

MiniPois

Enquête du Surnaturel par nos
animaux de compagnie

Livre de Base

QU'EST-CE QUE MINIPOILS ?

Minipoils utilise des règles modifiées de Minidonjon. L'idée de base est que les joueurs jouent des animaux de compagnie de l'humain, ou des animaux qui profitent très largement de la présence humaine sur terre pour prospérer.

L'inspiration première est un jeu à la Chill ou à la Cryptworld... des enquêtes sur le surnaturel, les extra-terrestres, les savants fous et autres bizarreries. Dans une ambiance Aristochats, Les 101 Dalmatiens, La Belle et le Clochard ou Rata-touille. Et vraiment le Chat Potté.

APTITUDES SPÉCIALES

1 talent : le personnage choisit une action non martiale (natation, escalade, perception, résistance au poison, science, culture etc.) pour laquelle il est surdoué. Cette action réussit toujours automatiquement pour peu que les chances de réussite soient non nulles. En connaissance/sciences, auto si matériel de recherche...(b) choisi dans la liste, les autres sont considérées faciles.

1 technique : le PJ gagne une tech martiale à choisir dans la liste proposée plus loin.

6e sens : perception mentale des émotions, des mensonges, des manifestations surnaturelles, et de la présence d'êtres vivants (test de Présence requis quand la détection est difficile)

Ami de la nature : aucun animal, plante ou phénomène naturel (prédateur, poison, maladie, foudre, etc.) ne peut faire de mal au personnage.

armure légère : bonus de -1 à la CA, soit le fait d'être habitué à se battre, soit le corps est tellement habitué à « encaisser » que la peau est couverte de cicatrices.

armure lourde : bonus de -2 à la CA, soit le fait d'être habitué à se battre, soit le corps est tellement habitué à « encaisser » que la peau est couverte de cicatrices.

Assassinat : après avoir observé une créature vivante pendant au moins 10 min et avoir réussi un test d'Esp, l'assassin est capable de lui porter une unique Coup bas dont les dégâts sont de (niveau)D au lieu de D+. 1 fois par jour. Contre une taille supérieure, cela nécessite l'utilisation d'une arme.

AT+1 : bonus d'attaque augmenté de 1.

Aura : permet de faire fuir 1d6+(niveau) DV de démons ou de morts-vivants s'ils ratent une épreuve de Pré. L'aura peut aussi servir comme bonus dans les relations sociales (jet de Pré facile pour interaction avec croyant ou proche divinité).

Chance+1 : le PJ gagne 1 point de chance qui régénère de 1/jour, pour **faciliter** un jet, autoriser la tentative d'un truc normalement impossible, pour échapper à la mort et revenir à 1 PV, ou pour décider d'un détail narratif (« oh, ce tavernier est justement un vieil ami ! »).

Châtiment : double les dégâts au contact infligés à une créature du mal. (niveau/2) fois par jour. **Option natt**, par jour niv/2 1d8 dg, répartition des d8 au choix avant attaque(s). Chaque d utilisé coûte un soin. Inflige des dégâts magiques (pas ceux de l'arme) si toucher même si normalement pas touchable (argent magie). Pas d'ajustement de taille.

Conscience : perception des alentours immédiats sans avoir recours aux 5 sens traditionnels et avec 1 s d'avance. Permet de sentir ce qui se passe derrière soi ou dans une pièce voisine. Permet de rendre plus faciles certaines actions de l'enquêteur, ou plus difficiles certaines actions de ses adversaires.

Coup bas :+1 en attaque et cat Dsup (D+) contre un adversaire inconscient du danger.

CP+1 : capacité au choix augmentée de 1.

DV+1 : le PJ gagne 1 DV.

Emprise : apaise 1D6+(niveau) DV d'animaux naturels s'ils ratent une épreuve de Pré.

Ennemi : le PJ choisit une race ou un type de créature ; il bénéficie d'un bonus de +1 aux dégâts et aux tests de connaissance la concernant.

Esquive : une sauvegarde ratée divise malgré tout les dégâts dus à des pièges

Esquive+ : jet de Adr réussie permet de diviser les dégâts dus à une attaque armée de moitié... ce n'est pas une action.

Excellence : choisir l'une des 4 capacités. Elle devient « talentueuse » : tous les tests normaux qui y ont recours réussissent automatiquement (ou sont faciles, je préfère).

Frappe mortelle : après avoir vu une créature se battre pendant au moins 1 tour et avoir réussi un test d'Esp, le moine est capable de lui porter une unique attaque à mains nues dont les dégâts sont de 1 D par niveau. 1 fois par jour.

Humain : le PJ possède un humain qui l'accompagne et avec lequel il a un lien mental. Cet humain est niveau 0, 1d20 de vie. Il n'interviendra jamais dans les actions de combat ou autre, et il ne se mettra jamais sciemment en danger de mort. Si jamais l'humain se retrouve en une telle situation, il se planque, s'enfuit ou autre. Mais il peut servir d'intermédiaire lors de discussion avec les autres humains ou quand il faut bricoler du matériel humain, chercher des livres, faire de la méca-

nique, etc. En gros, c'est une extension du pj... et les tentatives d'interaction se font avec les capacités du pj. L'apparence de l'humain est à choisir, elle peut influencer... si c'est un gros balaise avec plein de tatouage, l'intimidation sera plus facile que si c'est une charmante demoiselle d'un mètre cinquante... alors que la séduction... Si cet allié vient à mourir ou disparaître, le PJ peut en « recruter » un autre entre 2 aventures. Bien sûr, l'humain peut aussi conduire une voiture, et même s'il utilise les sauvegardes du pj, il n'est pas protégé contre les sorts de suggestion, charme et autres trucs mentaux.

Inspiration : par son chant et/ou sa musique, le PJ peut influencer (niveau) créatures, leur donnant un bonus ou un malus de 1 à un certain type d'action. Js de Pré permise. Dure tant que barde joue, et continue ensuite durée de jeu avec max niv rd.

Instinct : Js à +1, sauf Esp. Avantage contre la surprise.

Miracle : le personnage réussit un truc absolument impossible. Une intervention divine en quelque sorte. Au choix du Mj pour les moyens. Une seule fois par semaine aux max.

n attaques : si le personnage réussit sa 1ère attaque du tour, il en a droit à une 2e, s'il réussit la 2e, il en a droit à une 3e... jusqu'à n.

Option : pool de nd dommages, n cibles (proches : dans les 5 m ou portée arme à distance) attaquables 1 fois au max, répartition du pool au choix, Les bonus dg s'appliquent à chaque dé du pool. Option+ : n=2 : on choisit arme distance (arbalète et fronde : 1 cible/rd) ou mêlée ou lancée et si n=3, soit on choisit une autre distance (et on a alors l'équivalent de 2att aux deux distances) soit on choisit une arme en particulier, un type d'arme précis utilisé à la distance précédente (épée longue ou courte ou 2 mains, masse, arc court ou long, arbalète, couteau, etc.) et on a alors l'équivalent de 3 att, 3 à 1d6 ou 2 avec 1d6 et 2d6 max ou 1 att à 3d6 avec ce type d'arme uniquement (et toujours 2att à cette distance avec les autres armes « adaptées ». Attention : pour javelot, dague... les armes pouvant être lancées et utilisées en mêlée, on précisera à quelle distance cela s'applique pour n=3.

Perfection :+1 à tous les Js.

Pn : le PJ choisit 1 pouvoir de niveau n ; celui - ci ne peut être lancé qu'une fois par jour, mais on peut relancer un pouvoir déjà utilisé en sacrifiant un autre pouvoir de niveau supérieur ou égal. À l'acquisition du Pn, le personnage choisit un pouvoir dans la liste correspondant à son niveau ou inférieur, et ne peut plus en changer. C'est la seule et unique façon d'apprendre un Pn. Les enquêteurs du Conseil ont leur propre liste.

Polyvalence : le PJ obtient une aptitude d'une autre classe, parmi les aptitudes de niveau ≤ 3

Poison : le PJ possède (niveau) doses de poison à usage unique (1 seule ingestion ou attaque réussie) qui causent 1D6+(niveau/2) points de dégât en plus (sauvegarde de Vig pour les diviser par 2). Il faut 1 tour pour les appliquer sur une arme et 1 jour de travail pour reconstituer le stock.

Protection : Js à +1, sauf Adresse.

Age : nécessite d'être blessé ou de sacrifier un tour de jeu pour se motiver ; D+ à tous les dégâts infligés et D- à tous les dégâts reçus.

Réflexe : autorise à échanger un bonus de 1 à l'init contre un malus de 1 à la CA, ou bien le contraire. Choix modifiable à chaque tour.

Réflexe+ +1 à l'init ou -1 à la CA. Sans contrepartie. Choix modifiable à chaque tour.

Résistance X : immunité contre le X « naturel, possible », js facile si pas de dommage ; ou demi-dégâts et 0 si js normal réussi pour source X magique.

Soin :+1d8 pv. (niveau/2 arrondi inf) fois par jour. Chaque soin coûte 1d de Châtiment. Contact, pas d'ajustement de taille

LES TECHNIQUES MARTIALES

Seul un personnage ayant appris la technique adéquate peut bénéficier des bonus

ARME À FEU

arme lourde : D++ de dégâts (explosif, rocket, très gros calibre), pour grand ça donne 1d20+1d6

arme de poing : + 1 à l'initiative

2 armes de poing (2 mains) : + 1 à l'attaque

arme d'épaule : + 1 à l'attaque

Sans se faire d'illusion, les armes à feu adaptées aux animaux sont extrêmement rares.

ARME BLANCHE

arme à 2 mains : D+ dégât, prise deux fois permet de choisir entre D+ Deg ou Init +1 avec lance, hast. Bonus d'init à la prise de contact, et tant que pas pris de dommage. Pour les grands qui utilisent 1d20, on rajoute 1d4

arme à 1 main + bouclier : +1 à la CA

arme à 1 main + main libre : +1 à l'initiative

une arme dans chaque main : +1 à l'attaque, prise deux fois permet de choisir chaque tour si +1 à l'attaque ou +1CA si armes légères et armure légère max. Choix modifiable à chaque tour

spécialiste arme légère : init+1, D- Deg (cumulable avec arme 1 m+libre, 1 arme par main, lancer couteau si armure légère max) (rapière, fleuret, dague, sap, matraque)

tir à l'arc : basique +1 à l'initiative...

: de Guerre (Vig>2) : +1 DG

tir à l'arbalète : basique +1 à l'attaque...

: de poing : 5/20m

: lourde : +1 att et +2 DG tire 1/2

Tour

lancer de couteau : +1 à l'initiative

lancer de javelot + bouclier : +1 à la CA

armes naturelles : D de dommage ou +1 init... peut donc être pris deux fois pour avoir les deux.

PRÉCISION POUR LES ARMES

Dégâts : toutes les **armes à feu** infligent **D points de dégâts** (armes lourdes à part avec la tech), toutes les armes de contact infligent D points de dégâts. Les **armes naturelles** (griffes, crocs, becs) font **D- DG (sauf si technique « Armes Naturelles »**

précision pour les grands : si D+, cela correspond à 1d20 + 1d4 et D++=1d20+1d6 (parce que pour les dés communs, le dé suivant le d20 c'est le d100 et là ça fait vraiment beaucoup). Mais bon, à notre époque moderne, cela ne devrait pas être trop souvent utilisé.

mains nues : valeur du D divisée par 2 (d4>d2, d6>d3, d10>d5, etc), les animaux frappent rarement sans leurs armes naturelles, sauf si volontaire (chat qui rentre ses griffes par exemple)

Couvert : tirer vers une cible à couvert cause une pénalité - 1 au SR d'attaque

Rafale : les armes automatiques peuvent être utilisées normalement, en rafale dispersée (AT + 1, D-), ou en rafale concentrée (AT - 1, D+... pour grand ça donne 1d20+1d4)

Portée : les attaques à distance reçoivent une pénalité de 0/-1/-2/-3 pour une portée de 1/2/4/8 fois la portée de base.

Mais certaines armes ont des profils de pénalités différents :

Dispersion (fusil à pompe) : +1/-1/-3/-5

Précision (fusil à lunette) : 0/0/-1/-1

COMBAT À DISTANCE

Les attaques à distance se déroulent comme les attaques au contact, mais chaque arme a une portée de base. Si on essaie de tirer plus loin que cette portée, on souffre d'une pénalité de -1 à l'attaque pour chaque doublement de la portée. La portée maximale est atteinte après 3 doublings.

PORTÉES DE BASE

pistolets, fusils à pompe : 10 mètres

fusils d'assaut à canon court : 20 mètres

fusils d'assaut, carabines : 40 mètres

fusils de précision : 80 mètres

Couteaux et haches : 5 mètres, max 40 m

Frondes, lances et javelots : 10 mètres, max 80

Arcs, arbalètes et arquebuses : 20 mètres, max 160

Pour les armes : si arme taille petite distance divisée par 3, si arme taille moyenne portée divisée par 2

TAILLE DES ARMES... EN GROS

De la même façon, les armes sont réajustées : une épée humaine, une dague, un pistolet, etc. font de base 1d20 de dommages. Donc si vous êtes une souris, n'espérez pas survivre à un coup de marteau manié par un humain ou une balle de pistolet. Je donne des pistes, mais un relatif bon sens (et chacun a le sien) doit prédominer (sans oublier l'aspect ludique qui parfois prend le pas). Donc in fine, malgré ce qui est écrit, faites selon votre propre estimation.

ARMES DES PJ

Les seules armes possibles pour les animaux **ayant un Toon de 2 ou 3** doivent être adaptées à leur taille (sauf cas particulier décrit plus loin) et bien évidemment s'il est possible de faire une arme blanche pour une souris, faire un pistolet est beaucoup plus difficile et extrêmement rare. À vous de voir ce qui est possible. Une arme adaptée permet de faire D de dommage sans malus.

PJ AU CONTACT

De plus, si un animal utilise une arme de contact conçu pour une taille supérieure à la sienne (un chat maniant un couteau d'office basique par exemple), devra l'utiliser à deux pattes, aura un désavantage à l'attaque et n'aura qu'un D au jet de dommage...

Les armes deux tailles au-dessus sont inutilisables. Et les grandes armes... une taille suffit... pas d'espadaon pour les cockers, ni même d'épée longue ou courte.

Après, nombre d'armes ont été adaptées pour être utilisables à deux mains, sans le malus. Transformer un couteau en épée à deux mains pour chat est facile. Ou un scalpel pour une souris. Et ce type de matériel est fourni par le Conseil.

PJ PISTOLERO

Pour les armes à feu, à cause de la différence de taille on garde le désavantage pour tirer, mais les dégâts restent humains. En dessous de moyen, il n'existe de fait aucune arme à feu utilisable (sauf cas absolument exceptionnel).

Cas particulier : une arme à feu posée ou fixée. Dans ce cas, le cas de notre chat, il sera probablement capable en utilisant l'ensemble de son corps de tirer, mais dans le cas d'une arme fixée (à moins d'être sur un système mécanique prévu) il ne pourra pas diriger le tir et sur une arme posée il faudra prévoir un recul qui fera partir l'arme en rotation... avec le chat dessus:).

CAS PARTICULIER DU DERRINGER

Un derringer est un revolver très petit de base. Il est conçu pour être particulièrement dissimulable. Un moyen et + peuvent utiliser un derringer « humain » avec 2 pattes s'ils ont 3 en toon. Mais ça reste « difficile », désavantage à l'attaque.

Mais le derringer est une arme facilement adaptable (il faut modifier la crosse) pour les moyens, donc peut être assez courant. Malgré tout, pour les moyens (chat par exemple), il faut un calibre très petit... donc dégât d12, en revanche, pour un moyen+ on peut conserver un calibre plus « gros », donc d20 de dégât. Cela n'empêche pas de devoir toujours utiliser ses deux pattes, mais il n'y a plus de désavantage au tir.

Pour rappel, l'immense majorité des derringers ne tire que 1 ou 2 coups.

PJ ARCHER

Les arcs et arbalètes ont été facilement adaptés à toutes les tailles. Ainsi, tous vos personnages peuvent les porter.

