

MAGE CHAOTIQUE

Aptitudes du Mage Chaotique

N1 : C1, Chance+1, Magie du Chaos

N2 : C1 C2, Pré+1

N3 : C2, C3, DV+1

N4 : C3, C4 AT+1

N5 : C4, C5, CP+1

N6 : C5, C6, DV+1

Le mage Chaotique n'a pas de liste de sort définie... en fait, il a une liste, mais il la constitue à partir des sorts des mages (dont illusionniste, sorcier) et des Élémentalistes (nécromancien, vie, sang, douleur, ténèbres, feu, eau, air, terre et autres élémentalistes si j'en rajoute). À la différence d'un mage normal, un Chaotique mémorise toute sa liste, il peut lancer n'importe quel sort de sa liste, mais il ne peut relancer un sort mémorisé en utilisant un autre slot. **Donc un sort lancé ne pourra pas être relancé avant le lendemain** (dont une nuit de sommeil).

De plus, le mage chaotique ne peut pratiquer de rituel.

Cn donne 1 sort de niveau n connu (à choisir dans les listes), de plus on rajoute un sort dans chaque niv de sort accessible à chaque montée de niveau du mage (on considère que le mage monte du niv0 au niv1), mais le mage doit apprendre en jeu les sorts donnés par le passage de niveau (par le biais d'un maître, d'un parchemin, d'un livre, etc.).

comme c'est un peu complexe, voici le résultat pour chaque niveau :

niv1 : 2 sorts niv 1 (1 connu, 1 à apprendre)

niv2 : 4niv1, 2niv2 (2niv1 c, 2niv1 àa, 1niv2 c, 1 niv2 àa)

niv3 : 5niv1, 4niv2, 2niv3

niv4 : 6niv1, 5 niv2, 4niv3, 2niv4

niv5 : 7 niv1, 6 niv2, 5niv3, 4niv4, 2niv5

niv6 : 8 niv1, 7 niv2, 6 niv3, 5 niv4, 4 niv5, 2niv6

Et chacun de ses sorts sera **lançable 1 seule fois par jour**. Ainsi, un mage chao-

tique niv6 pourra lancer 32 sorts par jour, mais chacun 1 seule fois.

Un mage chaotique ne peut modifier sa liste que lors d'un passage de niveau et seulement par l'apprentissage.

Si on utilise l'option des caractéristiques exceptionnelles : si le mage atteint 5 en Pré, il gagne 1 niveau de sort par niveau (comme les autres classes lanceuses de sorts), mais une fois fixés ses sorts supplémentaires ne peuvent plus être répartis... soit il conserve ses sorts supplémentaires en réserve (inutilisables pour l'instant) pour pouvoir lancer des gros sorts quand ils seront accessibles. **Ces sorts ne peuvent être qu'appris en jeu.**

Magie du Chaos : à chaque tour, le mage peut donner un avantage ou un désavantage à sa cible pour n'importe quelle action (ou résultat) demandant un jet de D (pour les dommages, un soin ou un nb de cible aléatoire, on lance un D de plus et on élimine le D le moins profitable), quand il utilise cette capacité, le mage ne lance pas d'initiative, il agit en premier dans tous les cas.

Le désavantage n'offre pas de jet de résistance, il a lieu.

Il peut aussi incanter sur lui-même, dans ce cas cela se reporte sur sa prochaine action.

Cette action ne demande aucun « geste ou parole » particuliers, elle ne se voit pas... on peut même faire en même temps une action mineure qui ne demande pas de concentration (comme lancer des dés, distribuer des cartes, mais ne fonctionne pas sur lancer des fléchettes, se battre, l'initiative, lancer un sort)

ps : ne marche pas avec quelqu'un qui triche aux cartes, puisqu'alors le hasard n'a plus lieu.

MINIDONJON

HACK

Livre de Magie

La grande liste des sorts et pouvoirs

MiniDonjon est la création de Nolendur.

Grâce lui en soit rendue.

<http://nolendur.blogspot.com/>

LES ARCANISTES

Magicien *Wu-Jen*

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 si la cible rate une épreuve d'Adr.

