs Arcs)

Bottes **Elfiques** Magiques : +1/2 colonnes jets d'agilité

Cape **Elfique** Magique : +1/2 colonnes en discrétion

Pourpoint **Elfique** Magique : 1/2 protection

Chapeau **Elfique** Magique : +1/2 colonnes en Séduction sur les **Elfes**

Ceinture **Elfique** Magique : 1 de protection

Gants **Elfiques** Magique : +1/2 colonnes jets de grimper

Regagnent : 1PP/ 3H à porter de l'**Elfique** Magique.



Elfes Noirs

C'est une soif insatiable qui s'empare d'eux, corrompant l'esprit de l'**Elfe** jusqu'à le rendre méconnaissable. Ils sont dit « noirs », mais en réalité de leur peau jaune pâle ils tournent vers le gris très pâle. Ils commencent à se séparer de la communauté **Elfique**, dès lors ou ils essayent de Parler plus en avant avec la nature (Parler +1 ou Contrôle +0). Ils deviennent méfiants, suspicieux, mauvais, agressifs, jaloux, taciturnes, irascibles, imbus, possessifs, envieux, paranoïaques, tout ça à des degrés divers et variés. Ils s'isolent des autres **Elfes**, rarement se regroupent entre eux, ils s'engagent dans une longue analyse de leur état et de leurs perceptions. Ainsi, certains essayeront de se rapprocher d'autres créatures qui possèdent des Pouvoirs ou des Talents puissants. Certains vont vers des **Druïdes**, d'autres vers des **DÉMONS**, des **Sorcières**, des **Dragons** etc. Les Talents et les Pouvoirs qu'ils développent, varient alors grandement suivant leur propre histoire. Malgré leurs déboires, leur exil, ils font partie du Peuple **Feerique**. Certains d'entre eux sont même devenus très puissants et ont commandé à tous.

L'**Elfe** est fasciné par le pouvoir, comme un papillon attiré par la lumière. Pour acquérir des Pouvoirs, ils utilisent deux Talents ; Un premier Talent *Compréhension de Pouvoir* pour analyser ce qui se passe. L'**Elfe** devra réussir des jets de *Compréhension de Pouvoir* à chaque fois que son maître exécutera un de ses Pouvoirs. Ils augmentera ainsi son Talent. Une fois qu'il aura +0, il pourra commencer à développer le Pouvoir qu'il a observé. Pour ce faire, il ne pourra plus analyser que ce Pouvoir avec *Compréhension de Pouvoir* et sentira qu'il peut le produire à son tour. Pour le reproduire il devra pratiquer ce Pouvoir comme un Talent à (10-Vo) colonnes de difficulté. Une fois à +0 avec ce Pouvoir, il pourra recommencer la compréhension d'un autre Pouvoir et continuer à pratiquer son nouveau Pouvoir afin de l'améliorer sa maîtrise

Talents :

Compréhension de Pouvoir : Le Talent marche avec un jet et 3 lectures. Le jet est lu avec Pe puis Pr puis Vo. A chaque fois l'expérience des 3 (si réussite il y a) est indexée au total de l'expérience.

Mimétisme de Pouvoir : Ce Talent est un Talent multiple, puisqu'il est valable et unique pour chaque Pouvoir que l'**Elfe** développe. Notons que ce Talent est un Pouvoir et il est à ranger comme tel, il utilise des PPs, c'est en fait un Pouvoir qui augmente comme un Talent... et qui est spécifique à chaque Pouvoir. Un **Elfe** avec un Talent Pouvoir de Téléportation à +0 peut développer un Talent Pouvoir de Sommeil mais il aura x colonnes de malus comme pour Téléportation au départ, les deux sont indépendants l'un de l'autre et une fois qu'il aura Sommeil par exemple à +0, il pourra en développer un autre comme Griffes tout en ayant aussi augmenté indépendamment Téléportation à +1 etc. Chaque Pouvoir à une Caractéristique de référence, s'il n'en a pas, comme Téléportation par exemple il faudra en trouver une crédible, ici ça peut être Pré ou Vo ou Pe au choix du Meuj...