EXEMPLES D'ARMES ADAPTÉES

oiseau : lames de rasoir dans les ailes, surbec, éperons pour les pattes. Souris : lame de rasoir, cutter, scalpel en arme à deux mains. Chat : une lame de rasoir type coupe-chou, un couteau d'office en épée à deux mains. Un couteau multitool (type victorinox) offre par exemple beaucoup de chose adaptable (grande lame, petite lame, poinçon, etc).

POUVOIRS D'ENQUÊTEUR

Quand rien n'est précisé, les pouvoirs ont une portée de « à vue » et une durée de « concentration » (ils se terminent quand le médium est interrompu ou qu'il exécute une autre action)

Toutes les règles s'appliquant aux sorts s'appliquent aussi aux pouvoirs

NIVEAU 1

Télékinésie précise : ne déplace que 5 kg par niveau mais permet des manipulations délicates

Contact télépathique : communication mentale avec un interlocuteur par niveau (portée illimitée avec des amis ou parents proches)

Psychométrie : donne une image mentale du (précédent) propriétaire d'un objet, ou d'un événement s'étant déroulé autour de cet objet

Accélération : le temps ralentit, la vitesse relative et les jets d'initiative du médium en sont doublés (mais pas son nombre d'actions, à cause de la concentration nécessaire) ; cet état peut le faire bénéficier d'un bonus de + 1 à certaines actions

Récupération : l'enquêteur regagne 2/4/6 (petit, moyen, grand) pv par tour pendant 1 d 6 tours.

Éveil : permet de ressentir l'aura émise par les êtres intelligents et les manifestations de pouvoirs mentaux

(détecter un pouvoir ou un être avec des pouvoirs, évaluer sa puissance, etc.). Jet Présence pour éviter. Si réussi, pas refaisable sur la même personne.

NIVEAU 2

Télékinésie instinctive : déplace 50 kg/niveau et peut être maintenu sans concentration pendant 10 min/niveau (permet des acrobaties aériennes)

Suggestion mentale : oblige à croire une affirmation (dure 10 min/niveau et affecte 1 cible/niv.)

Voyance : permet de voir ce qui se passe autour d'un être ou d'un objet avec qui on a un lien

Électrokinésie : décharge électrique au contact qui tétanise le corps de la cible pendant 1d6+niv/2 rd, Jet vigueur annule, Peut passer par du métal conducteur.

Vitesse : double la vitesse de déplacement et le résultat du jet d'init, plus une action physique (attaque par exemple).

Vol : permet de voler à 10 m par tour.

Forteresse : l'enquêteur devient insensible à tout pouvoir mental ou magique dirigé contre son esprit ou son organisme. Y compris la détection par « éveil »

NIVEAU 3

Télékinésie violente : déplace 500 kg/niveau ; peut-être utilisé pour causer (niv du psy) D (de la cible) de dégâts. Js Adr divise par deux. On projette la cible, être précis avec un objet envoyé sur n'est pas facile, Js Adr cible facile pour éviter totalement.

Sondage mental : permet de scruter les pensées d'un individu pour en extraire des infos

Métaphysiologie : élimine poison, maladie et fatigue, permet de ne pas respirer et d'endurer les pires conditions environnementales, le tout pendant 10 min/niveau ; même quand le pouvoir n'est pas actif, il divise par 10 le vieillissement et les besoins alimentaires du médium

Guérison : dissipe toute maladie, handicap, intoxication ou malédiction. Si l'origine est divine, il faut être divin

Dissipation 3 : annule un sortilège actif.

NIVEAU 4

Télékinésie puissante : affecte 5 000 kg/niveau ou permet de créer un écran de force capable de bloquer tout phénomène physique. Ne peut servir directement d'arme, trop lent.

Possession : contrôle d'un être (et utiliser son corps et ses sens ne brise pas la concentration)

Vision lointaine : permet d'espionner un lieu distant que l'on connaît bien et même d'y utiliser un pouvoir dont la portée est « à vue »

Transformation : en une créature vertébrée de moins de 500 kg (au contact, 10 min/niveau)

Téléportation limitée : vers un lieu visible

Vision lointaine : permet d'espionner un lieu distant que l'on connaît bien et même d'y utiliser un pouvoir dont la portée est « à vue »

Grands soins : redonne 3d cible+ (niveau) PV.

POUVOIRS MÉDIUM

Quand rien n'est précisé, les pouvoirs ont une portée de « à vue » et une durée de « concentration » (ils se terminent quand le médium est interrompu ou qu'il exécute une autre action)

Toutes les règles s'appliquant aux sorts s'appliquent aussi aux pouvoirs

NIVEAU 1

Télékinésie précise : ne déplace que 5 kg par niveau mais permet des manipulations délicates

Contact télépathique : communication mentale avec un interlocuteur par niveau (portée illimitée avec des amis ou parents proches)

Psychométrie : donne une image mentale du (précédent) propriétaire d'un objet, ou d'un événement s'étant déroulé autour de cet objet

Régénération : fait récupérer 1 D de la cible +(niveau/2) du médium PV par simple contact physique.

Photokinésie : permet de créer de la lumière, de contrôler la luminosité ambiante, ou bien de concentrer la lumière en un point chaud capable de mettre le feu aux objets inflammables

Accélération : le temps ralentit, la vitesse relative et les jets d'initiative du médium en sont doublés (mais pas son nombre d'actions, à cause de la concentration nécessaire) ; cet état peut le faire bénéficier d'un bonus de + 1 à certaines actions

NIVEAU 2

Télékinésie instinctive : déplace 50 kg/niveau et peut être maintenu sans concentration pendant 10 min/niveau

Suggestion mentale : oblige à croire une affirmation (dure 10 min/niveau et affecte 1 cible/niv.)

Voyance : permet de voir ce qui se passe autour d'un être ou d'un objet avec qui on a un lien

Surbête : augmente la Vig. de 2 pour une durée de 5 min/niveau (portée « au contact »)

Électrokinésie : décharge électrique au contact qui tétanise le corps de la cible pendant 1d6+niv/2 rd, Jet vigueur annule, Peut passer par du métal conducteur.

Sortie du corps : l'esprit du médium quitte son corps, se déplace librement de 10 m/s (36 km/h) et utilise ses 5 sens comme s'il était réellement là

NIVEAU 3

Télékinésie violente : déplace 500 kg/niveau ; peut-être utilisé pour causer (niv du psy) D (de la cible) de dégâts. Js Adr divise par deux. On projette la cible, être précis avec un objet envoyé sur n'est pas facile, Js Adr cible facile pour éviter totalement.

Sondage mental : permet de scruter les pensées d'un individu pour en extraire des infos

Spiritisme : permet d'interroger l'esprit d'un lieu hanté, ou d'un mort dont la dépouille est présente (1 question fermée par niveau)

Métaphysiologie : élimine poison, maladie et fatigue, permet de ne pas respirer et d'endurer les pires conditions environnementales, le tout pendant 10 min/niveau ; même quand le pouvoir n'est pas actif, il divise par 10 le vieillissement et les besoins alimentaires du médium

Technokinésie : permet de prendre le contrôle de dispositifs électriques ou électroniques pour les piloter ou perturber leur fonctionnement

Saut temporel : permet de faire un saut vers le futur, d'au maximum 5 min/niveau ; le personnage disparaît et le médium indique le moment venu qu'il veut réapparaître au même endroit

NIVEAU 4

Télékinésie puissante : affecte 5 000 kg/niveau ou permet de créer un écran de force capable de bloquer tout phénomène physique. Ne peut servir directement d'arme, trop lent.

Possession : contrôle d'un être (et utiliser son corps et ses sens ne brise pas la concentration)

Vision lointaine : permet d'espionner un lieu distant que l'on connaît bien et même d'y utiliser un pouvoir dont la portée est « à vue »

Pyrokinésie : contrôle de la température dans une zone d'un rayon de 5 m/niveau ; peut enflammer ou geler des objets, ou infliger 6 pts de dégâts à toutes les cibles désignées

Transformation : en une créature vertébrée de moins de 500 kg (au contact, 10 min/niveau)

Téléportation limitée : vers un lieu visible

RÈGLES DE BASE

Ce jeu n'utilise qu'un seul dé à six faces pour les actions.

Sauf précision, les arrondis sont au supérieur

Chaque fois que l'on veut savoir si une action réussit, on lance un dé (1D) on ajoute Base et on le compare à un seuil de 7 ou CA. Si le résultat est supérieur ou égal à 7 ou CA c'est un succès, sinon c'est un échec.

Quel que soit le jet, un 6 est toujours un succès et un 1 est toujours un échec.

On relance les 1 ou les 6. Si on refait 1 ou 6 on considère que c'est un Échec ou une Réussite critique.

Il existe trois types de jet de réussite :

- Les tests d'attaque : Base = AT + bonus vs Classe d'armure du défenseur (CA).

- Les épreuves (sauvegarde, compétence) : Base = Capacité (CP) + Affinité (AF) vs 7. Avec AF = 0 ou +1.

- Les épreuves en opposition : Base = CP + AF (de l'agissant) vs CP + AF (de l'opposant). Le plus haut gagne.

En cas d'opposition de Vig, le plus gros en taille gagne automatiquement.

De même, face à des objets « grands », il faut avoir la bonne taille pour réussir un jet. Ex : un chat ne défoncera jamais une porte faite pour un humain.

Si le meneur de jeu (MJ) décide qu'un jet est avec avantage, facile, on lance 2 dés et on garde le meilleur. S'il est avec désavantage, difficile, on lance 2 dés et on garde le moins bon.

COMMENT ÇA MARCHE... GRANDES LIGNES

Je répartiss les personnages en trois catégories : **petit, moyen grand**

Les deux premières, elles-mêmes se répartissant en deux catégories : **les normaux et les +**.

Les petits utilisent des d4 pour les dés de vie (DV) et les dés de dommage avec des armes adaptées. Les petits+ des d6, les moyens des d10, moyens+ des d12 et les grands des d20

Ces dés sont la référence autour de laquelle on tourne. Un D pour un petit cela veut dire d4, D+= d6 et D-=d3

CATÉGORIE DE JOUEUR

petit = souris, gerbille, octodon, hamster, écureuil (la plupart), les petits lézards, les perruches, les petites chauves-souris

petit+= rat moyen, chinchilla furet, lézard moyen, corbeau normal, pie, perroquet moyen, chauves-souris, pigeon

moyen = chat moyen, lapin, chihuahua, yorkshire nain (les très petits chiens), gros perroquet,

moyen plus : Maine coon (gros chat), les bichons, teckel, pékinois, jack russel, épagneul breton, border coolie, golden retriever, cocker (en fait, tous les chiens dits de taille moyenne).

grand : berger allemand, doberman, setter irlandais, dalmatien, colley, bobtail, labrador... en gros vous voyez la taille

LES AUTRES

Les chiens plus grands, ainsi que les animaux plus grands et qui ne sont pas domestiques (ou habituels à voir dans la rue ou en animal de compagnie) ne sont pas pris en compte pour les personnages joueurs. Je ne donne pas les caractéristiques. Faites au feeling... mais partez sur l'idée qu'une souris se batte contre un lion, même un chat contre un lion... c'est purement suicidaire.

Mais sachez que l'homme est dans la catégorie grand, et on considère tous les monstres dans cette catégorie.

Pour info : j'ai tendance à penser qu'un pj grand (labrador, berger allemand) aura du mal à enquêter. Il est bien trop visible et on s'inquiétera toujours de sa présence. À titre personnel, je les vois

plus comme la « force de frappe » du Conseil. Les enquêteurs ne se sentent pas capables d'agir physiquement, on envoie une meute de chien régler le problème. En jeu, j'ai un peu peur que les grands soient souvent mis à part et ratent une bonne partie de la phase enquête, donc à vous de voir comment vous voulez gérer la situation et si vous acceptez les grands comme pj.

Le fait d'être accompagné par un humain peut simplifier la chose. Mais rendez les humains transparents.

si vous avez d'autres animaux en tête, n'hésitez pas à adapter en fonction de la taille et surtout du poids.

D+ ET D-

D+ et D-, quand cela apparaît, normalement pour les dés de dommage ou les dés de vie, cela implique qu'il faut utiliser une catégorie de supérieure ou inférieure de dé.

PERSONNAGES

Un animal de niveau 0 sans équipement possède 1 dé de vie (DV), donc 4, 6, 8, 10, 20 points de vie ; son AT est de +0 et sa CA de 4.

CAPACITÉS ET AFFINITÉ

Un personnage joueur (PJ) est défini par 5 capacités : **Vigueur** (Force/Endurance), **Adresse** (Agilité/Dextérité), **Esprit** (Intelligence/Perception), **Présence** (Aura/Volonté) et **Toon**. Pour connaître leurs valeurs, on jette 5 fois 1D3 et on note les résultats. Si la somme des 5 nombres est inférieure à 10, on ajoute la différence (10 - somme) au nombre le plus faible sans dépasser 3, puis on va au suivant, etc. Ensuite, le joueur attribue l'un des nombres à chacune des capacités de son personnage.

Chacun possède aussi une affinité (ou 2, option en test). Ne peut concerner ni le

combat ni le psy donne un bonus de +1 aux épreuves qui y sont liées (métier hobby, milieu, forme d'esprit particulière, éducation). Elle peut changer en changeant de niveau.

TALENTS, COMPÉTENCES, JET DE CARACTÉRISTIQUES

En gros, voilà comment je gère : Talent - le personnage réussit toute action « normale ». Jet si c'est normalement impossible. Talent sans (b) au choix. Talent(b) non choisi de classe : le pj a un bonus par rapport à un pj sans talent. L'un jet Facile, l'autre normal pour une action « normale ». Ou si action difficile, l'un normal, l'autre Difficile. Mais même sans Talent, si l'action est faisable on a droit à essayer.

RACE

petit : +1 init., Toon +1, Chance +1, CA 4, CA5 contre moyen, CA6 contre grand, **D4 (dg armé et pdv)**

petit + : +1 init., Toon +1, Chance +1, CA 4, CA5 contre moyen et CA6 contre grand, **D6 (dg armé et pdv)**

— les petits donnent automatiquement un désavantage aux grands pour les repérer alors qu'ils essaient d'être discrets. Ils ont un bonus de CA de 1 par différence de catégorie. Donc sans équipements, une CA de 5 contre un moyen, CA de 6 contre un grand...

Moyen : CA4, CA5 contre grand, **D10 (dg armé et pdv)**

Moyen + : CA4, CA5 contre grand, **D12 (dg armé et pdv)**

Grand : Toon -1, CA4, **D20 (dg armé et pdv)**

Les animaux sans membres tels que les serpents ont un malus de -1 en Toon. Donc un gros boa aura un malus de -2 de base... il faudra donc dépenser automatiquement 2 points de création pour revenir à 0.

Il n'échappera à personne que les oiseaux n'ont pas de main. Ils peuvent tou-

jours utiliser leur bec pour tenir des objets, et leurs pattes quand ils volent. Mais cela limite leur capacité à utiliser les armes à feu au sol. Mais en vol, ils peuvent tenir une arme. Pour les armes blanches, c'est pareil.

Concernant les autres capacités, je vous laisse gérer. Il est évident qu'un chat est un magnifique grimpeur, qu'un oiseau ça vole, que certains creusent très bien, etc. je ne peux pas faire pour chaque animal... mais comme les animaux jouables sont généralement des animaux de compagnie ou très courants... à vous de voir en jeu.

MAGIE (PSY)

Tout sort utilisé contre quelqu'un donne droit à un test de capacité pour s'en prémunir. En cas de succès, le sort est inefficace (ou les dég divisés par 2). Le test est parfois **facile** si la cible se défend intelligemment. La Vigueur permet de résister aux agressions physiques et à la paralysie, l'Adresse d'esquiver les effets localisés, l'Esprit de ne pas croire aux illusions et tromperies, et la Présence de faire face à la plupart des autres effets magiques.

Un lanceur ne peut jeter un sort que s'il a l'initiative sur tous les adversaires qui l'attaquent. **Option** : si pas initiative et raté, jet de carac directrice (Esp ou Pré), si touché pas de sort, pour lancer le sort tout de même. Pour les monstres/pnj, base js=DV ou à l'estime.

Remarque : un sort qui dépend du nombre de DV de la cible affecte un personnage selon son niveau de classe, pas son nombre de DV

TOON

Le Toon : le Toon est une cinquième caractéristique. Elle se tire de la même manière et en même temps que les autres caractéristiques. Sauf qu'elle ne peut jamais dépasser 3, quelles que soient les

circonstances et les augmentations de caractéristiques.