Illusionniste *Wu-Jen*

N1 : M1, M1, Fantômes

N2-N6 : identique au Magicien

Fantômes : 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 *Sorcier Wu-Jen*

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, CA4, 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.

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 débloquent 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 ≤ 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 côté 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

Boule de feu : boule qui inflige (niveau)D6 pts de dégâts à la cible et 1D6 dans un rayon de 3 m.

Clairvoyance ou Clairaudiance : 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

POUVOIRS DE MÉDIUM

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 6 + (niveau/2) 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 (ce pouvoir permet de voler)

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

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

Électrokinésie : éclairs d'énergie qui infligent (niveau) D 6 points de dégâts à 1 victime

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.) D 6 de dégâts

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 (med : permet de faire pareil avec les mécanismes... arbalète, articulation d'armure, roue, serrure...)

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

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 vertebrée de moins de 500 kg (au contact, 10 min/niveau)

Pyrokinésie : contrôle de la température dans une zone d'un rayon de 5 m/niveau ; peut enflammer ou geler des objets, ou infliger (niveau) D6 pts de dégâts à toutes les cibles désignées

Téléportation limitée : vers un lieu visible

LISTES DE POUVOIRS

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

POUVOIRS DE MOINE

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 : le moine regagne 2 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.)

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 : éclairs d'énergie qui infligent (niveau) D 6 points de dégâts à 1 victime.

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

Forteresse : le moine devient insensible à tout pouvoir mental 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.) D 6 de dégâts

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

Métaphysiologie : permet de scruter les pensées d'un individu pour en extraire des infosélimine 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

Niveau 4

Télékinésie puissante : affecte 5 000 kg/niveau ou permet de créer un écran de force capable de bloquer tout phénomène physique

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

Vision lointaine : contrôle d'un être (et utiliser son corps et ses sens ne brise pas la concentration) 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 vertebrée de moins de 500 kg (au contact, 10 min/niveau)

Grands soins : redonne 3D6+(niveau) PV. Ou aspire au max pour les donner au prêtre (uniquement à lui)

prononcer le mot de passe ; sinon elle dure (niveau) jours.

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

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.

Mur de feu : (niveau)D6 pts de dégâts si on tente de le traverser.

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

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 7, AT +2, DG +1, CP 4.*

Édification : bâtit une structure permanente en pierre (mur, maison, pont, tour, etc.).

Nécromancie : crée (au plus) 1D6+4 morts-vivants (DV 1, CA 5) à partir de cadavres existants. Ils servent le Magicien jusqu'à leur destruction.

Oracle : permet de poser une question à une entité supérieure en échange d'une contrepartie.

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 ne fonctionne.

Destruction : détruit 10 m² de matière, ou tue instantanément 1D6 créatures de 4 DV ou moins.

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 illisible 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 trouve rien

Course : Le bénéficiaire court à la vitesse d'un cheval au galop tant qu'il ne s'arrête pas, pas de durée. 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 ré-

duit 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

Cône de froid : Envoie un cône de froid glacial, qui cause 1d6 points de dégâts par niveau du magicien (js Adr = ½). Une cible. Ce froid tue instantanément les plantes et les insectes

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

Éclair : Crée un éclair meurtrier. Au total, cet éclair cause 1d6/niv, mais ce dernier peut les répartir en plusieurs éclairs moins importants pendant la durée du sort. Js Adr évite l'éclair. Lorsqu'un éclair touche un mur, il rebondit jusqu'à avoir terminé sa course, ce qui rend l'usage de ce sort dangereux en espace confiné

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

soleil, etc) il faut une journée pour que le climat se mette en place (sauf si déjà très près du climat voulu) et cette météo « forcée » se dissipe en 24 h... sauf si on refait le sort le lendemain bien sûr. Ce n'est pas une petite zone, on parle d'une région. (à votre bon gré)