L'expérience est longue pour les deux Talents et elle est décrite ici. Notez qu'un PJ ne peut les acquérir à la création du personnage, il faudra les développer. *Alors, oui c'est long, oui, c'est relou, mais oui, c'est comme ça. Sinon, si t'es pas content, t'as qu'à lui mettre directement ce que tu veux à ton **nénelfe**, moi je m'en fout, je joue pas avec toi, mais si je suis ton meuj, pas de pitié. J'exige du RP moi.*

Niveau	Expérience
+0	600
+1	1200
+2	1800
+3	4000



Nains

Hommes et femmes trapus, ils sont généralement larges et ont une pilosité faciale abondante et souvent très entretenue. Les tailles varient sensiblement entre 60 et 90 centimètres pour les plus grands et les plus forts. Le poids lui indique la masse corporelle entre 40 et 80 kilos. Ils sont une partie importante du Peuple **Féérique** par la masse qu'ils représentent, mais aussi par les Talents nombreux qu'ils ont développés et les liens qu'ils ont tissés avec certaines communautés humaines. Ils maîtrisent de nombreuses techniques dont la fameuse Magie **Kuniques**, mais ils sont aussi de grands ingénieurs constructeurs, bâtisseurs de petites forteresses de pierres, de bois, de terre etc. Ils sont de bons régents, fins tacticiens, habiles diplomates, commerçants avisés et de très bons guerriers. Ils se battent à la hache, à l'épée, à la masse (dommages minorés de 1 par rapport aux armes humaines), parfois ces armes sont à deux mains (dommages identiques aux armes humaines), parfois ils ont un bouclier nain protection : 2, pas de gêne.

Les Bons **Nains** portent une armure de cuir clouté de protection :1. Les **Nains** au fur et à mesure de leur ascension guerrière auront des **Kunes** de Force sur leurs armes, 1 ou 2 et sur leurs boucliers et armures, 1 ou 2 aussi de défense. Un Gros **Nain** sera toujours très très bien équipé.

Joli **Nain** : Carac 13, Talent 10,

Bon **Nain** : Carac 15, Talent 16, 2 Pouvoirs

Gros **Nain** : Carac 18, Talent 20, 4 Pouvoirs

F :2/4 Vo :1/5 Pe :1/4 Pr :1/5 Ag :1/3 Ap :1/3

Talents : Talent combat+0/+3 Talent combat/esquive+0 Discussion+0/+3 Talent technique/métier +0/+3

Pouvoirs : (Parler, Talent, Aug perm Carac, Contrôle, Divination, Guérison, Sommeil, Magie **Kuniques**)

Magie Kuniques: cf le **S.V**. Un **Nain**, ou un **Gnome** peut se faire initier à la magie **Kuniques**, dès lors ou il est un professionnel dans une de ses techniques (ex : Menuiserie +2, Mécanique +2, Architecture +2, Forgeron +2...*Non pas ACL +2 !!!*...). Notons que c'est un Pouvoir qui n'augmente que comme un Talent, comme précisé dans le **S.V**. Notons également que c'est un choix de la communauté et donc une faveur, un privilège que d'enseigner la Magie des **Kunes**, ça doit donc se mériter, même au-delà de son expertise dans sa compétence technique... *Oui du RP*...

Regagnent : 1PP/ 2H à travailler.