COMBAT

Concernant les techniques de combat : évidemment si le personnage n'a pas au moins 2 en Toon, il ne peut pas utiliser d'arme blanche, s'il n'a pas au moins trois en Toon il ne peut pas utiliser d'arme à feu normalement (indépendamment de la taille).

GÉNÉRALITÉS

1 en Toon signifie que le personnage est apte à utiliser les objets très basiques de façon simple : clenche de porte, pousser un loquet, etc. Quasiment tous les animaux ont 1 en Toon. Et qu'il n'est pas très à l'aise en ne se tenant que sur ses pattes arrières.

2 en Toon c'est quasiment avoir des mains avec des moufles : le personnage peut utiliser de manière un peu plus complexe les objets simples (un couteau d'office et il peut se battre avec). De même, la station debout leur est aisée. Mais par exemple, s'il peut utiliser une clef, il ne peut pas utiliser un crochet pour crocheter une serrure. Il peut boire dans un gros verre avec ses deux pattes, mais pas en tenant une tasse par l'anse. Arcs et arbalètes sont utilisables.

3 en Toon : c'est avoir des pattes qui sont comme des mains humaines. Cela permet d'utiliser les objets de façon complexe. La station debout est naturelle et quand cela est possible il n'est pas rare de voir ces animaux porter des vêtements humains. En revanche, cela a le désavantage que dans la nature quasiment aucun animal n'a 3 en Toon, et la forme des « mains » ne fait vraiment pas animal pour quelqu'un les observant de près. Cependant, il pourra crocheter une serrure et faire de ses mains tout ce qu'un humain peut faire.

En cas de coopération, on peut augmenter son Toon, par exemple 2 chiens

ayant chacun 1 en Toon peuvent conduire une voiture automatique (un le volant, l'autre les pédales). Avec un troisième compère ils pourraient même conduire une voiture avec levier de vitesse. (mal conduire, mais conduire).

Et bien sûr, comme toute caractéristique, le Toon peut augmenter... sans dépasser 3 malgré tout.

Les grands ont un malus de Toon de -1 à la création. Oui, le Toon peut être à 0. Auquel cas, l'animal est un vrai empoté et à part ramener une balle avec sa gueule et mordre, il ne peut pas faire grand-chose en utilisation d'objet.

Si vous choisissez de jouer un serpent, donc pas de bras, sachez que le serpent à un malus de 1 en Toon. Donc si jamais vous voulez voir un serpent utiliser un couteau d'office avec sa queue il faudra lui mettre 3 en Toon à la création. Si vous voulez le voir tenir un pistolet avec sa queue, il faudra qu'en plus il soit au moins 5e niveau pour bénéficier du CP+1 et faire remonter son Toon à 3.

Optionnellement : le Toon peut être utilisé comme une caractéristique si l'animal veut se servir d'un objet et qu'on ne sait pas trop s'il pourrait, ou si c'est un cran au-dessus de ce qu'il peut normalement faire. Jet de caractéristique pour voir s'il y arrive ponctuellement.

KAWAÏ

Chaque race rajoute un avantage/désavantage ou neutralité de réaction : le **Kawaiï**. Cela concerne la perception que l'humanité a d'elle. C'est un jet de PRÉ-sence.

Disons qu'un joli minet fera rarement peur s'il s'approche en ronronnant... voire, il attirera automatiquement la sympathie et l'envie de le grattouiller. À l'inverse un rat suscitera immédiatement une réaction (du moins assez souvent) de répulsion... voire parfois de peur panique.

En gros, à la création décidez avec le mj quel type de réaction génère votre animal. Et quand votre animal tente de séduire ou faire peur, jouez la réaction de votre cible en tenant compte de cet avantage/désavantage.

En vérité, je pense que pour éviter les abus, chaque utilisation du Kawaiï prend le risque en cas de 1 ou 6 sur le jet de générer une réaction totalement disproportionnée. Sur un 6, réaction voulue mais exagérée, sur 1 réaction inverse.

Exemple : sur 6 trop mignon le chat... je l'emmène chez moi, il fait trop peur ce rat... j'appelle les services sanitaires sur le champ ou je cherche au contraire à tuer la bête immédiatement. Sur 1, c'est l'inverse.

LA SUSPENSION DE CRÉDULITÉ

Tous les pjs ont une capacité qui dure 5mn par niveau : le pouvoir de discuter avec un humain « normal » sans que celui-ci ne s'étonne. C'est même en fait, cette faculté qui fait que votre personnage a été choisi comme enquêteur par le Conseil. Une fois la discussion finie, l'humain oubliera automatiquement la discussion. Cette capacité n'est utilisable qu'une fois par jour. De même, on peut sauter la discussion, et faire oublier à un humain qu'il a vu un animal faire quelque chose de totalement étrange, le pouvoir doit s'utiliser ainsi dans les 10mn/niv après que l'humain fut témoin de la bizarrerie.

En vérité, un jour, des animaux firent des bêtises : ces abrutis de perroquets et de mainates se firent prendre la main dans le sac sans pouvoir réagir à temps. C'est depuis cette époque que ces volatiles peuvent parler devant des humains... même si après la remontrance du Conseil, ils firent semblant d'être un peu limités.

Les méchants étant des créatures ou des animaux ne sont pas sensibles à ceci... les mages humains qui sont obligatoirement pervertis par la magie ne le sont pas non plus.

RÈGLES OPTIONNELLES

CAPACITÉS EXCEPTIONNELLES

Si l'une des 4 capacités atteint ou dépasse 5, le personnage bénéficie d'un bonus particulier.

Vigueur : DV remplacé par D+ possédé **ou** D+ contact

Adresse : bonus de +1 à la CA **ou** AT+1 distance

Esprit : qq sorts de Psy en plus, la somme de leurs niveaux \leq niveau du Psy. (ou +1 talent pour les non-psy)

Présence : qq sorts de Psy en plus, la somme de leurs niveaux \leq niveau du Psy. (ou +1 à la chance pour les non-Psy)

COMBATS

Déroulement d'un tour de combat

Un tour dure 10 secondes.

Initiative : chaque participant lance 1D+AT ; les plus hauts résultats agissent en premier. Un psy attaqué ou blessé doit faire un jet de Pré pour activer ou maintenir un pouvoir.

Mouvement : chaque participant peut parcourir 5 mètres, ou 10 en renonçant à son action.

Action : chaque participant a droit à 1 action (attaquer, lancer un sort, couper une corde, etc.).

Dégâts : toute attaque réussie fait perdre 1D PV à la victime quelle que soit l'arme utilisée, sauf les attaques à mains nues qui n'en font perdre que 1/2D. Certaines aptitudes peuvent donner un bonus au dé de dégâts.

Difficulté : selon les circonstances (position, visibilité, etc.) le MJ peut décider de rendre *facile* ou *difficile* l'AT.

Critique : en réussite, inflige le maximum de dommage et donne un effet supplémentaire (désarmer, faire chuter, se déplacer etc.). En échec : perte de l'arme, glissade, etc.

BLESSURES ET RÉCUPÉRATION

On tombe inconscient à 0 PV et on meurt à -5. Tant qu'on a moins de 0 PV il faut faire un test de Vigueur toutes les 10 min. On se réveille avec 1 PV en cas de succès et on perd 1 PV de plus en cas d'échec. Le test de Vigueur peut être remplacé par un test d'Esprit réalisé par un soigneur.

Une nuit de repos fait regagner un nombre de PV égal au nombre de DV du personnage. DV du niveau 0 + ceux de la classe.

GAGNER UN NIVEAU

Pour monter d'un niveau il faut autant de parties que le niveau à atteindre. Option : 1 aptitude avec moitié niveau à atteindre (arrondi sup), puis niv à atteindre pour les 2 restantes.

DERNIERS DÉTAILS

Les PV du personnage sont déterminés en lançant autant de dés qu'il a de DV et en faisant la somme des résultats. Chaque fois qu'il change de niveau, le PJ peut relancer tous ses DV et garder le nouveau total s'il est plus élevé que l'ancien.

Le joueur choisit les talents et techniques du personnage dans les listes correspondant à sa classe, si ce n'est pas précisé, il choisit ce qu'il veut. Le joueur invente un nom et écrit une courte description pour son personnage.

Classes multiples

Quand un personnage gagne un niveau, il peut choisir de le prendre dans n'importe quelle classe. Mais les niveaux doivent être pris dans l'ordre en commençant par le niveau 1 de chaque classe. Et la somme des niveaux ne peut jamais dépasser 6.

Pour information : si à Minidonjon je trouve le multiclassage assez pénali-

sant, à Minipoils, je pense que se biclasser est très utile, il y a beaucoup d'enquête, donc être un « savant » compense énormément les « prouesses physiques » perdues.

CONTEXTE

Lors de l'évolution de l'homme, les animaux qui les côtoyaient ont en fait évolué en même temps qu'eux... mais secrètement.

Bien sûr, d'autres animaux ont évolué, mais les animaux qui sont restés sauvages, les animaux très exploités par l'homme n'ont pas eu la possibilité de subir cette influence humaine. Il est donc rare, mais pas impossible qu'un de ces animaux acquière une conscience que l'on puisse qualifier d'humaine. En général, quand cela arrive ce type d'animal est dominant chez ses confrères.

En vérité, hormis les animaux potentiellement joueurs, la majorité des espèces sont juste des animaux. Mais il reste une assez bonne proportion « d'éveillés », suffisamment pour en croiser fréquemment.

Cependant au fil du temps, avec leur intelligence évoluant, les animaux ont bien vu la nature destructrice de l'homme.

Mais voilà, bien que l'humain soit destructeur... et aussi très auto-destructeur, les animaux de compagnies : chiens, chats, furets, perruches et autres, qui considéraient être les « éleveurs » de la race humaine (et bien oui, on les nourrit, chouchoute, loge, etc. Tout ça gratuitement) et les animaux dits parasites : souris, rats, pigeons, corbeaux et autres qui profitent de la société humaine et accroissent leur population grâce aux villes et la chasse aux prédateurs des humains... aucun d'entre eux n'envisagea l'élimination de l'humanité comme profitable. Il fallait au contraire les éduquer et empêcher qu'ils ne se détruisent... et avec le temps le reste de la planète. De même, il fallait lutter contre les animaux réfrac-

taires, les sauvages ou les pervers qui souhaitaient voir disparaître cette race honnie.

Ces animaux créèrent donc le Conseil, assemblée de toutes les races qui prospéreraient grâce à l'humanité.

Donc, dans les temps anciens, ce Conseil entreprit d'ôter aux humains les moyens de se détruire (optionnellement la magie et les pouvoirs psys... puis finalement les technologies... quand ils y arrivaient). De même pour éviter que d'autres animaux n'utilisent ces capacités, ils éradiquèrent les sources d'information sur les capacités et sorts trop puissants... mais aussi pour eux-mêmes, car ils considéraient que la puissance corrompt.

Un des plus gros échecs fut la bombe atomique, mais on ne compte plus les réussites contre des savants fous qui créaient des machines encore pires sorties des pires délires d'auteurs de comics, des virus et autres fanatiques voulant dominer la planète.

MISSION

Les personnages sont une équipe du Conseil chargé de protéger l'humanité contre elle-même, de maintenir cachés les secrets anciens, dont la magie, et de gérer les animaux voulant détruire l'humanité. De même, les créatures sont des cibles.

Tout ça, totalement secrètement... le Conseil se considérant le Maître de l'humanité, il la gère comme un gardien de zoo gère un tigre : avec beaucoup de précaution. Il a peur que si le secret de l'intelligence animal était dévoilé, l'humain provoquerait un terrible massacre.

Seuls quelques humains très rares (mais très bien placés) sont au courant.

D'ailleurs, le Conseil fournit toujours un humain accompagnateur chargé d'assurer le transport.

Concernant les animaux exploités par les hommes (notamment pour la bouffe), franchement le Conseil les méprise assez.

C'est de la bouffe et on ne trouve pas suffisant d'animaux pensant chez eux pour s'en inquiéter. Ne pas oublier que même intelligents, ces animaux sont toujours des animaux.

LES POILS

N'oubliez pas une chose : un animal avec des poils très longs (style chat angora, persan, tycoon, etc, ou les chiens tels que colley, bobtail, lévrier afghan, etc.) peuvent assez facilement porter du matériel discrètement (comme des armes). En revanche, les serpents et les oiseaux n'ont pas cette facilité.

MAGIE ET PSIONIE

Concernant les sorts et les pouvoirs psy : a priori les pj ne peuvent utiliser que les pouvoirs mentaux, pas la magie. (en vérité, un rat maléfique peut tout à fait avoir appris la magie et s'en servir pour asservir l'humanité). La magie ne peut être utilisée que par les « méchants », créatures et autres humains. Pour expliquer cela, je pars du principe que la magie est corruptrice, les utilisateurs de magie deviennent automatiquement des monstres après avoir abusé de la magie.

La liste des sorts est là pour être utilisée par les méchants.

Et pour les utilisateurs de magie je vire les pouvoirs « offensifs » (en gros, ceux qui font des dégâts en pv) histoire de me simplifier la vie et parce que je ne souhaite pas que l'ambiance soit de la high fantasy. De même, je modifie certains sorts ou pouvoirs.

Disons que j'essaie de rester low fantasy.

Concernant les sorts agissant en fonction des niveaux de la cible, ça reste pareil, on considère les DV sans le facteur multiplicateur de la taille,

LES ARMURES

Concernant les armures... même si c'est bizarre, ça reste possible, le tout c'est d'avoir une armure adaptée à sa taille et morphologie (cela a l'inconvénient d'être très peu discret, ceux qui ont un don particulier pour la Discrétion le perde automatiquement, ainsi que la CA améliorée par la différence de taille ou autre. Il n'y a jamais cumul de plusieurs bonus de CA sauf celui apporté par une technique d'arme. Cas particulier de chiens entraînés par l'armée ou la police qui pourraient avoir des protections.

Si vous le souhaitez, vous pouvez voir les armures et considérer que l'animal s'endurcit, qu'à force de cicatrices et de blessures ou d'habitude de la bagarre, il augmente sa protection (ou alors qu'il a de plus en plus de poils). Tous les bonus de CA s'accumulent. Mais alors ne faites pas jouer d'armure.

OPTION : L'INSTINCT

Les personnages ont une intelligence poussée. Ils n'en restent pas moins des animaux.

À ce titre, il peut être amusant, sans en abuser, que parfois leur instinct animal reprenne le dessus et qu'ils aient alors un comportement « classique » d'animal.

Par exemple : un chat qui voit un point de laser peut tenter de l'attraper, qu'il ait du mal à résister à une pelote de laine qui traîne par là. Sans parler d'herbe à chat. Un chien pourrait se mettre à courir après un bâton lancé, ou qu'il cherche à partir avec son nonos. Sans parler des phéromones d'une femelle en chaleur. Le beurre de cacahuètes est une tentation terrible pour les rats, souris, mulots. Une pie qui voit quelque chose de brillant. Un reptile qui repère une source de chaleur. Des graines de tournesol pour un hamster. Du millet pour une perruche. C'est sans fin, à vous de trouver le point faible de la bête.

Pour résister à cet appel de la nature, un personnage devra réussir un Js d'Esp.

CLASSE

Le joueur choisit une classe. Chaque classe se décline en 6 niveaux apportant chacun des aptitudes spéciales au personnage. Un PJ commence au niveau 1 et gagne 1 niveau chaque fois qu'il a survécu à un nombre d'aventures égal au niveau à atteindre. Il faut donc $2+3+4+5+6=20$ aventures pour atteindre le niveau 6.

(* un joueur qui doit choisir entre plusieurs aptitudes peut revenir sur son choix à chaque niveau)

Investigateur

Le PJ est un agent de terrain, un enquêteur, un chasseur de prime, un détective de l'occulte, ou un investigateur.

N1 : talent (b), technique (a), Chance+1

N2 : AT+1, DV+1, Esp+1

N3 : talent, DV+1, Armure légère

N4 : Esquive, DV+1, technique

N5 : talent (b), AT+1, CP+1

N6 : Excellence, DV+1, Chance+1

(a) une technique de base

(b) athlétisme, déguisement, discrétion, filature, investigation, perception, persuasion, psychologie.