Contrôle des plantes(4) : La végétation environnante, dans la portée du sort, obéit aux ordres du prêtre et peut attaquer pour capturer ou tuer les créatures qui s'y trouvent (attaque comme le prêtre, dégâts 1d6, au max niv att). Le même sort permet de contrôler les créatures végétales dont le Niv est inférieur (js Prés). De plus, le nombre total de plantes contrôlées est égal au Niveau du magicien. Les créatures sont contraintes d'obéir

MATIÈRE

Destruction (4) : Dans un terrifiant vacarme, les bâtiments situés dans la zone d'effet s'effondrent, les murailles sont abattues et toutes les créatures subissent 2d6 points de dégâts et sont totalement assourdies pendant un tour (js Vig ou Adr)

Échange 4 : ce sort permet d'échanger de la matière (vivante ou pas) d'un endroit à l'autre. Il faut tout d'abord faire le sort (pentacle) au point d'arrivée et au point de départ (pentacle). Une fois les zones de départ et d'arrivée créées, ce qui prend une semaine de prière quotidienne (plus du matos), il suffit d'un mot de commande pour déclencher l'échange. Et n'importe qui peut utiliser ce mot de commande, il suffit de le connaître. Une zone peut être reliées à plusieurs zones, c'est le mot de commande qui indique entre qui l'échange se fait. L'échange maximum est d'une tonne, et une zone ne peut être employée que 6 fois par jour au maximum. Pour que l'échange ait lieu, il faut que les zones contiennent (approximativement) la même masse de matière. Si quelque chose dépasse du pentacle (une queue de dragon par exemple), l'échange ne se produit pas.

Le sort est permanent, jusqu'à destruction du pentacle. Et l'échange peut se faire entre les plans.

ÉNERGIE

Armée métallique (4) : insuffle une énergie vitale à des armures/statues métalliques/minérales, et peut les diriger à distance de sort. 1 armure par niveau max : armure : DV3 att +2, CA 8

Tempête d'énergie 4 : déclenche un ouragan de feu et d'éclairs dans un rayon de 10 m x niv autour du prêtre qui n'est pas affecté (ou si confinée dans une salle, la taille de la salle, ça ne traverse pas les murs). Cette tempête dure 6 tours et chaque tour chaque être dans la zone subit 1d6 de dommage de feu + 1d6 dommage par électricité, un js différent est demandé pour chaque énergie et par tour de présence dans la zone pour diminuer les dommages. La réussite du js signifie qu'on se planque sous un bouclier, derrière un meuble, etc. En terrain totalement plat, tout nu, pas de js. Il y a de plus un fort vent qui interdit les attaques à distances et qui génère un bruit absolument assourdissant qui empêche de communiquer ou d'entendre quoi que ce soit. Si le prêtre est dérangé, blessé, tué, le sort stoppe un tour après ce dérangement. Mais dans la tourmente, il faut réussir un jet sous Esprit (Perception) pour le repérer.

Croissance animale (3) Les animaux désignés doublent de taille, mais ne paniquent pas. Leurs dés de vie et points de vie sont doublés (pas leur Attaque), et leurs attaques causent Dg+1, js Vig +1. Niv animaux avec DV individuels< niv affectés.

Croissance végétale (3) La végétation forme une masse infranchissable de ronces, d'épines et de branches, en forme de haie ou sur une surface continue : 100 m² par Niv, jusqu'à 100 m de long pour 1 m d'épaisseur. Permanent

MATIÈRE

Localisation d'objets*(3) : Permet de connaître la direction et la distance approximative d'un objet précis, si le lanceur le connaît ou sait à quoi il ressemble, ou d'une catégorie d'objet. Inverse, Masquer un objet, rend un objet indétectable magiquement ou naturellement : on ne fait tout simplement pas attention à lui... en jour par niv

Voyage dans la Matière 3 : permet de voyager dans la matière solide, hormis le fer et les matériaux magiques ou enchantés, pendant la durée du sort. Vitesse de déplacement de 5 m par tour, soit 30 m par mn et permet d'emmener une personne volontaire par niv. Mais une fois sorti, le sort stoppe. On peut monter et descendre mais la vitesse est réduite à 1 mètre par tour. Donc plus ou moins à plat, pour un prêtre niv 5 = 50 mn de marche, soit 1.5 km. En hauteur, en 50 mn soit 300 m.