Gnomes

Ressemblant aux **Nains** par leurs traits, poils hormis, ils sont plus petits et beaucoup plus chétifs, 45 centimètres pour les plus grands, ils font plus dans les 30 ou 40 et ne pèsent que dans les 10/15 kilos. Ils ne sont pas aussi actifs que les **Nains** dans bien des domaines, mais font souvent d'habiles ouvriers, de bons artisans, de artistes assez fins . Certains sont même de puissants artisans de magie **Kuniques**. Ils sont comme les **Elfes** peu attirés par le Pouvoir corrupteur. Ils sont plus intéressés par la vie en communauté, avec ses cortèges d'amusements, de farces et de péripéties. Ils sont des adeptes de la comédie, de l'acrobatie et autres amusements ou passes temps. La nécessité a fait qu'ils ont dû apprendre à se battre sérieusement travaillant sans relâche. Ils sont ainsi devenus de très bons sapeurs, préparant le terrain afin d'avoir l'avantage. Un **Gnome** charismatique sera toujours très soutenu par sa communauté, l'amenant parfois à diriger la communauté entière du Peuple **Féerique**. Le **Gnome** combat à l'arc, à l'épée et bouclier et fait un maximum de travail de sape s'il en a la possibilité. Équipement standard : Arc **Gnome** dommages -3/ précision +1, Épée effilée **Gnome** dommages -2, Bouclier : protection 2. Les **Gnomes** de Terrain ou encore plus les Gnomissimes ont des vêtements **Kuniques** +1/+2 protection, des épées **Kuniques** -1/+0 voir un bouclier **Kuniques** protection 3/4. Certains ont même des objets **Elfiques** Magiques.

Gnome en Carton: Carac 13, Talent 8,

Gnome de Terrain : Carac 15, Talent 12, 2 Pouvoirs

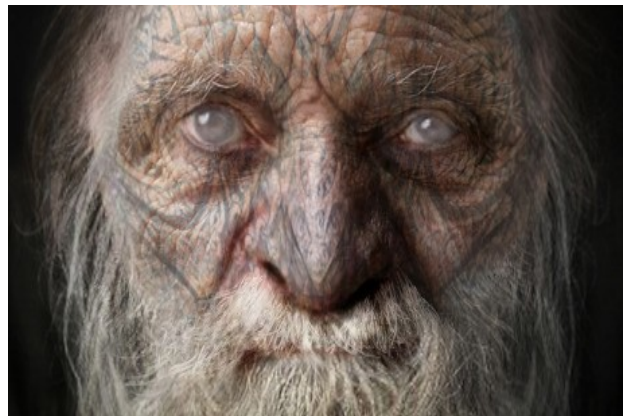
Gnomissime : Carac 18, Talent 16, 4 Pouvoirs

F :1 Vo :2/4 Pe :2/4 Pr :2/5 Ag :2/4 Ap :1/4

Talents : AC+0/+3 Baratin+0/+3 Tactique+0/+3 Esquive+0/+3 Discrétion+0/+3

Pouvoirs : (Talent, Aug Perm Carac, Parler, Magie **Kuniques**)

Regagnent : 1PP/ 4H passées en compagnie de ses semblables.



Gobelins

Créature d'environ 50 cm, les **Gobelins** sont de couleur verte, grise ou marron. Ils ont une peau assez rugueuse, squameuse et boutonneuse, des yeux de reptiles, des dents de carnivores. Ils ne sont pas beaucoup aimés des autres communautés car ils sont assez méchants, cruels, fourbes et carrément lâches. Ils sont cependant assez sociaux et savent se taire si c'est nécessaire, savent aussi composer avec les autres groupes et malgré leur lâcheté, ils sont assez fidèles aux leurs. Même si le tempérament du **Gobelin** va l'inviter à piller, voler, attaquer en surnombre, il peut se révéler être un bon commerçant, un apprenti assez doué et en de très rare occasion, une puissante créature respectée.