Aventurier

Le PJ est un baroudeur, un chasseur, un sportif de l'extrême, une personne à la recherche de sensations fortes.

N1 : talent (b), Instinct, Chance+1

N2 : AT+1, DV+1, Vig+1

N3 : talent (b), DV+1, Armure légère

N4 : Esquive, DV+1, technique (a)

N5 : talent (b), AT+1, CP+1

N6 : 2 attaques, DV+1, Chance+1

(a) une technique de base

(b) discrétion, perception, survie, mécanique, escalade. Le joueur peut en proposer d'autres.

Soldat

N 1 : DV + 1, AT + 1, armure légère

N 2 : DV + 1, 1 technique, Vig+ 1

N 3 : DV + 1, AT + 1, 2 attaques

N 4 : DV + 1, 1 technique, armure lourde

N 5 : DV + 1, AT + 1, CP + 1

N 6 : DV + 1, 1 technique, 3 attaques

Médium

N 1 : P 1, P 1, 6e sens

N 2 : P 1, P 2, Pré+ 1

N 3 : P 2, P 2, DV + 1

N 4 : P 3, P 3, AT + 1

N 5 : P 3, P 4, CP + 1

N 6 : P 4, P 4, DV + 1

Expert

N 1 : 2 talents, Humain

N 2 : 1 talent, DV + 1, Esp+ 1

N 3 : armure légère, AT + 1, DV + 1

N 4 : 1 talent, DV + 1, Polyvalence

N 5 : 1 talent, AT + 1, CP + 1

N 6 : 1 talent, DV + 1, Excellence

Vagabond

N1 : 1 talent, Humain, Chance+1

N2 : AT+1, DV+1, ADR+1

N3 : 1 talent, DV+1, armure légère

N4 : P1, DV+1, 1 technique

N5 : 1 talent, AT+1, CP+1

N6 : 2 attaques, DV+1, Chance+1

Animal (semi-sauvage)

N1 : DV+1, AT+1, Instinct

N2 : DV+1, armure légère, Vig+1

N3 : DV+1, AT+1, Rage

N4 : DV+1, technique, (Esquive ou Réflexe)*

N5 : DV+1, 2 attaques, CP+1

N6 : DV+1, AT+1, (Esquive+ ou Réflexe+)*

Templier

- N1 : P1, Soins, Aura
- N2 : P1, DV+1, Pré+1
- N3 : P2, AT+1, DV+1
- N4 : P2, DV+1, armure légère
- N5 : P3, AT+1, CP+1
- N6 : P3, DV+1, Miracle

Paladin

- N1 : DV+1, Protection, armure légère
- N2 : AT+1, Soins et Châtiment, Vig+1
- N3 : DV+1, technique (a), armure lourde
- N4 : DV+1, AT+1, Aura
- N5 : DV+1, 2 attaques, CP+1
- N6 : DV+1, AT+1, P1 ou P2 ou P3

Assassin

- N1 : talent (b), Coup bas, Poison
- N2 : AT+1, DV+1, Adr+1
- N3 : Assassinat, DV+1, armure légère
- N4 : talent (b), DV+1, technique (a)
- N5 : Chance+1, AT+1, CP+1
- N6 : 2 attaques, DV+1, Ombre
(b) discrétion, escalade, piège, perception ou déguisement

Barde

- N1 : talent (b), Inspiration, Chance+1
- N2 : AT+1, DV+1, Adr+1
- N3 : talent (b), P1, armure légère
- N4 : P2, DV+1, technique (a)
- N5 : (P3 ou 1 Talent)*, AT+1, CP+1
- N6 : Excellence, DV+1, Chance+1
(b) musique, langues, histoire, légende, baratin ou acrobaties

Moine

- Religieux errant ou monastique cherchant l'illumination spirituelle par l'élévation du corps et de l'esprit.
- N1 : talent (b), technique, AT+1
- N2 : Perfection, DV+1, Adr+1
- N3 : 2 attaques, DV+1, (Esquive ou Réflexe)*
- N4 : technique (a), DV+1, Frappe mortelle
- N5 : Chance+1, AT+1, CP+1
- N6 : 3 attaques, DV+1, (Esquive+ ou Réflexe+)*
(b) acrobaties, médecine, course ou vigilance

Escroc

- N1 : 1 talent(b), Coup bas, Humain
- N2 : AT + 1, DV + 1, Adr + 1
- N3 : 1 talent(b), DV + 1, armure légère
- N4 : Chance+ 1, DV + 1, 1 technique
- N5 : 1 talent (b), AT + 1, CP + 1
- N6 : 2 attaques, DV + 1, Chance+ 1
(b) : intimidation, séduction, corruption, falsifications, crochetage, déguisement (évidemment, on ne se déguise pas en humain, mais on peut se faire passer pour un autre membre de sa race)

Rôdeur

- N1 : DV+1, Emprise, Ennemi
- N2 : AT+1, armure légère, Vig+1
- N3 : DV+1, technique (a), talent (b)
- N4 : DV+1, AT+1, Compagnon
- N5 : DV+1, 2 attaques, CP+1
- N6 : DV+1, AT+1, Ami de la nature
(b) pistage, piège, discrétion, escalade ou médecine naturelle

Voleur

N1 : 1 talent, Coup bas, Chance+1

N2 : AT+1, DV+1, ADR+1

N3 : 1 talent, DV+1, armure légère

N4 : Esquive, DV+1, technique (a)

N5 : talent (b), AT+1, CP+1

N6 : Excellence, DV+1, Chance+1

(b) discrétion, escalade, piège, perception ou vol-et-effraction

Enquêteur-Gardien

N 1 : P 1, Conscience, 1 technique

N 2 : P 1, DV + 1, ADR + 1

N 3 : P 2, AT + 1, DV + 1

N 4 : P 2, DV + 1, 2 attaques

N 5 : P 3, AT + 1, CP + 1

N 6 : P 3, DV + 1, 3 attaques

Enquêteur-Voyageur

N 1 : P 1, Conscience, 1 talent

N 2 : P 1, DV + 1, Esp + 1

N 3 : P 2, AT + 1, DV + 1

N 4 : P 2, DV + 1, 2 attaques

N 5 : P 3, AT + 1, CP + 1

N 6 : P 3, P 4, DV + 1

Enquêteur-Savant

N 1 : P 1, P 1, Conscience

N 2 : P 1, P 2, Pré + 1

N 3 : P 2, P 2, DV + 1

N 4 : P 3, P 3, AT + 1

N 5 : P 3, P 4, CP + 1

N 6 : P 4, P 4, DV + 1

les Enquêteurs sont des pj un peu particulier dans le sens qu'ils sont formés et entraînés par le Conseil. Ils sont bien sûr le bras armé du Conseil, mais aussi la « police » du Conseil.

Dans une équipe, c'est souvent eux qui veillent à ce que les équipes s'imposent quelques limites. Par exemple, le meurtre est autorisé, mais pas gratuit. De même, ils sont chargés de veiller au respect du secret concernant les animaux intelligents.

PETIT ADDENDA

Si vous souhaitez n'utiliser que des D6, tout le monde n'a pas un set de dés complet. Considérez que, par une équivalence approximative, pour les pdv et les dégâts cela tourne plus ou moins :

d4 = d3 (d6/2)

d6 = d6

d8 = d6+1

d10 = d6+2

d12 = 2d6

d20 = 3d6

Je rappelle que les attaques, les jets de capacité ou les jets de sauvegarde se font toujours au d6, donc là pas besoin de conversion.

Nom du personnage :

Taille :

Race :

Base de D :

Niveau :

Classe :

Nb DV :

Capacités

PV max :

VIGueur

PV actuels :

ADReSse

ESPrIt

Att :



PRÉsence

CA :

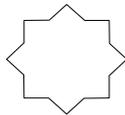
P

M

G

TOOn

Chance :



Armes :

Affinités :

Aptitudes :

Kawaiï :



Nb de parties :

MiniPoils

Enquête du Surnaturel par nos
animaux de compagnie

Le livre des monstres
et de leurs pouvoirs.

LES ARCANISTES

Magicien

N1 : M1, M1, Magie brute

N2 : M1, M2, Esp+1

N3 : M2, M3, DV+1

N4 : M3, M4, AT+1

N5 : M4, M5, CP+1

N6 : M5, M6, DV+1

Magie brute : utilisable à volonté afin de créer une petite boule de lumière, de déplacer à distance divers objets (10 m/niveau, 1 kg/niveau), ou de lancer un projectile de magie faisant perdre 1d6+(niveau/2) PV (1d6, et pas 1D, la taille n'influence pas) si la cible rate une épreuve d'Adr.

Illusionniste

N1 : M1, M1, Fantasmés

N2-N6 : identique au Magicien

Fantasmés : utilisable à volonté afin de créer une petite illusion visuelle de moins de 20 cm, ou de perturber les sens d'une créature unique (pénalité de 1 à toutes ses actions hors sauvegardes) si elle rate un test d'Esp. De plus, si l'illusionniste réussit une épreuve d'Esp quand il lance un sort de Mirage ou d'Illusion, le sort n'est pas décompté. En contrepartie, l'illusionniste ne peut jamais lancer les sorts de Nuage toxique, Boule de feu, Mur de feu et Destruction.

Sorcier

N1 : M1, M1, Maléfices

N2-N6 : identique au Magicien

Maléfices : utilisable à volonté pour jeter le mauvais œil sur une personne unique (pénalité de 1 à sa CA et à ses sauvegardes) si elle rate un test de Pré. Le sorcier possède également un familier (DV0, CA3, plus une aptitude selon l'animal parmi DV+1, CA-1, dg+1, in+1, pv+1, sv+1). Enfin, si le personnage réussit un test d'Esp quand il lance un sort de Malédiction ou de Charme, le sort n'est pas décompté. En contrepartie, le personnage

est incapable de lancer les sorts d'Invisibilité, Vol, Esquive et Téléportation.

Nécromant

N1 : M1, M1, Nécromancie

N2-N6 : identique au Magicien

Nécromancie permet au Nécromancien à Volonté : d'animer et de discuter avec de petits familiers morts, max taille petit chien, nombre max en simultanément, sont inaptés en attaque mais peuvent faire divers bricoles (ménage, porter messages, espionner, etc.). Perte sanglante, fait perdre 1d6 + niv/2 pdv, Js Vig annule. Suffit de pointer du doigt. Pas d'ajustement de taille. Parler avec les morts-vivants. Lever un Mort : permet de lever un mort 10mn/niv (squelette, zombie) nb max égal à niv. Il faut une source de corps. Ne peut utiliser Charme, Technodémence, Invocation, Passage. Si jet Esp réussi, sort Nécromancie et Régénération pas décomptés.

LISTES DE SORTILÈGES

Quand ce n'est pas précisé, les sorts durent 10 min (et/ou portent à 10 m) par niveau du sorcier. Option : il est possible de lancer un sort sans dépense d'emplacement grâce à un rituel qui dure 1 heure par niveau de sort, faisable niv heures/jour

NIVEAU 1

Armure invisible : bonus de -1 à la CA.

Blocage : permet de bloquer ou débloquer magiquement une fermeture (porte, trappe, coffre).

Brume : crée une nappe de brouillard capable d'occuper plusieurs centaines de mètres cube.

Réparation : répare définitivement un objet.

Sens magique : permet de détecter et d'identifier les sources de magie (sort, objet, créature).

Sommeil : 1D6+(niveau/2) DV de créatures se trouvent plongées dans un sommeil naturel. Leur niveau doit être \leq à celui du Magicien.

NIVEAU 2

Charme : une créature de niveau inférieur ou égal à celui du Magicien devient un ami fidèle.

Double vue : permet de déjouer les illusions et de voir les choses et les êtres invisibles.

Illusion : crée un être ou un objet illusoire, ou change l'apparence du Magicien. Taille max cube 1 m de coté par niveau.

Invisibilité : le personnage reste invisible tant qu'il n'interagit pas avec une créature.

Nuage toxique : crée quelques 10aines de m² de brume empoisonnée qui font perdre 1 PV/tour.

Télépathie : permet de scruter les pensées et de converser avec une personne ou un animal.

NIVEAU 3

Clairvoyance ou Clairaudience : permet de voir ou entendre ce qui se passe dans un lieu à portée du sort (20 m par niveau).

Rune : crée une rune qui inflige 1d6+ (niveau) points de dégâts si on l'approche sans prononcer le mot de passe ; sinon elle dure (niveau) jours. Pas d'ajustement de taille.

Suggestion : oblige la victime à accomplir une action non dangereuse ou à croire un mensonge.

Techno-démence : neutralise toute technologie dans la zone. Pas d'électricité, et le mécanisme maximum correspond à un arc... pistolet, arbalète sont neutralisés.

Vitesse : double la vitesse de déplacement et le résultat du jet d'init, plus une action physique (attaque par exemple).

Vol : permet de voler à 10 m par tour.

NIVEAU 4

Esquive : téléportation vers un lieu visible.

Malédiction : malus de -1 à toutes les actions jusqu'à ce que la malédiction soit levée, et un effet secondaire au choix (malchance au jeu, chute des cheveux, fait aboyer les chiens, etc.).

Métamorphose : transforme une cible en un animal vertébré normal de moins de 500 kg.

Mirage : crée un paysage illusoire.

Passage : crée une porte magique vers un lieu préparé grâce à un symbole gravé.

Verrouillage : bloque en position fermée toutes les ouvertures d'une pièce munie d'une porte, d'un volet, fenêtre, etc. L'utilisateur peut lui utiliser ces ouvertures.

NIVEAU 5

Invocation : fait venir un démon ou un esprit élémentaire qui sert le Magicien jusqu'à la fin du sort. *Démon* : DV 5, CA 0, AT +2, DG +1, CP 4.

Édification : bâtit une structure permanente en pierre (mur, maison, pont, tour, etc.). Ou modifie une structure existante pour créer des passages secrets. De même permet d'isoler une structure et d'empêcher quiconque d'entrer ou de sortir, cela isole magiquement le bâtiment dans une sorte de poche dimensionnelle dont le mage est le seul à avoir le contrôle pour gérer les entrées et sorties.

Nécromancie : crée (au plus) 1D6+4 morts-vivants (DV 1, CA 2) à partir de cadavres existants. Ils servent le Magicien jusqu'à leur destruction.

Télékinésie : peut déplacer 500 kg de matière.

Téléportation : téléportation vers un lieu déjà visité ou très exactement décrit ; portée illimitée.

NIVEAU 6

Anti-magie : établit une zone de 5 m de rayon dans laquelle aucune magie ou psy ne fonctionne.

Échange : échange de deux esprits.

Pétrification : change en pierre une créature de façon permanente ou dissipe une pétrification.

Suggestion majeure : comme *suggestion*, mais affecte toutes les créatures à portée de voix.

Seuil : ouvre un passage vers un autre plan.

LES SORTILÈGES SUIVANTS SONT EN COURS DE TEST

SORTILÈGES DE NIVEAU 1

Aura magique : Confère une aura magique à un objet ou un lieu, sans de pouvoirs particuliers. Cet objet sera donc détectable avec un sort. Il peut également faire croire à une personne qu'elle bénéficie d'un effet magique (js Esp)

Détection des ennemis : Permet de ressentir la présence de créatures, de lieux ou d'objets hostiles ou dangereux à portée et d'en évaluer l'importance ou la puissance sans plus de précision

Détection des richesses : Le magicien détecte les grandes masses de métal et de cristaux. Le sort est prévu pour détecter trésors monétaires et gemmes, ou encore les veines de minerais, mais il se laisse facilement abuser par d'importantes masses de métal

Diminution/Agrandissement : Le magicien rapetisse de la moitié de sa taille d'origine. Ses caractéristiques ne changent pas, mais il peut se cacher plus facilement ou se faufiler par un passage étroit. La variante inversée, Agrandissement, multiplie sa taille par 1.5. Ses caractéristiques ne changent pas non plus, mais il est plus impressionnant, marche plus vite et saute plus loin.