ÉNERGIE

Extinction d'énergie 3 : interdit et éteint toute source d'énergie dans un rayon de 20 m/niv du prêtre. Cela comprend le feu d'origine magique ou non, l'électricité (les souffles y compris) pendant niv tour. Les créatures élémentaires de feu doivent faire un js ou elles sont bannies sur leur plan. Il n'y a autrement pas de js, personne n'est réellement visé, juste que l'énergie s'évapore. Les feux magiques se rallumeront tout seul à la fin du sort, les feux naturels resteront éteints.

Lumière/Ténèbres perpétuelle(s) (3) : Crée une zone de lumière/ténèbres équiva-

lente à celle du sort du même nom, mais permanente et uniquement sur zone.

NIV 4

VIE

Cercle de guérison (4) : rend 1d6 + niv pv à tous les alliés du prêtre qui sont dans le rayon d'action. Inverse (soit 1d6 +niv dg aux ennemis, ou soigne morts-vivants)

Grands Soins/Grand Mal 4 : redonne 3D6+(niveau) PV. Ou aspire au max pour les donner au prêtre (uniquement à lui)

ESPRIT

Punition 4 : inflige 5D6points de dégâts.

Quête* (4) : Le lanceur doit toucher sa cible (jet d'attaque) impose une quête magique (réalisable). Chaque mois passé sans œuvrer à accomplir la quête réduit toutes les caractéristiques de 1 point. Il n'y a pas de sauvegarde possible pour le sort lui-même, mais si la situation l'exige, un jet de sauvegarde de Pré permet d'éviter que les effets empirent pendant un mois. Inverse annule. La mort du lanceur permet d'annuler la quête.

FOI

Apostasie* (4) : La victime adopte définitivement les dogmes, croyances ou les convictions du prêtre, quoiqu'elle ne les comprenne que très imparfaitement et qu'elle les interprète à sa manière (sauvegarde d'Esprit accordée). Elle devient l'alliée du magicien et défend sa nouvelle foi avec beaucoup de ferveur. Une version inverse de ce sort existe : Pardon, qui ramène une victime de l'Apostasie à sa foi antérieure

Résurrection/Réanimation 4 : réanime une créature morte depuis moins de (niveau) jours. Elle perd définitivement 1 point de Vig (ou 1 DV si c'est un monstre). Ou (ramène à la non-mort un être sous la forme d'un mort-vivant de même DV et qui correspond, liche, vampire, zombie, etc. le truc n'est pas forcément amical.

NATURE

Contrôle Climatique 4 : permet de contrôler la météo (neige, pluie, orage, grêle,

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 transparence, 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 4, 1d3pv) et les dégâts sont subis par le magicien

Retour de sort : N'importe quel sort de niveau 3 ou moins lancé durant le même round est retourné à son envoyeur. Si ce dernier est de niveau supérieur au magicien, les niveaux au-delà sont tout de même subis plutôt que renvoyés (ça ne concerne que les sorts dont l'effet est un multiple du niveau du lanceur)

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 Pré-

sence 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 ½ 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. Actif tant que mission accomplie, dissipé ou mort.

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

MINIDONJON
MAGE DU FEU
RÈGLE TRÈS OPTIONNELLE



Version 0 (janvier 2019)

par gg

MiniDonjon est la création de Nolendur.
Grâce lui en soit rendue.
<http://nolendur.blogspot.com/>

MAGE DU FEU

Aptitudes Mages du Feu

- N1 : E1, Résistance Feu, Magie du Feu
- N2 : E1 E2, Pré+1
- N3 : E2, E3, DV+1
- N4 : E3, E4 AT+1
- N5 : E4, E5, CP+1
- N6 : E5, E6, DV+1

Sorts de magie classique : L'Élémentaliste peut lancer les M1 (=E1) au niveau 3, les M2 (=E2) au niveau 5. De plus il est considéré comme 2 niv inférieurs à son niveau pour ces sorts en termes de puissance, portée, durée. Utilisation classique avec préparation. Sans prépa pour élémental.