Les **Gobelins** ne comprennent généralement pas pourquoi leurs leaders ne dirigent jamais la communauté du Peuple **Féérique** quand ils en font partie, et le pire c'est qu'ils se trouvent marginalisés par les autres et s'en plaignent ouvertement. Par ailleurs, c'est la communauté la plus prolifique du Peuple **Féérique**, cela dit ce ne sont absolument pas les plus nombreux. Le taux de mortalité chez les **Gobelins** est effarant. Les **HobGob** ont toujours quelques disciples pour leur apprendre les principes des Malédiction et autres Pouvoirs puissants. Après un long apprentissage, s'il est encore en vie, le **Gobelin** pourra à son tour déclamer sa haine en plein combat. Les **Gobelins** se battent essentiellement à la fronde, dommages -3/précision-1, mais ils ont aussi des dagues dommages -2/précision+1, pour se défendre. Les **Hobgobelins** disposent d'armes **Elfiques** ou **Runiques**, parfois achetées, souvent volées, très souvent issues d'un bain de sang. Les **Gobelins**, contrairement à la majorité du Peuple **Féérique** qui préfère s'allier avec les animaux et avoir leurs soutiens, dressent certains animaux sauvages ou domestiques capturés jeunes à leurs parents. Ainsi, il n'est pas rare de voir des **GobGobs** accompagnés de sangliers, loups, chiens, blaireaux, renards, chats sauvages, lynx, cerfs, boucs, béliers, ours, gloutons, chevaux, vipères, taureaux, tous dressés au combat, à la traque ou à servir de monture de guerre. Ces bêtes résistent à toute influence mentale (Volonté Supranormale+2 **D**²²¹) en effet elles sont très conditionnées par les **Hobgobelins**. Tout comme les **Gnomes**, forcés de s'organiser pour survivre, ils ont développé de nombreuses tactiques de combat. La spécialité des **Gobelins** (hormis la perte massive d'individus), c'est la frappe éclair. Cela consiste à surgir, frapper et s'enfuir laissant les combattant adverses dans la stupeur. Certaines unités de **Gobelins** bien spécifiques se sont spécialisées pour ralentir les contre-offensives. Ce sont des **GobGobs** recouvert de chitine ou d'écailles, appelés les **ZultraGobs**, **Gobéclairs** et **BuzzGobs**. Ils transportent des guêpiers légèrement recouvert et remplis de charmantes petites guêpes, d'abeilles ou de frelons bien énervés et qui, s'ils se sentent agressés, ne demandent qu'à se défendre, ce qui arrive généralement quand leur abri rencontre le crâne d'un pauvre type... Qui n'y est pour rien au départ...

Gob : Carac 12, Talent 8, 1 Pouvoir

GobGob : Carac 15, Talent 12, 3 Pouvoirs

HobGoblin : Carac 18, Talent 16, 5 Pouvoirs

F :1 Vo :1/3 Pe :1/4 Pr :1/5 Ag :2/5 Ap :1/3

Talents : Baratin+0/+3 Fronde+0/+3 Manipulation+0/+3 Discrétion+0/+3 Esquive+0/+3

Pouvoirs : Talent, Aug Perm Carac, Immunité aux Maladies, Immunité aux Poison, Bond+0/+2 **D**³³³

Armure **D**²¹¹ (Peur **D**¹³⁴, Immunité aux Acides/Bases **D**²¹⁶, Malédiction **D**^{15x}, Energie **D**¹²³, Paralysie **D**¹³⁵,

Absorb Douleur **D**¹⁴⁴, Régénération **D**²²⁶, Non Detection **D**²²², Détection Ennemis **D**³¹²)

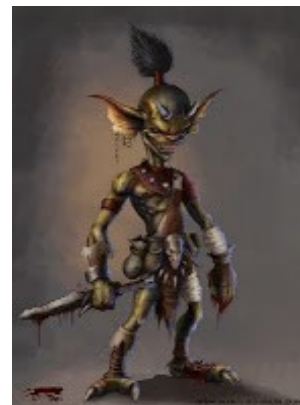
Armure Corporelle : Ce Pouvoir de **DÉMON** est légèrement réduit. (chitine)+0=1 (écailles)+1=2 (carapace)+2=3 (carapace à pic)+3=5. En plus c'est permanent.

Regagent : 1PP/ Minute de fuite

Regagent : 1PP/ Victime tuée en sous-nombre. Oui, en sous nombre... C'est de la pure pensée **Goblin**.

Regagent : 1PP/ Outsider évincé.

Regagent : 1PP/ Mort certaine évitée.