Lecture de la magie : Permet de lire les parchemins, runes et inscriptions magiques et de découvrir les mots de commande des objets ou effets magiques

Lecture des langues* : Permet de lire toutes les langues étrangères, vivantes ou mortes, mais pas de les parler ou décoder les textes cryptés. La version inversée, Langue illisible, transforme un texte écrit, en un code lisible uniquement en employant ce sort. Dans ce cas, il est permanent, mais le texte ne doit pas dépasser la longueur d'une page

Mouvement silencieux : Le bénéficiaire peut se déplacer sans faire le moindre bruit, quel que soit l'environnement. Il peut parler normalement. Le bruit des actions violentes, comme les combats, est atténué

Saut : Le bénéficiaire peut faire des bonds prodigieux (3 m par niveau en hauteur, le double en longueur), sans aucun élan

Voyage : Le bénéficiaire du sort peut marcher sans aucune fatigue et sans se nourrir, pendant 24 heures. Une personne par niveau du magicien peut en bénéficier

SORTILÈGES DE NIVEAU 2

Affaiblissement : La victime perd un nombre de points de bonus d'attaque égal au niveau du magicien, au rythme de 1 par round (js Vigueur). Une fois fini, la cible récupère tout d'un coup.

Contenance : L'objet touché (coffre, sac, bouteille, etc.) devient plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur et obtient une contenance magique de 50 kg (solides) ou 50 litres (liquides) par Niveau du magicien. Les objets doivent néanmoins pouvoir rentrer dans le contenant. Seul le lanceur peut y retrouver les objets, les autres doivent le vider intégralement, à condition de disposer du mot de passe prévu par le lanceur. Si un être vivant essaie d'entrer dans le sac ou le coffre, sa

contenance est normale et s'il essaie de le fouiller sans le vider, il ne trouvera rien

Course : Le bénéficiaire court à la vitesse d'un cheval au galop pendant la durée du sort. Doit se reposer le double en durée

Décalage : L'image du magicien est légèrement décalée par rapport à sa position réelle. Cela lui confère un bonus de +2 à la Classe d'Armure et aux jets de sauvegarde liés à l'Adresse. Durée niv rd

Lévitiation : Le lanceur peut léviter dans une direction verticale ou horizontale, selon l'orientation qu'il donne au sort, à la vitesse de marche. Il peut cesser de léviter et recommencer à n'importe quel moment de la durée du sort. La lévitation est assez stable, ce qui permet de se battre à distance ou en corps-à-corps, à condition de ne pas dévier de son axe de lévitation

Régénération : Le magicien régénère 1 point de vie par round, tant qu'il n'est pas réduit en dessous de -5. Les blessures par flammes et brûlure interrompent le sort

Toile : Toutes les créatures prises dans la zone d'effet du sortilège sont prisonnières d'une toile comparable à celle d'une araignée géante. Elles peuvent se déplacer à la vitesse d'un mètre par round à l'intérieur, chaque fois qu'elles réussissent un js Vig

SORTILÈGES DE NIVEAU 3

Dissipation de la magie : Dissipe l'ensemble des sorts et effets magiques dans la zone d'effet (ou un sort en particulier choisi par le magicien), mais à condition qu'il ait été lancé par un magicien de niveau inférieur ou égal. Les objets magiques cessent de fonctionner pendant un nombre de tours égal au niveau du magicien et les potions et parchemins sont irrémédiablement détruits

Forme gazeuse : Le magicien prend la forme d'un nuage de fumée sombre. Il

peut voler à faible distance du sol, à la vitesse de la marche et passer par n'importe quel interstice existant. Il est invulnérable aux armes normales, mais peut être atteint par les armes magiques et les sorts. Un grand vent le disperse pendant 24 heures avant qu'il ne puisse se reformer. S'il choisit de reprendre sa forme, le sort s'achève

Invisibilité de groupe : Fonctionne de la même manière qu'Invisibilité, mais affecte toutes les personnes présentes dans la zone d'effet (niv mètres) du sort lors du lancement et qui y reste. Celui qui y entre après ne devient pas invisible, mais celui qui s'éloigne trop du magicien (ou de la personne sur laquelle il a lancé le sort) redevient immédiatement visible

Protection contre les projectiles : Le magicien et les personnes présentes dans la zone d'effet (niv mètres) depuis le lancement sont immunisés contre les attaques à distance effectuées depuis l'extérieur de la zone. Les armes magiques et les sorts passent tout de même, mais les dégâts sont divisés par deux

Respiration aquatique : Le magicien, plus une personne par niveau, peuvent respirer sans difficulté dans l'eau et se déplacer sans difficulté dans les profondeurs, sans subir les effets de la pression

SORTILÈGES DE NIVEAU 4

Confusion : Crée une confusion dans les rangs adverses, zone de niv mètres. Chaque créature affectée (js Pré) doit changer d'attitude de façon imprévisible à chaque round. Elle attaque la créature la plus proche d'elle, que ce soit un allié ou un adversaire, jusqu'à la mort ou la fin du sort. Dure 1d6 rd

Infra-vision* : Les bénéficiaires, au nombre d'une personne par niveau du magicien, peuvent voir dans l'obscurité la plus totale. Une variante de ce sort, Extra-vision, leur permet de voir en transpa-

rence, à travers les vêtements, sacs, portes de faible épaisseur (sauf à travers le métal)

Œil du sorcier : Un œil apparaît et se déplace selon la volonté du magicien jusqu'à la limite de la zone d'effet du sort, en lui permettant de voir comme avec ses propres yeux. L'œil est presque invisible et de même taille qu'un œil humain, mais pas immatériel : il est arrêté par les portes et les murs. En outre, s'il est repéré, il peut être détruit (CA 3, 1d3pv) et les dégâts sont subis par le magicien

Rune de protection : Idem rune, mais on peut mettre un autre sort de niveau 1 à 2, connu par le mage.

SORTILÈGES DE NIVEAU 5

Débilitation* : Cette malédiction souvent employée entre magiciens ennemis, confère à la victime, au choix du lanceur, un score d'Esprit ou de Présence de 1 (sauvegarde de Présence accordée). Une variante plus rare réduit les scores de Vigueur ou d'Adresse

Nuage de poison* : Un nuage de poison se répand et se diffuse. Toutes les créatures prises dans son rayon d'action subissent 3d6 points de dégâts (js Vigueur $\frac{1}{2}$ dg). Le nuage se déplace de 5 m par round. Par grand vent, le nuage est dispersé immédiatement. La variante Immunité au poison protège de toute forme de poison les créatures touchées par le sort pendant une durée d'un tour par niveau du lanceur de sort

Passe-murailles : Perce un trou, large et/ou long d'un mètre tous les deux Niveaux du magicien, à travers n'importe quelle paroi. Au choix, le magicien peut la laisser se refermer après son passage ou la laisser définitivement ouverte

SORTILÈGES DE NIVEAU 6

Chasseur invisible* : Conjure un esprit démoniaque et presque invisible, auquel est assignée la tâche de tuer quelqu'un. Il se déplace rapidement en volant, est capable de se faufiler à travers de petits espaces mais pas de traverser les murs et est très silencieux. Il ne disparaît que lorsque sa tâche est accomplie. Une version inversée appelle un esprit protecteur, mais qui ne se bat que contre un autre chasseur invisible ou une créature conjurée comme un élémentaire

Image projetée : Le magicien crée une image illusoire de lui-même, qu'il contrôle à distance (à 10 mètres par niveau). Sa voix, ou les sorts qu'il lance, ainsi que les attaques physiques, semblent provenir de l'image, et l'image semble être blessée par les attaques. Les dégâts qu'elle cause au corps-à-corps ne sont que des illusions et disparaissent après le combat, mais ses sortilèges sont bien réels. Le magicien peut voir à travers les yeux et entendre à travers les oreilles de son image, à condition qu'il se concentre

SORTS SPÉCIAUX HORREUR

Ces sorts sont inspirés par des jeux d'horreur (bon, faut le dire, c'est Chill 2^e édition). S'ils sont utilisés par les mages, n'hésitez pas à les mettre comme pouvoir spécial aux monstres. Dans ce cas, considérez le DV du monstre comme son niveau (**même si le DV du monstre est inférieur au niveau du sort**).

Ces sorts sont peu offensifs, ont des portées parfois assez grandes et ils ne s'appliquent pas forcément sur le moment, mais ils doivent surtout donner une ambiance. Essayez voir si ça vous plaît. Surtout que ces sorts sont parfois un peu plus délicats dans le fonctionnement.

Ps : ces sorts sont adaptés pour convenir aussi à Minidonjon cf. Supplément. **Ils sont en cour de test, bien sûr.**

Ps : les sorts ci-dessous actifs en jours et +, une **dissipation ou Forteresse ne les arrêtent que le temps du sort.**

LISTE ALPHABÉTIQUE

ALERTE 4

Alerte quand une personne entre dans la portée du sort. Plus près = plus fort. Lancer à vue. Portée nivx50m.

Deux versions : alerte sur niv individus dans la portée du sort. Dure niv jours et le lanceur sait combien d'individu. Ou une seule cible, mais indéfiniment. Choix au lancement.

Js Pré annule. Peut être viré par Guérison. Forteresse neutralise pour la durée du sort.

AVERSE 6

Ce sort est similaire à Pluie de Vermine excepté que les objets qui tombent du ciel peuvent, et occasionnellement font des dommages physiques. Cela sur une surface de nivx 10 m de rayon.

Averse inclut, mais n'est pas limité à, les objets suivants :

1D10 Objet

- 1 Pierres
- 2 Acide
- 3 Clous
- 4 Chaînes
- 5 Feu
- 6 Os
- 7 Crânes
- 8 Dents
- 9 Plomb fondu
- 10 Éclats de verre

Aucune chose vivante ne peut faire partie de Chute. Il est possible de mélanger n'importe quel nombre de petits objets comme ci-dessus en une seule Chute.

Chaque Tour que les victimes passent sous l'averse, elle reçoit DV/2 (d4>d2, d6>d3... d20>d10) de dommage. Js Adr divise par deux.

AVEUGLER 4

Ce pouvoir rend aveugle. Js Vig annule au lancement. Guérison guérit. Dissipation ne fonctionne que la durée du sort. Chaque jour Js Vig **difficile** pour annuler.

CATALEPSIE 1

Permet d'apparaître comme mort, on décide de la durée avant l'utilisation du pouvoir. Au max niv jours. Au réveil, estimez l'état d'affaiblissement si le temps est long. Psy ou magie peuvent détecter. Le mage est conscient de son environnement s'il se passe quelque chose autour de lui et peut sortir de sa catalepsie à volonté. S'il ne se passe rien, il ne voit pas le temps passer. Même un examen médical ne détecte rien d'anormal. Manger, boire, dormir remettent en forme assez rapidement.

CATALEPSIE (AUTRE) 6

Plonge une cible dans un état proche de la mort. Js Vig annule. Il faut entrer en contact avec la cible. Dure au max niv jour. À décider au lancement du sort, et peut être relancé juste avant sa fin.

CAUCHEMAR 1

Envoie un cauchemar de d66 minutes, à une cible que l'on a vu précédemment, qui reste gravé dans la mémoire. Pendant la nuit où le sort est utilisé on ne peut récupérer ni pdv, ni récupérer ses sort ou pouvoirs psy. Au moment du lancement du sort, il faut être dans niv x 100 m de sa cible.

Sort du rêve 1d6 Tours après le réveil.

CHIEN DE CHASSE 5

Lancer à vu. Si actif permet ensuite de situer la cible précisément (direction distance) pendant niv semaines et de se téléporter dans les 10 m. Une fois la téléportation faite, le sort s'arrête.

Js Pré annule. Peut être viré par Guérison. Forteresse neutralise pour la durée du sort de Forteresse.

CHRONOS 6

Crée une bulle hors du temps sur la portée du sort à partir de l'emplacement du mage. Mais elle ne bouge pas avec lui. Bloque le temps dans la zone pour la durée du sort (tout s'immobilise), sauf pour le mage. Mais on peut agir sur une personne bloquée. Le sort traverse les murs.

Seuls ceux conscients du lancement d'un sort sont autorisés à un Js Pré (en gros avoir le mage sous les yeux). Mais même ceux qui réussissent leur Js sont affectés : nb d'actions physiques si plusieurs divisé par 2 (arrondi inférieur) et ceux qui ne peuvent agir qu'une fois par Tour normalement ne le peuvent qu'une fois tous les deux Tours, vitesse de déplacement divisé par 2. De plus, le mage a l'initiative... même sur quelqu'un sous l'effet d'un sort comme Vitesse.

Pour ceux à l'extérieur ou ceux sous l'effet du sort quand le sort cesse, il ne s'est passé qu'un clignement d'œil, sans avoir aucune conscience du temps passé dans la bulle.

Seul le mage peut sortir de la bulle sans mourir immédiatement.

Si quelqu'un a déjà subi l'effet de ce sort, il a droit à un Js, même sans être conscient de son lancement.

La bulle ne peut être dissipée... il faut un Miracle. Elle cesse si le mage meurt.

CONFESSIO 5

Par l'utilisation de ce sort, le mage affecte l'esprit de sa victime, la forçant à se croire responsable d'actions qu'elle n'a pas commises et à culpabiliser. Js Pré annule. Dure 1d6+niv/2 jours.

Avec ce sort, le mage transfère une partie de sa mémoire (si c'est lui le responsable), permettant d'avoir une certaine cohérence. Si certains faits manquent ou ne sont pas cohérents, la victime inventera de son mieux pour coller au crime.

Malheureusement, les conséquences de faire de fausses confessions peuvent être difficiles à annuler, spécialement quand la roue de la justice s'est mise en marche.

CONFUSION 1

Il faut voir la cible au moment du lancement. Brouille les idées de la cible sur un sujet quelconque. Un perso influencé est sûr de son sujet et peut être didactique. Voire s'énervé si on le contredit. À la fin du sort, la cible prend conscience des bêtises racontées. Une cible qui réussit son Js d'Esp est immunisée pour le reste de la journée d'une tentative de la même créature.

DIFFUSION 2

Elle intercepte le vrai message reçu (télé, radio, cb, ordi) et le remplace avec le message que le mage désire. Agit sur « l'objet le plus proche de la cible.

Les protagonistes normaux à l'image font ce que veut le mage, en radio garde la voix. N'affecte qu'un appareil à la fois, même dans la même maison, mais peut sauter de l'un à l'autre. Le mage doit avoir vu la cible, mais peut lancer le sort de n'importe où, n'importe quand. Pas de Js.

Version médiévale (ou pas) : c'est le reflet de la cible qui peut parler.

DISTHERMIE 5

Permet de modifier la température de 1d6 degré Celsius par round dans un rayon de 150 m. Une fois la température désirée atteinte elle se stabilise pendant 1d6 heures, puis revient à la normale à raison de 0,5 degré par minute. Si la créature est dérangée pendant l'utilisation, stabilise puis revient à la normale comme précédemment. À vous de juger de l'effet du froid.

DISTORSION 6

Tord un objet en un rd. Un objet magique n'est pas tordu.

ÉCRITURE 1

Texte ou dessin rouge sang, tombent en gouttelette sur surface. Visibles pendant la durée du sort. Le mage doit avoir vu la cible, mais peut ensuite lancer le sort dans les niv jours, dans les niv km. L'écriture apparaît sur la surface « plane » sous les yeux de la cible. Tout le monde peut voir.

EMPATHIE 5

Permet de voir et ressentir la même chose que la cible. Le sort se lance à vu, puis peut être réactivé dans les niv jours à une distance max de niv km en relançant le sort.

Js Esp annule lors du lancement. Peut être viré par Guérison. Forteresse neutralise pour la durée du sort.

ESSAIM 2

Petits animaux ou insectes apparaissent à partir du point touché par le mage et se dirige sur quelqu'un l'empêchant d'agir. Le sort ne fait pas de dommage, mais rend toute action physique difficile et gêne le lancement des pouvoirs.... js Adr pour pouvoir lancer un sort/pouvoir psy. En dehors de ça, pas de Js.

L'effet peut être programmé pour une action particulière, l'essaim se déplace de 10 m/tour et peut suivre les cibles. Au max, niv cibles. L'essaim se dissipe (individuellement) si on sort de la portée du sort. Autrement dure niv tours.

FESTIN 1

Crée de la bonne bouffe pour niv personnes.