Le feu de l'élémentaliste n'est pas magique. Donc une simple résistance au feu permet d'être immunisé à ses sorts d'attaques

Talent Magie du Feu permet au Mage à Volonté :

d'animer une petite marionnette humanoïde de flammes, distance max 10 m/niv. Cette flamme « vivante » peut à volonté enflammer les objets inflammables (comme le ferait une bougie normale, js pour les vêtements si elle sert à attaquer). Elle ne peut être éteinte, sauf par un seau d'eau. Nécessite la concentration du mage. De lancer des flèches de feu 1d6 de dmg, js ADR annule, et rd suivant aussi sinon 1d3 dmg, etc jusqu'à réussite. D'éteindre dans un rayon de 10 m/niv tout feu normal pas plus gros qu'un bon feu de cheminée ou un feu de camp.

Niveau 1 :

Main enflammée : enflamme sa main pendant niv rd, 1d6 dmg, nécessite un jet de toucher du mage. Pas de js si toucher, mais js ADR rd suivant pour savoir si les vêtements s'enflament (s'ils le peuvent), si oui, js ADR ou 1d3 pts dus aux flammes chaque rd jusqu'à réussite. Feu non magique.

Manteau de flamme : entoure le lanceur d'une aura de feu, si attaqué au contact subi automatiquement niv/2 de dmg sans js. Dure 10 mn/niv.

Manger le Feu : en absorbant le feu, permet au mage de récupérer niv pdv/mn (max par feu 1 torche, 2 feu de camp, 3 petite maison/gros bosquet, 4 grosse maison/gros bosquet, 5 immeuble/petite forêt, 6 ville/forêt). Pas de limite de temps.

Toile de Feu : fait une toile de nivx niv m de surface, inflige niv de dommage sans js si on traverse, forme qu'on veut

Niveau 2 :

Métal brûlant : le mage sur une portée de 10 m/niv peut faire chauffer les métaux. 1^{er} rd, un échauffement sensible, 2^e rd 1d3 de dommage, 3^e et suivant 1d6, jusqu'à rupture de la concentration du mage. Pas de js pour les armures métalliques normales, js pour les armures magiques (base 3 plus bonus magique). Js Vig pour

Paralysie 2 : immobilise une créature.

Foi

Sanctuaire (2) : le personnage touché sera inattaquable personnellement magique ou physiquement pour la durée, mais s'il s'implique dans l'action, l'effet disparaît.

Vision 2 : provoque une vision pour répondre à un dilemme ou à une interrogation. Le Dieu demande un service.

NATURE

Communication avec la Nature/Charabia 2 : permet de discuter avec les plantes et animaux présents. À vous d'estimer la qualité de la discussion. L'inverse fait que la personne visée ne peut plus communiquer... à la fois elle ne comprend plus rien, mais s'exprime en charabia.

Peau d'écorce (2) : bonus CA de +2 pendant niv rd

MATIÈRE

Distorsion 2 : permet de tordre à distance un « petit objet » niv kg max, le rendant inutilisable pour la durée du sort. Un objet magique permet de faire un js (avec le bonus magique, et base de 1 à 6 max selon la matière), autrement c'est automatique.

Détecter/cacher les cavités (2) : Permet de détecter les cavités, vides dans un ensemble qui semble compacte. Permet de détecter en fonction de leur installation : piège, tiroir secret, porte secrète, trappes et zones dangereuses dans la zone d'effet du sort et d'évaluer leur risque potentiel

ÉNERGIE

Puissance (2) : Ajoute +1 aux dégâts d'une arme (on considère un ensemble de 10 petits objets (carquois de flèche, sac de bille, comme un seul objet) pendant 1d6 rd (énergie au choix, feu, électricité, etc) Considérée magique.

Foudre 2 : génère un éclair de foudre qui part de la main du prêtre. Touche les surfaces métalliques et saute de l'une à l'autre jusqu'à toucher niv cible. Inflige niv/2 d6 dommages par cible. De base, les person-

nages en armure métallique non pas le droit au js (à moins d'esquive ou esquive+), ceux dont seule l'arme est métallique ont droit au js. Il faut du métal apparent sur la cible, taille dague mini.