[Retour en haut du Document](#)

Korrigans

Ces étranges farfadets de 60 cm ont des grands yeux étranges, dans la vague, des oreilles larges et ouvertes, une bouche avec des dents de lapin rappelant le petit écolier irlandais allant à la messe avec toute son agressivité béate devant le portrait de la vierge marie portant l'enfant. Même s'il lui ressemble, le **Korrigan** revêt lui, bon nombre de colliers, bagues, anneaux et bracelets finement ornements. Là déjà, il ressemble plus à son grand frère qui écoute du punk. Enfin, ces échappés d'une classe de c.e.1 d'Ulster, sont parmi ceux qui composent le Peuple **Féerique**, les plus puissants faiseurs de rêves et les meilleurs réceptacles de Pouvoir. Ils ne se battent jamais physiquement et beaucoup d'entre ceux qui sont tombés, le sont à cause d'un trop plein de rêve et une négligence de la réalité. Mais comment s'étonner puisqu'ils peuvent voyager constamment dans nos rêves et trouver des ouvertures, des passages entre les marches et ceci grâce toujours à leur maîtrise du rêve.

Dormeur : Carac 13, Talent 6, 1 Pouvoir
Rêveur : Carac 15, Talent 9, 4 Pouvoirs
Metteur en Scène : Carac 18, Talent 13, 8 Pouvoirs

F :1 Vo :3/5 Pe :1/4 Pr :1/5 Ag :1/3 Ap :1/3
Talents : Parler+0/+3 Discussion+0/+3 Discrétion+0/+3

Pouvoirs : Parler (Rêve **A**³²⁵, Reve Bénin **A**^{spé}, Contrôle, Bêtise, Sommeil, Divination, Paralysie, Coma, Aug Perm Carac, Lire les Pensées **A/D**³²³, Lire les Sentiments **D**³²⁴, Brouilleur de Pouvoir **A**¹³³, Confusion **D**¹³³, Talent, Détection de l'invisible **A/D**³¹³, Détecter les Ley Lines, Créer une Illusion, Vision d'Intelligence **D**²³⁶, Enfance **A**¹³⁴.)

Créer une Illusion : Permet de créer une illusion dans un lieu. L'illusion abuse tous les sens.

+0 immobile à 2PP/minute, 1 sens, PP m³, Vo/Pe
+1 immobile à 4PP/minute, 3 sens, PP m³, Vo/Pe
+2 mouvante à 6PP/minute, 5 sens, PP m³, Vo/Pe
+3 mouvante à 8PP/minute, 5 sens, (PP x2) m³, Vo/Pe