GRÊLE 3

Ce sort fait apparaître une terrible averse de Grêle d'un beau ciel bleu sur une surface de nivx10 m de rayon. Quoique Grêle soit plutôt dans l'intention de causer des dommages aux cultures (elle peut détruire un demi hectare de culture fertile par minute), tout personnage sous un tel déluge est considéré comme évitant les gros grêlons la totalité du temps et doit réussir un Js Vig chaque round s'il souhaite faire autre chose que courir se mettre à l'abri où avoir ses actions en difficile. Jet de caract directrice pour pouvoir incanter.

HURLEMENT 1

Cri pendant un round, zone d'influence cône de niv m devant le mage, de largeur niv m, Js Pré, si échoué les cibles s'enfuient. Une cible qui a déjà résisté à ce sort lancé par le même mage est immunisé.

HYPNOSE 5

Implante une idée fixe dans l'esprit de la cible. Js Esp annule. Cela ne peut pas aller à l'encontre directe de la sécurité d'un perso ou de celle de ses amis. Meurtre et suicide impossibles. Si la cible réussit son Js elle sera immunisée à vie contre une autre tentative du même mage.

ILLUSION TOTALE 6

Créer une illusion totale à partir d'un point touché, comme Mirage, avec des sons. Peut être programmée pour se déclencher à un moment précis ou un événement dans les niv jours qui suivent. L'illusion disparaît si l'on est à moins de 1,5 m. Mais fonctionne si on est dedans. Se voit parfaitement la nuit au cas où. Hauteur, largeur, profondeur max niv mètre /niv.

INAMOVIBLE 1

Ce sort permet d'éviter d'être emmené hors d'un endroit précis (bâtiment, clairière, champ, pont...). Ce sort ne fait aucun mal ou ne casse rien, mais est frustrant. Les voitures s'embourbent, les moteurs calent, les gens glissent de manière inattendue, un arbre tombe sur la route, etc. Loi de Murphy à son maximum. Dure une journée.

les spécificités sont laissées à l'imagination du Mj.

IMITATION 1

Cette discipline permet à une créature de dupliquer exactement n'importe quel son ou voix qu'il a déjà entendu.

INCARNATION 3

Permet de faire apparaître son visage en proportion sur les meubles, murs ou plafonds ayant une surface plane d'une bâtisse. Le visage peut parler, entendre et voir. De même le mage peut incanter des sorts inférieurs au niveau 3. Si on casse, donc la surface n'est plus plane, le visage change d'emplacement. Si plus rien n'est en bon état, le sort est dissipé. Le mage doit connaître l'intérieur du bâtiment. Il n'a pas accès à une pièce qu'il ne connaît pas, et ne peut même pas savoir qu'elle existe malgré le sort.

Le mage doit être à l'intérieur ou à portée du bâtiment quand il incante. Une fois dans le bâtiment, il n'a plus conscience du monde qui entoure son corps.

INFESTATION 4

Recouvre une zone de 3xniv/2 m de rayon par des milliers de vers, asticots. Si zone, le sol est complètement invisible dessous. Si une personne sur zone, elle se fait recouvrir. On ne subit aucun dommage, mais si Js Pré raté, on est un peu traumatisé et on agit pour tout en difficile pendant les 10 mn qui suivent. Et Jet de carac directrice pour incanter.

Dans les 1D5 + 5 heures d'utilisation de la discipline, les asticots commencent à se transformer en grosses mouches et occupent la zone intéressée jusqu'à ce qu'elles soient dissipées ou détruites.

INVERSION GRAVITATIONNELLE 4

Permet d'inverser la gravité dans un espace unique clos, qu'importe sa surface. Tout ce qui n'est pas « fixé » tombe. Si on tombe on prend les dommages de chute. Js Adr pour se retenir quelque part... sauf si au centre sans rien pour s'accrocher. Si le plafond casse (verrière par exemple), le sort cesse et on retombe. Js Adr pour attraper quelque chose, etc.

On peut « grimper » pour sortir de la zone.

MAÎTRE DU FEU 2

Ce sort déclenche un incendie à partir de n'importe quelle source de feu (même une bougie). Le feu progresse à la vitesse de 5 m par Tour même sur des matières normalement ininflammables. Le mage peut décider dans quel sens se propage le feu au début. Lui-même n'est pas immunisé à ce feu. Le mage contrôle la direction du feu pendant niv Tour, après ça devient un incendie naturel.

MARIONNETTE 4

Ce sort permet de contrôler la voix et les actions d'un individu pour une courte période de temps 1+ niv/2 min. Malgré tout, comme le mage utilise le corps et la voix de la victime, son ton et ses actions n'ont jamais l'air naturels pour ceux qui la connaissent. La victime est consciente durant ce temps, et empêche automatiquement de se mettre en danger. Ne peut lancer de sort, de psy et les mouvements sont des gestes de base... pas du combat. Le mage doit avoir vu la victime dans la journée et peut ensuite lancer le sort n'importe quand dans les 24h, en étant à une distance max de nivx100 m. Js Esp annule.

Au Niv4 le mage ne peut qu'utiliser la voix de la victime.

Au Niv6 peut contrôler la voix et les mouvements de la victime.

MESSAGER 3

Création d'une personne tirée au hasard du subconscient du perso, pour délivrer un message. Image fantomatique tremblotante. Sur 1d6, 1 ou 2 sur le dé personne morte. Le mage doit avoir vu la cible, mais peut ensuite lancer le sort de n'importe où et sans durée de temps ensuite. Pas de Js

MINION 6

Transforme un perso en créature au service de son maître. Le personnage doit être inconscient. Solstice d'été et d'hiver, équinoxe printemps et automne uniquement. Js Esprit annule. La nouvelle créature ne peut avoir plus de DV que le la classe de personnage d'origine.

MUET 2

La Discipline Muet permet à un mage de temporairement voler la capacité d'une personne à émettre le moindre son avec sa voix. Donc les mages et prêtres ne peuvent plus incanter. Js Vig pour annuler, chaque Tour. Les psy et médiums peuvent bien sûr toujours utiliser leurs pouvoirs.

OUBLI 2

Permet de voler des souvenirs. Js Esp annule. Au niveau 2... 1d6 mn, niv 3... 1d6 heures, niv 4... 1d6 jours, niv5... 1d6 semaines, niv 6... 1d6 ans. S'il en a la possibilité, le mage choisit la durée max.

PHOBIE 2

Ce sort permet au mage de générer une phobie, une peur terrible chez sa victime. La peur peut être centrée sur n'importe quel objet, créature ou situation. En plus de ça, la cible semble voir, entendre, percevoir du coin de l'œil, etc. l'objet de sa phobie partout et tout le temps. Elle devient complètement parano. Un Js réussi lors du lancement annule. Mais si raté, le sort dure niv jours. Pendant cette période, pour s'approcher de l'objet de sa phobie, la cible est obligée de faire un Js Pré. Si le lanceur le décide ou s'il meurt dans l'intervalle, le sort s'arrête. Le sort est annulé par une Guérison, mais n'est que suspendu pour une Dissipation de la magie.

PLUIE DE VERMINE 5

Fait pleuvoir des objets ou bestioles de moins de 500 g, sur une zone à vue de 3 m de rayon. Les objets se matérialisent à 9 m du sol.

La zone est déplaçable tant qu'elle reste à vue. Braises, encéphalaires, sang, cafard. Cela ne fait pas réellement de dommage, mais dans le cas des vers encéphalaires, c'est spécial :

Un ver encéphalaire est une sorte de petite chenille. Chaque cible en reçoit un nb égal à son D de vie(DV). Un js Adr permet d'en tuer DV/2 (d4>d2, d6>d3... d20>d10) chaque Tour si on ne fait que ça. Les vers progressent vers l'oreille de la cible en 1d4 Tour. Une fois dans l'oreille, ils progressent dans le cerveau et en prennent possession en 1d6 Tour. La cible devient totalement obéissante au mage qui a lancé le sort. Ou devient folle furieuse si pas d'ordre.

Un jet d'Adr pendant les 1d6 Tour permet de sortir le ver de l'oreille (à condition d'avoir l'équivalent d'une pince à épiler, le pouvoir télékinésie précise, une affinité en médecine, soin, etc. s'applique).

Forteresse fait que les Vers refusent de rentrer dans l'oreille.

Une fois installé, Guérison le détruit.

PURIFICATION SUPERFICIELLE 1

Fait voir une matière pourrie ou en mauvais état parfaitement fraîche et clean. Disparaît si on touche l'objet. Uniquement objet putrescible

PUTRÉFACTION SUPERFICIELLE 1

L'objet sain apparaît pourri.

RÉCLUSION 5

Ce sort isole dans une bulle temporelle un bâtiment. Les créatures à l'intérieur de l'endroit sont incapables de partir, même le mage. Le fait d'être incorporé, la téléportation, etc. ne permettent pas de sortir.

Alors que les bordures de l'endroit sont visibles, les tentatives pour aller au-delà des bordures ramènent toujours dans l'endroit.

Les personnes en dehors du bâtiment voient l'endroit dans son état normal. En fait, un facteur pourrait entrer sur le porche de la maison et livrer son courrier sans même détecter quelque chose d'anormal. Aucun son, aucune lumière ne rentrent ou ne sortent du bâtiment.

Mais si quelqu'un entre dans le bâtiment, il est piégé.

Le sort dure indéfiniment, jusqu'à dissipation de l'extérieur (ça ne marche pas de l'intérieur), que le mage ne le décide ou qu'il meurt.

RÊVE MORTEL 4

Permet d'envoyer un rêve de 1d66 minute pendant lesquelles la cible ne peut pas être réveillée. Même effet que Cauchemar avec en plus à son réveil les niv/2 bestioles du rêve qui apparaissent. Elles sont matérielles et restent 3+ niv/2 Tours où elles essayent de tuer le personnage. Les créatures ont 3 niv (DV) de moins que le mage. Forteresse dissipe les créatures qui tentent de l'attaquer.

SCULPTURE 2

Ce sort permet de copier le visage de n'importe qui. Le visage est une exacte réplique, indiscernable du visage véritable de la personne. Le mage peut dupliquer n'importe quel visage qu'il a vu en personne dans les 24 heures. Le visage dure niv heures, mais peut être enlevé durant la durée, sans être remetteable.

SURDITÉ 1

La victime devient sourde pour la durée du sort. Ce sort touche 1d6 cible + niv/2. Js Vigueur annule.

TORTURE 5

Torture est un sort qui permet à son utilisateur de choisir la forme de torture utilisée sur sa victime. Par exemple, la victime torturée tombe au sol dans une position bras et jambes en croix. Ses membres commencent alors à s'étirer en s'éloignant du corps jusqu'à ce que ces tendons se détachent des os ; c'est la forme de l'Écartèlement de cette discipline. Ou, la victime commence à maigrir en une seconde. Il devient incapable de tenir debout et perd conscience rapidement ; c'est la forme Famine de cette discipline. La victime subit DV dommage par Tour. La souffrance empêche bien sûr d'employer tout pouvoir.

Le mage doit voir sa victime, éventuellement par l'intermédiaire d'un autre sort.

Torture est contrée par un Js de Vig.

TROU 3

Trou est une Discipline qui permet à une créature de supprimer une masse solide. Cela peut être utilisé pour créer une sortie ou une entrée dans une construction ordinaire ou de construire un puits. Supprime un cube 1 m côté par niv en 1d6 Tour.

Une fois que le sort s'arrête, durée de 3+ niv/2 Tour, la matière revient lentement en 6 Tour. Si on fait un trou pour faire tomber, la victime remonte lentement. En gros, on ne peut bloquer quelqu'un avec ce sort.

Au niveau 6, le trou est en plus masqué par une illusion. Le trou devient visible si on le touche.

VENTRILOQUIE 1

Permet de faire parler un objet ou une personne à distance. Portée max du sort.

VISION FLOUE 1

Donne l'impression que l'environnement fond et que l'on s'enfonce dans des miasmes. Agit sur une zone de 6 m de rayon autour d'un point ou du mage (dans ce cas se déplace avec lui). Malus de -1 aux actions physiques. Js Esprit annule. Hors la zone, on ne voit rien de spécial.

VISION TRANSPARENTE 3

Ce sort permet de voir au travers de tout solide et objets non-vivants, notamment des murs. On perçoit des formes, sans plus de détail. Les objets épais de plus de 1/2 niv du mage mètre d'épaisseur restent opaques. On voit jusqu'à portée du sort.

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES SUR LES MONSTRES

— je garde les caractéristiques des monstres de Minidonjon. J'ai un peu la flemme de tout retravailler pour adapter au contexte « enquête fantastique ». Bien sûr, il y a une différence entre l'ambiance « héroïque médiévale fantastique » et ce qui est recherché dans Minipoils qui se veut plus « basse fantasy » et enquête. Cela peut demander quelques adaptations.

Aussi, certains monstres sont un peu « boostés » pour ce genre. Par exemple, les dragons deviennent vraiment très puissants. Ils pourraient servir, mais vraiment avec des équipes très expérimentées. Par exemple un dragon pourrait être considéré comme un « leader reptilien » qui tente de prendre le contrôle d'un gouvernement.

GESTION DE LA PUISSANCE

— Ne pas oublier que de base les monstres sont considérés comme grands... bien sûr, pour certains plus petits vous pouvez utiliser les différences de taille pour équilibrer les rencontres. Mais autrement, faites attention, les points de vie et les dégâts des créatures grimpent très vite, et si vous avez une équipe d'enquêteurs uniquement de petites tailles... le combat qui ne sera quasiment que physique risque d'être extrêmement dur. Dans ce cas, considérez que souvent rien que le fait d'être découverte peut faire que la créature abandonne son projet temporairement.

— pour compenser éventuellement le cas ci-dessus, vous pouvez considérer, rajouter des faiblesses aux monstres. Par exemple, tel machin est tuable sur la seule attaque réussie avec une arme bien spécifique (sarbacane en bambou) — ce qui amènera l'enquête à découvrir cette faiblesse, ou que cette catégorie d'arme augmente des dés de dégât (typiquement l'ar-

gent sur un garou peut augmenter des D, ou doubler des dommages), que les dégâts à la tête d'un zombi sont doublés, triplés, qu'un vampire craint l'ail, qu'il ne traverse pas par ses propres moyens un cours d'eau, etc. Inspirez-vous des légendes pour trouver cette faiblesse.

Vous pouvez aussi transformer l'immunité d'une créature en « elle prend les dommages » mais cela ne peut pas la tuer... elle tombe dans les pommes et régénérera à son rythme.

CRÉATION DE CRÉATURES

— les créatures présentées sont du médiéval fantastique pure... ainsi elles ne sont pas forcément parties intégrantes de nos cultures, de nos légendes ou de nos mythes. Mais telles quelles, elles servent de base pour développer, imaginer celles de nos mythes.

— n'hésitez pas à rajouter des capacités spéciales tant qu'elles n'interviennent pas dans la puissance de combat ou d'influence de la créature. Mais si cela agit sur « l'ambiance » n'hésitez pas. Par exemple, il peut être amusant qu'un fantôme puisse écrire des mots en lettres de sang sur les murs, que telle créature soit capable de générer une sécheresse, qu'une créature ait le pouvoir formidable de faire oublier à toute la société humaine l'existence d'une personne... hormis aux bêtes, etc. Visez l'ambiance.

— n'hésitez pas à panacher les créatures telles que décrites avec des classes (en faisant attention aux niveaux tout de même). Ainsi rien n'empêche par exemple un Rat Vampire Mage, on transforme les D de vie du vampire en fonction de sa taille, mage niv 2, ou mage 3.

— si vous souhaitez prendre des « classes » de Minidonjon (comme par hasard le Nécromant), pour adapter... la seule condition vraiment requise est de virer les sorts qui font directement des dommages sur les points de vie (sauf si calcul en D). Si ça attaque directement les

capacités, ce n'est pas grave. Mais la gestion des pv par les sorts d'attaque est un calvaire.

LE MONDE DES CRÉATURES

— la grande majorité des opposants ne sont pas au courant de l'existence d'animaux pensants. Donc, ce n'est pas parce qu'un vampire voit passer une souris dans son hall d'entrée qu'il va paniquer.

— Ne pas oublier que les animaux domestiques n'ont pas tous la main sur le cœur. Pour un chat basique, une souris capable de lui parler reste une souris... donc un repas. Même s'il peut lui parler juste avant.