NIV 3

VIE

Étincelle de vie (3) : Tout sort ou effet provoquant une mort immédiate durant la période d'effet du sort amène, à la place, le prêtre à 1d6 points de vie. S'il est tué par une arme, il est seulement inconscient (0 pv)

Guérison 3 : dissipe toute maladie, handicap, intoxication ou malédiction. Si l'origine est divine, il faut être divin

ESPRIT

Panique (3) : Met en déroute 1D6+niv DV d'adversaires (conscient et pas MV). Les Niv inférieurs n'ont pas de js de Pré, tandis que niv égal ou sup y ont droit Elles ne peuvent revenir dans sa direction qu'à la fin de l'effet du sort

Cercle de protection 3 : empêche toute créature surnaturelle de franchir les limites du cercle.

Foi

Parler avec les morts (3) Permet de poser trois questions à un mort partiellement conservé Le mort ne pourra plus jamais être interrogé par le même prêtre. Il ne peut pas mentir, mais peut omettre des détails importants

Dissipation 3 : annule un sortilège actif.

NATURE

Appel Créatures/Ouste 3 : permet d'appeler une créature (animale ou magique) propre à la zone (ville, forêt, désert, mer, montagne, etc) ou des créatures cumulant au maximum niveau prêtre DV. Au choix du prêtre de panacher comme il veut les DV (soit du gros, soit plein de petits), au mj de voir à quelle vitesse et disponibilité sont les créatures dans la zone. Les créatures sont de base très amicales, ou amicales si d'alignement opposé. L'inverse permet de chasser la ou les créatures (js bien sûr).

SORTS DE MAGIE DIVINE (PAR NIVEAU)

il est possible de lancer un sort sans dépense grâce à un rituel d'une heure par niveau de sort. Faisable Niv heures/jour.

NIV 1

VIE

Eau bénite (1) : permet de créer de l'eau bénite, 10 cl (une fiole)/niv

Soins/Blessure (1) : fait récupérer ou perdre 1D6+(niveau/2) PV.

ESPRIT

Courage* (1) : Les bénéficiaires, 1d6+niv/2, se sentent extraordinairement courageux. Annule et protège des effets de la peur magique ou surnaturelle. Inverse, Peur, met en déroute 1d6+niv/2 adversaires (sauvegarde de Prés). Seules les créatures de niv inf sont affectées

Injonction 1 : la victime est obligée d'obéir à un ordre court ne faisant pas plus de 3 mots.

FOI

Détection du « mal »* (1) : Permet de ressentir la présence de créatures, de lieux ou d'objets liés au « Mal » et d'en évaluer l'importance ou la puissance sans plus de précision. L'inverse, Détection du « Bien »

Bénédiction/Malheur 1 : +1/-1 à un type d'action en particulier ou dissipation d'une malédiction. Sur objet donne effet magique (toucher créature ou pas être touché par créature idem eau bénite) une fois,

NATURE

Purification de l'eau et de la nourriture (1) : Rend consommable de la nourriture ou de l'eau, à portée. L'Inverse, Souiller rend malade pendant 1d6 jours (js Vig accordée). Malade en difficile sur l'ensemble de ses jets

Enchevêtrement/Passage 1 : la nature pousse autour de niv créatures pour les paralyser totalement pendant la durée du sort. Chaque tour un jet de sauvegarde est autorisé, une fois réussi, il permet de s'extirper (et uniquement de s'extirper) de la zone en 1d6 + niv du lanceur tours. Esquive et Esquives +

divisent par 2 ou 4. La version *inverse* permet de libérer un passage dans une zone identique mais naturelle et même d'annuler ce même sort.