Détecter les Ley Lines : Pe, 1H, 10PP, Mental

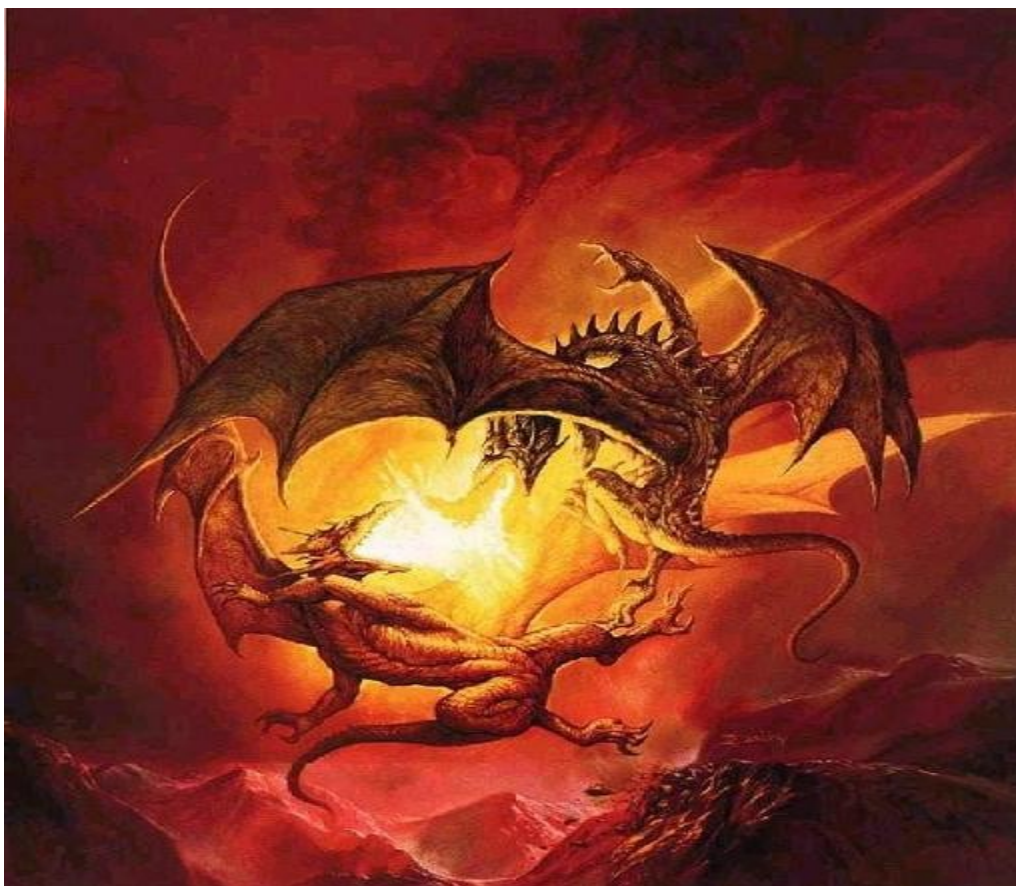
Permet de percevoir l'endroit où une Marche se rapproche d'une autre. Le **Korrigan** se met en transe pendant 1H et peut percevoir pendant cette heure, dans la région à Pe Kilomètres, où il se trouve, toute présence d'une passerelle possible entre deux Marches. Le **Korrigan** peut arrêter sa transe avec un jet de Volonté à -3 Colonnes. Quand il est en transe, il ne perçoit plus normalement la réalité et une moissonneuse batteuse pourrait passer sur lui qu'il ne le saurait pas.

Regagnent : 1PP/ 2H passées à débloquent tout seul.
Regagnent : 1PP/ 3H passées à dormir/réver.



Dragons

Grandes créatures reptiliennes, ailées, à l'aspect et aux mœurs féroces. Cruels, violents, dominateurs, égoïstes, intransigeant, capricieux, lunatiques, fourbes, tels sont les **Dragons**. Ne considèrent rien, ni personne, ils se sentent invincibles et immortels. Pas faute de leur avoir prouvé maintes fois que leur invincibilité n'était qu'une illusion faite par un **Korrigan** à l'issue d'un rêve à crever l'oreiller. Ils persistent à ne pas se trouver en voie d'extinction totale. En tout cas, pour sur, ils ne sont pas en extinction totale de voix et dès qu'ils se raclent un peu la gorge, ça pue l'œuf pourri, voir ça sent le cochon grillé quelques instants après. Un **Dragon** peut cracher des flammes, des glaires aussi, même si on s'en tape un peu (*quoique des glaires au soufre, berk, dl'a vraie saloperie*) mais il possède lui aussi tout un arsenal de Pouvoirs super top que tout au long de sa sale existence de roi des airs et de tueur patenté, voir de boucher-charcutier, il pourra découvrir. Les **Dragons** se battent avec leurs griffes dommages+3, mais aussi avec leurs Crocs dommages +3 et avec leur queue dommages +2 coup assommant RU/2 secondes (Fo vs Fo) et projection Fo+RU mètres. (les bonus de Force ne sont pas comptés dans les calculs précédents). Les **Dragons** font 6 mètres de long pour les verts, 8 pour les Rouges et 12 pour les Noirs. Debout, le Vert fait 2m50, 3m50 pour le Rouge et 5 pour le Noir. Toute personne sensée (oui, un **DÉMON**, c'est sensé !) voyant un **Dragon** devra faire un jet de Vo moyen à la peur pour ne pas s'enfuir en hurlant. Si la victime n'a pu résister par 3 fois à la peur quand elle a rencontré un **Dragon**, elle écopera de Phobie des Monstres **A**⁶⁴², *gratos, à moins on serait haineux*. Par contre, toute réussite contre la peur de **CE Dragon** l'immunise contre la peur de **CE Dragon** à l'avenir. Pas d'immunité à la peur des **Dragons** gagnée aussi facilement. Sous forme humaine, les **Dragons** se comportent toujours comme des seigneurs à qui tout est dû (Cela dit n'essayez pas de refuser un truc à ce genre de couillon là, pourrait mal finir cette histoire...). Ce n'est qu'au fur et à mesure qu'ils deviennent plus discrets, mais pas moins cons pour autant. Le pouvoir, le combat, la puissance voilà ce qui intéresse un **Dragon**, dominer les faibles pour satisfaire un ego démesuré. Très rares sont ceux qui sont devenus les dirigeants d'une communauté du Peuple **Féérique** (d'une faction souvent cela dit), non pas à cause de leur caractère (*quoique...*), mais plus parce qu'ils ne sont pas du tout unis, déjà qu'ils ne sont pas nombreux (*et que ça va pas en s'améliorant*), en plus ils ne veulent pas être d'accord entre eux, *ouais ils ne veulent pas...* Comme des rabbins sur un sujet de la torah. Ils sont pas prêt à faire des compromis et encore moins des concessions. *Wololo, un gros lézard volant qui ferait des concessions ???? Nawak !* Un **Dragon** a automatiquement à la création les limitations Mégalomanie **D**⁶³³ et Accès de Colère **A**⁶⁶⁵ de quoi compenser une relative puissance par un bon boulet social.