EXEMPLES DE CRÉATURES AU PIED LEVÉ

— **la petite vieille d'en face** : (totalement inspirée d'un monstre emblématique de Chill). C'est la petite vieille qui vit dans une maison avec jardin, dans lequel il y a toujours un énorme chien noir. Elle est désagréable, engueule les enfants qui jouent dans la rue, garde tout ce qui tombe dans son jardin. Mais de temps en temps, elle cherche à les attirer en promettant des friandises ou de rendre les objets tombés dans son jardin. En vérité, c'est une créature qui enlève les enfants et les transforme en créature.

DV1, CA5, dg D12, pv 1D20. suggestion 1, blocage 2, sommeil 1, pouvoir spécial : faire oublier à toute la ville l'existence même des enfants enlevés. Elle est insensible aux attaques normales, mais reçoit des dégâts si on l'asperge d'eau ou qu'on lui lance des œufs frais.

Chien noir : voir molosse satanique.

— **le(s) pique-assiette** : DV1, CA5, dg D12, pv 1d20, malédiction 1, fantômes qui prennent une apparence corporelle. Ils apparaissent comme des personnes dans le besoin, blessées, faibles, familiales et qui demandent de l'aide. Cela commence par un seul pique-assiette. Si on l'aide, le lendemain deux pique-as-

siette apparaissent. Si on aide, etc., on double le nombre chaque jour. Une fois la première bonne action accomplie, la boucle commence. Si jamais on tente d'arrêter la prolifération, ils deviennent agressifs, vous suivront dans la rue pour vous insulter, viendront la nuit vous empêcher de dormir, casseront vos vitres et finiront par vous maudire, puis vous attaqueroient physiquement. ils sont capables de vous retrouver où que vous soyez, encaissent les dommages mais ne meurent pas, ils redeviennent juste incorporels et reviendront physiquement le lendemain.

Les seules façons de les repousser c'est d'entourer sa maison d'une ligne de sel (qu'ils ne peuvent pas franchir) pendant une semaine, ou d'appliquer sur la créature une Guérison (pouvoir psy).

BESTIAIRE MONSTRUEUX

DV/pv : dés de vie, aussi égaux au niveau./Compensez la variabilité des dés de pv, choisissez une « moyenne haute ».

CA : classe d'armure.

Caractéristiques dérivées

AT : attaque, égale à DV/2 arrondi vers le bas.

CP : capacité principale, égale à 2+AT, utilisée comme score de capacité pour toutes les actions que la créature sait accomplir efficacement.

CS : capacité secondaire, normalement égale à CP/2, utilisée comme score de capacité pour les actions que la créature ne sait pas bien accomplir.

dg : les stat sont données avec des armes naturelles, s'ils sont armés d'objet, ne pas oublier de monter la cat de D. Les anciens bonus DG+n et DV+n sont directement intégrés.

MÉTAMORPHOSE

Considérez que la majorité des monstres intelligents ci-dessous ont la capacité de se transformer en humain. Cela de manière automatique. La raison est que les créatures doivent pouvoir s'infiltrer dans la société humaine moderne pour commettre leurs méfaits. À vous de juger.

APTITUDES DES CRÉATURES

in+n : bonus de +n à l'initiative.

sv+n : bonus de +n aux tests de sauvegarde.

Dg : le dé utilisé pour les dommages, D+ si armé.

dis : attaque à distance.

Pv : le nombre et type de dés pour déterminer les pv.

abs n : l'attaque fait perdre n points d'aventures (PA). La cible meurt quand elle a perdu assez de points pour retourner au niveau 0. Mais les niveaux ne sont pas réellement perdus, seuls les PA doivent être regagnés. **Option** : fait perdre n point de

caract primaire de classe, à 0 caput. Plus tout en diffi, et un niveau de sort par point.

im : immunisé aux poisons, maladies et sorts qui affectent l'esprit ou les fonctions biologiques.

inv (a) : invulnérable ; ne peut être blessé que par les armes magiques ; (a) = ou en argent.

invis : invisible ; jet *difficile* pour être touché.

ins : insensible à toute attaque élémentaire ou énergétique (magie brute, boule de feu, etc.). 1/2 ne prend que la moitié, js réussi ne prend rien.

mal : en cas d'échec d'un test de Vigueur, la victime meurt au bout de 1D6 mois.

maladie : en cas d'échec d'un test de Vigueur, la victime a tous ses jets *difficiles* pendant 1D6 jours.

met (xxx) : peut prendre une autre forme.

n at : n attaques (voir l'aptitude de guerrier. Si attaque avec deux membres – tête, griffe, queue – même cible possible).

poison : la victime subit (DV)d6 points de dégâts en plus en cas d'échec d'un test de Vigueur.

para : les attaques causent la paralysie durant 1D6 tours en cas d'échec à un test de Vigueur.

petri : change la victime en pierre si elle rate un test de Vigueur ; portée de 10 mètres.

peur : si elle rate un test de Présence, la victime fuit (50 %) ou est figée durant 1D6 tours.

rec n : la créature récupère D/3 PV par 10 minutes. Arrondi sup (d4>1, d6>2, d10>4, d12>4, d20>7). Sauf dégât de feu (ou spécifié... comme argent pour un garou)

reg n : la créature régénère D/3 PV par tour (sauf tarasque:)) arrondi sup (d4>1, d6>2, d10>4, d12>4, d20>7). Sauf dégât de feu (ou spécifié... comme argent pour un vampire)

rep n : la créature peut invoquer/animer jusqu'à n répliques d'elle-même.

(x y...) : x sorts de niv. 1, y sorts de niv. 2, etc.

sf : attaque de (DV)d6 points de dégâts, divisés par 2 avec un test d'Adresse réussi ; max. niv/3 par heure ; d6 pas d'adaptation de taille.

sort n : faculté à lancer le sort indiqué comme un magicien/templier de niveau n ; n/jour.

V : le monstre vole naturellement

mb, m, f, F, T, E, A, N : magie brute, maléfice, fantasma, Nécro sans contrepartie

MAGIE ET MONSTRES MAGES: OPTION

Je donne l'équivalent de « Magie Brute », « Maléfices », « Nécromancie » ou « Fantômes » aux créatures elles-mêmes mages (sans les interdits).

Si 2at, peut utiliser le truc + action physique même rd.

LISTES DE CRÉATURES

Les créatures sont données sous un format très abrégé. Rien n'indique par exemple dans quels cas les aptitudes se déclenchent (au contact, à vue, suite à une attaque). Le MJ doit utiliser son jugement.

ANIMAUX

Chat : DV0, Att +0, dg d8, pv d10, CA5, -

Cheval : DV1, Att +0, dg d12, pv d20+d6, CA5, -

Chien : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA5, -

Éléphant : DV4, Att +2, dg d20+d6, pv 3d20, CA5

Lion, Tigre : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA5, in+1

Loup : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA5

Loup géant : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA5, -

Ours : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA5, sv+1

Rat, meute : DV1, Att +0, dg d4, pv d6, CA5, maladie

Smilodon : DV2, 2Att +1, dg d12, pv 2d20, CA5, in+1

ANIMAUX GÉANTS OU ÉTRANGES

Araignée géante : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA5, poison

Araignée gobeline : DV2-3, Att +1, dg d12, pv 2-3d20 CA5, in+2, para, im (armes normales)

Carpe géante : DV3, Att +1, dg d10, pv 3d20 CA5,

Chauve-souris géante : DV0, Att +0, dg d10, pv d20, CA5, maladie

Fourmi géante : DV1, Att +0, dg d10, pv d20, CA6, -

Frelon géant : DV2, Att +1, dg d10, pv d20, CA6, poison, V

Gorille Albinos : DV 2, 2Att +1 dg d20, pv 2d20 CA5, (4 bras)

Loup Arctique : DV3, Att +1, dg d12, pv 2d20 CA5, sf (froid), ins (froid)

Ptéranodon : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20 CA5 V

Rat géant : DV0, Att +0, dg d12, pv d20, CA5, maladie

Serpent Géant : DV3, Att +1, dg d20, pv 3d20, CA5

Tyrannosaure : DV6, Att +3, dg d20+d6 pv 6d20, CA5

Ver pourpre : DV5, Att +2, dg d20, pv 5d20, CA5, poison

HUMANOÏDES

Bajang : DV2, Att +1, dg d20, pv 2d20, CA7, poison, maléfices, (3 2 1)(nain esprit)

Bakemono : DV0, Att +0, dg d8 pv 2d10 CA5, - (gobelin)

Dryade : DV1, Att +0 dg d12, pv d20, CA4, charme 5

Elfe : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA5, (1)

Géant, collines : DV4, Att +2, deg d20, pv 4d20, CA6

Géant, pierres : DV5, Att +2, dg d20, pv 5d20, CA7

Géant, nuages : DV6, Att +3, dg d20, pv 6d20, CA7, A, *brume* 3

Gnoll : DV1, Att +0, dg d12, pv 2d20, CA5,

Gobelin : DV0, Att +0, dg d8 pv d12, CA4

Haï Nu (*race aquatique*) : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA4, ins (eau)

Hobgobelin : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA5, -

Homme-lézard : DV1, 2Att +0 dg d12, pv d20, CA5

Hsing-Sing (*hommes singes civilisés*) : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA5

Hu Hsien (*esprits renards*) : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA5, met (renard, humanoïde), illusions mineures = f, (3 2 1)

Humain, brigand : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA4, in+1

Humain, chevalier : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA6, -

Humain, garde : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA5, -

Humain, heimin : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA4, -

Humain, paysan : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA4, -

Humain, samourai : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA6 -

Humain, sorcier : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA4, (2 1)

Kalau (Yéti) : DV2, Att +1, dg d20, pv 2d20, CA7, poison

Kappa : DV1, Att +0, dg d12, pv d12, CA6, reg

Kobold : DV0, Att +0, dg d10, pv d12, CA4

Nain : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA5, sv+1

Ogre : DV2, Att +1, dg d20, pv 2d20, CA5

Ogre mage : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA6, reg, mb, (3 2 1)

Oni : DV4, Att +2, dg d12, pv d20, CA6, reg, (3 2 1)

Orque : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA4, in+1

Petite-gens : DV0, Att +0, dg d10, pv d12, CA5, sv+1, in+1

Rat Gobelin : DV1, Att +0, dg d10, pv d20, CA5, met (rat)

Tengu : DV3, Att +1, dg d10, pv 3d20, CA5, met (corbeau), vol, (2 1)

Titan : DV7, Att +3, dg 2d20, pv 7d20, CA7, sf(foudre), inv, mbFEAT(3 3 3 3 3 3)

Troll : DV2, 2Att +1 dg d12, pv 2d20, CA6, 2, reg

Yuan Ti (hommes serpents) : DV2, Att+ 1, dg d12, pv 2d20, CA5, met (serpent), mb (2 1 1), reptilien des complots.

MONSTRES FABULEUX

Basilic : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA6, petri

Centaure : DV1, 2Att +0 dg d12, pv d20, 4d CA5

Chat Féérique : DV2, Att +1, dg d8 pv 2d10 CA5, im, in+2 *esquive* 6

Chien Féérique : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA5, im, rep 3, *esquive* 6

Chimère : DV3, Att +1, dg 12 pv 3d20, CA6, 3 at, sf, V

les dragons sont insensibles aux attaques identiques à leur souffle

Dragon blanc : DV4, 2Att +2, dg d12, pv 4d20, CA7 sf(froid), V, (1)

Dragon noir : DV5, 2Att +2, dg d20, pv 5d20, CA7, sf(acide), V, m, (2)

Dragon vert : DV5, 2Att +2, dg d20, pv 5d20, CA8, sf(poison), V, f, (2 1)

Dragon bleu : DV5, 2Att +2, dg d20, pv 5d20, CA8, sf(foudre), V, f. (3 1)

Dragon rouge : DV6, 2Att +3 deg d20, pv 6d20, CA9, sf(feue), V, mb. (3 2)

Dragon d'or : DV6, 2Att +3, dg d20,+d6 pv 6d20, CA9, sf(feue), V, mb. (3 2 1)

Griffon : DV2, 2Att +1 dg d12, pv 2d20, CA6, V

Harpie : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA5, *charme* 3, para, V

Hibours : DV2, 2Att +1 dg d12, pv 3d20, CA5

Hippogriffe : DV1, 2Att +0 dg d12, pv 2d20, CA5, V

Hydre : DV2-4, 3Att +2 dg d12, pv 3d20, CA5, reg

Licorne : DV2, Att +1, dg d20, pv 2d20, CA6, im, *téléportation* 5

Manticore : DV2, 2Att +1 dg d12, pv 2d20, CA6, dis (épines queue), V

Méduse : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA5, petri, poison

Minotaure : DV2, 2Att +1 dg d20, pv 2d20, CA5

Pégase : DV1, Att +1, dg d12, pv d20+d6, CA5, sv+1, V

Pseudo-dragon : DV1, Att +0, dg d10, pv d20, CA6, para (dard, dent), V, mb invisibilité 1, double-vue 1, télépathie 6

Roc (aigle géant) : DV6, Att +3, dg d20, pv 6d20, CA6, V

Wiverne : DV3, 2Att +2, dg d12, pv 3d20, CA6, poison, 2att (tête ou dard) V

Shirokinukatsukami : DV4, 2Att +2, dg d20, pv 4d20, CA8, dg+1, f (3 2 1) (lion bariolé à trompe, gentil, loyal bon, chasse esprit mauvais)

MORTS-VIVANTS

Âme-en-peine : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA6, im, abs 1, inv (a), V

Banshee : DV3, Att +1, dg d12, pv 3d20, CA6, peur, inv(a), sf (chant), im, V

Dracoliche : DV6, 2Att+ 3, dg d20, pv 6d20, CA8, sf (anti-vie, abs, maladie), im, inv, peur, para, sv+1, V, m

Goule : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA5, im, para

Liche : DV4, Att +2, dg d12, pv 5d20, CA7, inv, im, peur, para, mb/f/m ou N (3 2 2 1)

Momie : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA6, mal, peur, inv, im

Nécrophage : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA5, im, abs 1, inv (a)

Spectre : DV3, Att +1, dg d12, pv 3d20, CA6, im, abs 2, inv, V

Squelette : DV0, Att +0, dg d12, pv d12, CA5, im, 1pv contre att perc ou tranch lég

Vampire : DV3, Att +1, dg d12, pv 3d20, CA7, abs 2, im, inv, reg, *vol* 3, *charme* 3, *métamorphose* 3, *vitesse* 3

Zombi : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA4, im

INFERNALES

Démon majeur : DV4, 2Att +2, dg d20, pv 4d20, CA9, sv+1, inv, 1/2 ins, peur, rec, *télépathie* 3, sf, V, mb. (2 2 2 2 2)

Démon mineur : DV2, Att +1, dg d20, pv 2d20, CA7, sv+1, inv, 1/2 ins, rec, *télépathie* 3, sf, mb. (2 2 2)

Diabale majeur : DV4, 2Att +2, + dg 20 pv 4d20, CA9, sv+1, inv, poison, maladie, peur, reg, ins(feue), 1/2 ins (froid), f ou m (3 3 3 3 3)

Diabale mineur : DV2, 2Att +1 dg 12 pv 2d20, CA6, sv+1, poison, inv, reg, ins(feue), 1/2 ins(froid), f ou m. (2 2 2 2 2)

Diablotin : DV1, Att +0, dg d12, pv d20, CA6, poison, ins, reg, inv (a), V, *métamorphose* 3, *invisibilité* 3, *suggestion* 1, *oracle* 1, sv+1

Molosse satanique : DV1-2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA6, ins, sf

Monture infernale : DV2, 2Att +1, dg d12, pv 2d20, CA8, *nuage toxique 1, vol 6*

Succube : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA6, 1/2ins, sv+1, inv, abs 1 (baiser), mét (femme), V, *télépathie 3, charme 3, suggestion 1, esquive 3*

AUTRES CRÉATURES

Chasseur invisible : DV3, Att +1, dg d12, pv 3d20, CA6, invis, V

Cube gélatineux : DV3, Att+ 1, dg d12, pv 3d20, CA4, im, 1/2ins, in+1

Élémentaire : DV3-5, Att +1-2, dg d20, pv 3-5d20, CA6, sf, inv, (V), EAF ou T

Esprit-follet : DV0, Att +0, dg d8 pv d12, CA5, invis, V, f (1 1)

Feu-follet : DV3, Att +1, dg d12, pv 3d20, CA9, ins, V

Gargouille : DV2, 2Att +1 dg d12, pv 2d20, CA5, inv, V, 1/2 ins

Génie : DV3, Att +1, dg d12, pv 3d20, CA6, V, f (2 2 1 1)

Golem, argile : DV4, Att +2, dg d20, pv 4d20, CA5, sv+1, im, inv, 1/2ins

Golem, chair : DV3, Att +1, dg d12, pv 3d20, CA4, sv+1, im, inv

Golem, pierre : DV5, Att +2, dg d20, pv 5d20, CA5, sv+1, im, inv, ins

Golem, fer : DV6, Att +3, dg d20+d6, pv 6d20, CA6, sv+1, im, inv, ins

Homme-scorpion : DV3-4, 2Att +1-2, dg d12, pv 3-4d20, CA5, poison

Loup-garou : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA5, inv (a), rec

Ours-garou : DV3, Att +1, dg d12, pv 3d20, CA6, inv (a), rec

Rat-garou : DV1, Att +0, dg 8 pv d12, CA5, inv (a), rec, maladie

Sanglier-garou : DV2, Att +1, dg d12, pv 2d20, CA6, inv (a), rec

Tigre-Garou : DV2, 2Att +1, dg d12, pv 2d20, CA6, inv(a), rec, in+1

Sylvanien : DV2-4, Att +1-2, dg d20, pv 3-4d20, CA7, dg+1, rep 2

EXEMPLE D'UNE CRÉATURE AYANT DES POUVOIRS DE LA CORRUPTION

BAST

DV 3, 2Att +1, dg d12, pdv 3d20, CA5, inv(a) (argent)

Vig 3, ADR 5, Esp 3, Pré 2

Pouvoirs : chien de chasse 1, oublie 1, essaim* 1, esquive 2, saut 3, mouvement silencieux 2, métamorphose 1 (en n'importe quel félin).