MATIÈRE

Détection de la matière (1) : permet de détecter (portée) un type de matière à définir au lancement

Mur 1 : crée un mur devant le lanceur de la matière présente au sol. Ce mur est au max de 2 m/ niv haut et 4 m/ niveaux long. Si on l'attaque, il faut niv minutes pour le faire tomber (une créature très puissante peut diminuer ce temps). Si la matière est de l'eau, on peut le traverser, mais il protège des sorts « directs » et des attaques à distance. S'il est solide, il peut être escaladé. Il disparaît naturellement à la fin du sort.

ENERGIE

Aura de protection (1) : La cible bénéficie d'un bonus de niv/3 en Classe d'armure et sur ses jets de sauvegarde, durant niv rd

Lumière divine/Ténèbres 1 : crée une lumière sur la portée du sort, peut être fixée à n'importe quoi. La version inverse crée un bulle de ténèbres totales (seul le lanceur et les morts-vivants peuvent voir), sphère qui tient même sous le soleil. Les deux versions s'annulent mutuellement.

NIV 2

VIE

Neutralisation du poison (2) : arrête les effets d'un poison et protège pour la durée préventivement.

Résistance 2 : rend insensible au feu naturel, au froid et à la fatigue pendant 1 heure par niveau. Contre feu magique dégât/2 et si js réussi pas de dommage.

ESPRIT

Cercle contre l'impie (2) : Même protection que le Cercle de Protection, mais il faut le temps de tracer un cercle (bougies et de quoi tracer, etc.), la durée est calculée en heures. Si ce cercle est patiemment et richement gravé, elle est permanente. L'inverse existe. Js Pré autorisée pour franchir mais effet = 1 dg/rd

tenir les armes ou objets à partir du 2e rd. De l'eau, neige, résistance au feu, etc, annule immédiatement le sort. Atteint au max en simultané Niv êtres.

Résistance au feu : immunise contre les feux normaux, donne un js *facile* contre le feu magique. Durée de 10 mn/niv.

Épée de Feu : fait apparaître une épée de feu dans la main du mage (uniquement lui), dégât 1d6 +niv/2, l'arme est considérée magique. Durée niveau round, Js pour enflammer vêtement (1d3 feu normal)

Niveau 3 :

Mur de flamme : NivD6+niv/2 dmg si on tente de traverser. Feu non magique et immobile.

Boule de feu : Niv D6+niv/2 dmg sur une cible, niv(D6) sur rayon 3 m, et 1D6 rayon 6 m. Feu non magique.

Flamme Bavarde : permet d'entendre ce qu'il se dit autour d'une flamme. Doit avoir flamme de son côté qui sert de récepteur. Il faut connaître l'emplacement approximatif de la flamme émettrice. Portée 1 km/niveau, durée 1d6+niv heures.

Niveau 4 :

Appel Élémentaire* : fait apparaître un Élémentaire : nivDv CA6, dg+1, sf, inv. Il obéit jusqu'à avoir fini sa tâche (max prochain lever du jour). Peut bannir, fuir ou copiner (voir fonctionnement aura sur les morts-vivants. Copiner uniquement Feu, autres tous les Élémentaires.

Annulation : annule l'effet des prochains dégâts de feu (même magique) sur une cible, puissance sans importance, ça annule, durée 10mn/niv. Une fois activé disparaît.

Boule de Feu à retard : permet de programmer l'explosion d'une boule de feu (nivd6+niv/2 dmg) sur une période au max de 10 mn par niveau.

Niveau 5

Sphère de flamme : Sphère de flamme qui entoure le mage et se déplace avec. Nivd6 dmg pour essayer de toucher le mage, sans js (sauf pouvoir ou talent). Feu non magique

Portail : créer un portail vers le plan du Feu.

Pilier de Feu : nivD6+niv dommage sur une cible.

Niveau 6

Contrôle de flamme : permet de prendre le contrôle d'un feu naturel ou non. Si en rapport avec un sort ou une créature (souffle), il faut réussir un jet d'opposition Pré vs Pré ou Esp (et avoir gagné l'initiative), si réussi, on fait ce qu'on veut des flammes, les déplacer, les renvoyer, etc. pendant niv rd, sur 20 m/niv. Plongé dans l'eau ça s'éteint (en fonction de la taille bien sûr).