Dragon Vert : Carac 18, Talent 8 (Talent de Vol+1), 1 Pouvoir, encaisse comme les **DÉMONS**, écailles protection 4, crachent du feu+1 Force/jour équivalent à $D^{121=1PP}$

Dragon Rouge : Carac 20, Talent 14 (Vol+2 vitesse vol x2), 5 Pouvoirs, encaisse comme les **ANGES**, écailles protection 6, crachent du feu+2 Force x 2/jour équivalent à $D^{121=2PP}$,

Dragon Noir : Carac 22, Talent 16 (Vol+3, vitesse vol x3), 10 Pouvoirs, encaisse comme les **ARCHANGES**, écailles protection 9, crachent du feu+3 Force x 5/jour équivalent à $D^{121=3PP}$, Attaque Multiple+0A¹¹³

F :4/5 Vo :2/5 Pe :1/5 Pr :1/5 Ag :1/5 Ap :1/5

Talents : Parler+0/+3 Discussion+0/+3 Discrétion+0/+3 CaC+0/+3 Esquive+0/+3 Voler+1/+3

Pouvoirs : Parler, Contrôle, Immunité au Feu, Forme humaine, Cri, Talent, Aug Perm Carac D^{35x} , Passage, Vitesse D^{334} , Divination, sommeil D^{132} , Guérison, Coma D^{136} , Poison D^{161} , Nécrose D^{162} , Onde de choc D^{124} , Acide D^{126} , Douleur D^{166} , Absorb Fo, Absorb Vol, Malédiction D^{15x} , Régénération D^{226} , Boomerang D^{224} , Cauchemar D^{325} , Charme D^{131} , Eventration D^{112} , Peau Enflammée D^{251} , Obscurité D^{262} , Aura Martiale D^{425} ,

Forme Humaine

Permet au **Dragon** de prendre l'apparence d'un humain

+0 2PP/h, jet de perception en opposition à la volonté du **Dragon**

+1 1PP/h, jet de perception en opposition mais avec +1 pour le **Dragon**

+2 1PP/h, Humanité+2^{ANDROMALIUS}

+3 1PP/mois, non détection. Humanité+3^{ANDROMALIUS}

Passage

Pour 10PP et un jet en Volonté, le **Dragon** Noir et seulement lui peut ouvrir à un moment précis et à un endroit précis, un passage entre deux marches. Il peut contrôler pendant (1+niveau) heures l'ouverture du passage afin que des créatures franchissent le seuil.

Regagnent : 1PP/ 1H passées en groupe à être le plus fort.

1PP/ 1H en passant à être vénéré.

1PP/ adversaire défait.

1PP/ adversaire mangé... *Haha c'te goret !*