Charme spécial : elle domine et commande aux chats. Pour résister Js Esp. Un pj charmé n'attaquera pas « mortellement » ses alliés, ne se suicidera pas, mais fera son possible pour protéger la Bast.

Métamorphose autrui spéciale : à chaque coup de griffe, si la cible (humaine normalement, mais à voir si...) fait 1 sur son Js Vig, elle se transforme en chat jusqu'à l'aube suivante (et en chat est donc soumis au charme)

essaim* : attire d66 chats des environs. Ils arrivent en 1d6 mn.

Faiblesses : elle est attirée par l'herbe à chat, doit faire un Js Esp pour ne pas jouer avec une pelote de laine (ou équivalent pour un chat), pour résister à du lait ou pour traverser de l'eau.

Une arme en argent fait le double de dommage. Une arme normale aucun.

La Bast est une femme à tête de chat. Elle est probablement d'origine égyptienne. On en trouve plusieurs représentations dans les bijoux ou iconographies d'Égypte ancienne. Elle aime les bijoux, les œuvres d'arts et les antiquités. Toujours très soignée, bien habillée, elle a une attitude assez hautaine et se montre possessive... limite agressive avec les autres femmes qui s'intéressent aux hommes qu'elle convoite.

Elle s'entoure de chats qui lui obéissent.

Son mode d'action est de séduire de jeunes hommes (en se comportant plus ou moins comme une chatte câline) jusqu'à pouvoir s'isoler avec. Puis, elle les mange, souvent après avoir joué avec.

SYNOPSIS DE SCÉNARIOS

JE SERAI MAÎTRE DU MONDE

— On vous informe que dans la ville une tribu de rats se comporte bizarrement. Ils attaquent les gens, viennent sucer leur sang dans la nuit, tuent des bébés, etc.

à vous de vous infiltrer, de voir ce qu'il se passe.

En vérité, un Rat Vampire DV3 a pris la tête de la tribu et cherche à étendre son influence.

CARCASSONE L'ÉTÉ

— On vous informe qu'à Carcassonne, une pièce de Shakespeare (Songe d'une nuit d'été) subit une proportion d'accidents énormes et anormaux lors des répétitions... voire étranges. Des armures ont bougé toutes seules, une hallebarde est tombée sur la tête d'un gars, on entend des huées venant du théâtre vide, etc.

En vérité, il y a un fantôme qui hante la pièce. Ce fantôme appartient à une troupe passée l'année précédente pour jouer la pièce, mais l'acteur était si mauvais qu'il fut hué et mourut sur scène d'une crise cardiaque.

Lorsqu'il vit la nouvelle tentative par une nouvelle troupe de comédiens, il s'éveilla en spectre... considérant que les acteurs étaient nuls, ne méritait pas, etc.

Spectre (voir le monstre) qui peut prendre forme corporelle (d'où les carac). On peut le « tuer » sous forme corporelle, mais cela ne le fait disparaître qu'un jour. On peut tenir ainsi, chaque jour, le tuant à chaque fois... une fois la pièce finit d'être jouée, il ne réapparaîtra pas à moins que la pièce ne soit de nouveau jouée.

Ou alors de façon plus définitive, il faut jouer la pièce en lui donnant un rôle. Et avoir un public ravi. Auquel cas, il ne réapparaîtra plus.

LES DENTS DE L'ÉCOSSE

— depuis des années des disparitions sont signalées dans un village touristique d'Écosse. Des jeunes touristes. On demande une enquête.

En vérité, le seigneur local (vieille tradition des lords) est un vampire qui a pris le contrôle total de la ville. Tous les habitants lui obéissent sous l'influence de ses charmes. Il enlève des jeunes touristes pour les bouffer tranquillement.

Twist : en fait il y a deux vampires. Le véritable maître reste planqué (ajouter quelques niveaux de mage) pendant que son servent joue le lord... Ils switchent leur place dès que quelqu'un dans le village signale qu'on enquête sur les disparitions.

Si les personnages arrivent à éliminer le servent imposteur, le maître cherchera à se venger en envoyant à la poursuite des enquêteurs un loup-garou alors qu'ils seront en route pour rentrer chez eux (donc normalement beaucoup moins méfiants).

Normalement, le Conseil fera revenir les joueurs par avion (cage en soute a priori), avec accompagnateur humain... donc, considérez qu'ils ne peuvent plus être armés.

Mais l'aéroport subira une telle tempête (pouvoir du vampire) que l'avion ne décollera pas. Tous les passagers... et leurs animaux de compagnie seront amenés en bus à un hôtel.

Malheureusement, le bus sera détourné par le loup-garou ayant pris la place du chauffeur. Il attaquera les passagers... laissant éventuellement s'enfuir les pj dans la forêt autour.

Le loup-garou les poursuivra et cherchera à les faire souffrir dans la forêt, pas à tuer d'un coup.

Bien sûr, l'idée est que les enquêteurs se doutent qu'il y a un autre vampire... et qu'ils doivent y retourner. Mais cette fois-

ci... le vampire sera prêt. Et eux n'auront plus leur équipement. Et de plus, les chiens, rats et chauves-souris lui obéissent.

LA TRADITION, ÇA A DU BON

— un très petit village d'Islande subit une multitude d'accidents : un arbre tombe sur l'école, un panneau de pub éclate la tête d'un mec en tombant dessus, les tuiles d'un toit fracassent celle d'un autre, etc.

une fois sur place, et après quelque temps d'enquête, un nouvel accident arrive : un enfant est mort empalé par la licorne d'un petit manège.

Si les joueurs vont voir (je conseille de nuit, quand le manège est inactif), le manège s'animerait, les animaux (licornes, cheval, tigre, voiture, avion) essaieront de se libérer de leur barre de maintien. Si les joueurs se retrouvent sur le manège, ils seront attaquables. Prendre les caractères des animaux. Ils sont en bois, donc très peu sensibles aux attaques.

Sinon, la baraque de jouets en peluche d'à côté verra ses portes s'ouvrir et en sortira plein de peluches qui attaqueront les joueurs... on ne peut pas dire que les peluches soient très dangereuses (licorne ailée qui vole, girafe qui met des coups de tête, etc. mais ça reste de la peluche)... mais c'est encombrant à la longue. C'est beaucoup plus pour le fun, je ne mets pas de caractère pour les peluches.

Dans le village, aussi, à voir à quel moment les personnages s'en occuperont ou en prendront connaissance, une nouvelle mère de famille se plaint que son bébé est étrange, qu'il est possédé par le mal. Si les joueurs vont voir, le bébé se comportera tout à fait normalement tant que les parents seront dans la nurserie... mais si jamais les pjs se retrouvent seuls... le bébé leur fera des doigts d'hon-

neur dans le dos des parents, grimpera aux murs, et se battra éventuellement

bébé : DV1, les armes en acier font le double de dommage.

In fine, en enquêtant et en étant attentif... les personnages devraient finir par remarquer que tous les événements sont en rapport avec le bois et concernent des habitations, des objets faits avec du bois et que c'est ancien. Aucune construction moderne ou objet moderne n'est concerné. Le manège est fait du vieux bois.

Il s'avère que le village ancien s'approvisionnait sur une forêt proche. Forêt dont il ne reste plus qu'un gros bosquet.

En allant sur place, on trouvera une tombe fraîche, ainsi qu'une sorte de petit musée racontant l'histoire du village

En écoutant un peu, en demandant... cette tombe est celle du gardien du bosquet. Un vieux monsieur un peu frappa-dingue : il croyait aux fées et autres petites créatures. C'est après sa mort que les problèmes ont commencé.

En fait, l'histoire, c'est que ce vieux monsieur maintenait les vieilles traditions pour remercier les fées du bosquet (lait, nourriture) d'avoir permis d'utiliser le bois, mais depuis sa mort, plus rien... et les fées se vengent par l'intermédiaire du bois ou en remplaçant les bébés par des créatures. Il faut dire que les gens ne croient plus trop à ces fadaïses.

On peut résoudre l'affaire de deux façons :

— on trouve quelqu'un pour restaurer les traditions.

— on va dans le bosquet et on zigouille les fées restantes.

Fée : prendre les esprits-follets, voire les feux-follets, les dryades, chat ou chien féérique, à voir quelle puissance vous voulez mettre.

SHARKHAN, ROI DU ZOO

Un zoo subit nombres d'accidents. Les animaux agissent bizarrement et attaquent les employés, voire les clients quand cela est possible, ce d'autant plus que les animaux ont l'air d'avoir appris à ouvrir leur cage.

De plus, les chats du quartier ont un comportement assez étrange, envahissant le zoo la nuit

En vérité, cela est la faute de Sharkhan, le tigre vedette du zoo. Celui-ci s'avère être intelligent et il s'ennuie ferme.

Aussi, il a pris le commandement d'une grande partie des animaux du zoo et les poussent à attaquer les humains parce que cela lui fait de la distraction. Et il espère aussi que le zoo sera ainsi fermé... lui permettant alors de quitter cet endroit.

Mais aussi, il est devenu le chef de tous les félins du quartier. Pour eux, il est l'équivalent d'un dieu et ils lui obéissent à la patte et à l'œil.

Ce sont d'ailleurs les chats qui ouvrent les cages des animaux du zoo la nuit

Bien évidemment, tous ces animaux de zoo ne sont pas des « éveillés », mais sous l'influence de Sharkhan, ils sont tout de même un peu plus intelligents que des animaux moyens. Mais ils ont malgré tout besoin de l'aide des chats pour sortir de leurs cages.

Les enquêteurs devront découvrir les manigances de Sharkhan... malgré les réticences des animaux du coin qui protégeront leur chef autant que possible, tout en étant assez amicaux avec les enquêteurs.

Et pour résoudre l'affaire, il y aura bien évidemment la mort de Sharkhan... bon, c'est un tigre... c'est très grand. Et Sharkhan sort de sa cage quand il veut en vérité. Et il a beaucoup d'alliés chats.

DV2, CA5, in+1... 2d20 pv, et dégâts 1d12.

Mais il y a aussi la possibilité de faire déménager Sharkhan dans un endroit plus agréable.

CORTOX

on a découvert qu'un laboratoire travaillant sur la génétique jette discrètement dans les poubelles des animaux profondément modifiés.

Il semblerait que ces animaux soient tous porteurs d'étranges maladies... mais qu'ils auraient aussi évolués pour être plus puissants, plus rapides, plus résistants.

Le gros problème est que le laboratoire est très protégé et qu'on n'y entre pas comme ça. Il est proposé aux pjs de se faire passer pour des cobayes et qu'une fois à l'intérieur ils travaillent à découvrir ce qu'il s'y passe.

Bon, si les joueurs trouvent d'autres solutions pour entrer, à vous de voir.

En vérité, le simple fait de retrouver les cadavres des expériences dans les poubelles est déjà très bizarre.

Ce d'autant plus que le laboratoire ne devrait pas être en capacité de produire de telles mutations génétiques.

L'histoire, c'est que parmi les souris de labo, il y a Cortox la souris blanche avec une tache brune sur le crane. Cette souris est en fait un génie de la génétique. Il est très intelligent et réussit depuis le début à éviter d'être choisi pour les expériences cela grâce à l'aide d'un humain.

Et la nuit, lorsque que le laboratoire se vide de ses humains, Cortox sort de sa cage et pratique plein d'expériences sur ses congénères.

Bien sûr, Cortox fait beaucoup d'erreurs dont il est obligé de se débarrasser comme il peut - d'où le fait qu'on retrouve ses cobayes dans les poubelles, au

lieu d'être traités comme des déchets toxiques. Mais il a aussi réussi quelques prouesses... supers rats, supers souris, supers chats...

Ces supers animaux se dissimulent dans les laboratoires, et sortent la nuit pour continuer à subir les expériences de Cortox.

Mais si Cortox découvre la présence des enquêteurs, il n'hésitera pas à les faire attaquer par ses supers-expériences.

Cortox Médium niv1, Expert niv5... son humain est un scientifique médiocre qui profite des connaissances et de l'aide de Cortox pour briller dans le labo. L'humain est bien sûr au courant pour l'intelligence de Cortox, mais croit qu'il est unique et gentil. Concernant les expériences personnelles de Cortox, c'est bien au-dessus de son niveau. Et il n'a pas conscience des modifications des autres animaux, il croit juste que Cortox cherche à les protéger. À la différence des « humains de compagnie » d'un pj, l'humain de Cortox est actif.

Et surtout, il ignore le but final de Cortox : la création de supers-animaux... qui transporteront de supers-maladies parmi les humains.

FEMME FATALE

On signale qu'un nombre étrange d'hommes décèdent ou disparaissent dans le milieu huppé de Paris.

Après étude, il s'avère que ces hommes ont en point commun la participation à différentes soirées, raout, brunch de la haute société.

Les personnages doivent découvrir si cela est juste une étrange coïncidence ou s'il y a bien un phénomène non naturel.

En réalité, il y a bien intervention de surnaturel.

Une sorcière s'est infiltrée dans le milieu et grâce à ses pouvoirs, elle charme, séduit des hommes riches pour voler leur fortune.

Sa technique est de séduire les hommes et se faire offrir une énorme quantité de cadeaux bien chers... et si elle en a l'occasion, elle se fait couchée sur les testaments.

Si vous pensez que normalement les policiers humains devraient pouvoir lever le lièvre, vous avez raison. Mais elle utilise ses pouvoirs (charme, suggestion entre autre) pour écarter les soupçons.

Cette sorcière possède de plus un familier qui l'accompagne partout, un chat noir ou un rat... à vous de choisir, qui est lui-même mage.

La sorcière : sorcière niv 4 (ou moins, ou plus, en fonction de la difficulté que vous voulez), et en dehors du niv, considérez que c'est une très belle jeune femme, avec parfois des sautes d'humeurs un peu extrêmes (influence de l'utilisation néfaste de la magie).

Le familier est mage niv1 ou 2... et lui pour le coup, en tant qu'animal, c'est un véritable psychopathe qui aime faire souffrir ses victimes.

Il faut aussi savoir qu'il y a un inspecteur de police qui s'occupe de l'affaire. Si jamais les enquêteurs prennent connaissance de son existence, il pourra avoir un certain nombre d'informations, car cela fait assez longtemps qu'il enquête sur cette affaire. Bien sûr qu'il soupçonne l'existence d'une veuve noire... mais malheureusement la magie de la sorcière l'écarte à chaque fois de la bonne solution.