Chariot de Feu : Invocation d'un chariot de feu tirée par deux chevaux de flammes. Déplacement de 40 m/rd. Transporte mage + 6 personnes. Inflige 3d6 dommage si roule dessus, et 1d6 si on l'approche, CA 9, 20 PV. Arme magique pour toucher ou froid ou eau.

Pluie de feu : Pluie de feu sur une zone autour du mage de 20 m/niv. Inflige Nivd6 dmg pendant 1D6 + niv/2 rd. Se déplace avec le mage.

MINIDONJON
MAGE DE L'AIR
RÈGLE TRÈS OPTIONNELLE



Version 0 (janvier 2019)

par gg

MiniDonjon est la création de Nolendur.
Grâce lui en soit rendue.
<http://nolendur.blogspot.com/>

MAGE DE L'AIR

Aptitudes de Mages de l'Air

- N1 : E1, Résistance Air, Magie de l'Air
- N2 : E1 E2, Adr+1
- N3 : E2, E3, DV+1
- N4 : E3, E4 AT+1
- N5 : E4, E5, CP+1
- N6 : E5, E6, DV+1

Sorts de magie classique : L'Élémentaliste peut lancer les M1 (=E1) au niveau 3, les M2 (=E2) au niveau 5. De plus il est considéré comme 2 niv inférieurs à son niveau pour ces sorts en termes de puissance, portée, durée. Utilisation classique avec préparation. Sans prépa pour élémental.

Talent Magie de l'Air permet au Mage à Volonté :

de tomber comme une plume, au max d'une hauteur de 10 m/niv. Créer une rafale de vent suffisamment forte pour faire basculer les gens, js Vig (**facile** pour

Large, **difficile** pour minis), portée de 10 m+niv. Au max niv/2 personnes à la fois. Permet d'écouter (ou parler) à distance, 20 m/niv en faisant porter les sons par le courant d'air, js d'Esp pour se douter si on a quelques connaissances en magie (cible à vue ou position plus ou moins bien connues, par exemple une petite pièce ou coin d'une grande pièce... pas au hasard total) et il faut que l'air puisse passer).

Niveau 1

Suspension : en se suspendant dans les airs, permet au mage de récupérer des pdv, 1pdv/h. Sans limite de temps.

Chute de plume : permet de tomber comme une plume, portée 10 m/niv mage (on parle de chute, pas de plongeon ou d'objet lancé). Différence avec le « talent » : on lance le sort sur quelqu'un d'autre et tient jusqu'à l'atterrissage.

Image Fantôme : permet de créer des images à partir de la brume, de la poussière, ou tout autre truc léger à partir de l'imagination du mage.

Perception invisibilité : permet de percevoir les êtres « invisibles » grâce aux déplacements d'air. Pas très précis, situe le corps, mais pas les détails des mouvements, et si ne bouge pas, ne marche pas.

Niveau 2

Marche élégante : double la vitesse de déplacement et le jet d'init et donne js Adr **faciles**,

Main de vent : porté 10 m/niv. Crée une rafale de vent qui propulse un objet dans la main du mage, au max 1 kg/niv. Les objets tenus, liés ne sont pas affectés.

Marche dans les airs : permet de marcher dans les airs, comme sur un escalier à la vitesse de 5 m/rd.

Niveau 3

Colonne d'air : créer une colonne d'air capable de faire monter niv créatures

œuvrer à accomplir la quête réduit toutes les caractéristiques de 1 point. Il n'y a pas de sauvegarde possible pour le sort lui-même, mais si la situation l'exige, un jet de sauvegarde de Pré permet d'éviter que les effets empirent pendant un mois. Inverse annule. La mort du lanceur permet d'annuler la quête.

Résistance 2 : rend insensible au feu naturel, au froid et à la fatigue pendant 1 heure par niveau. Contre feu magique dégât/2 et si js réussi pas de dommage.

Résurrection/Réanimation 4 : réanime une créature morte depuis moins de (niveau) jours. Elle perd définitivement 1 point de Vig (ou 1 DV si c'est un monstre). Ou ramène à la non-mort un être sous la forme d'un mort-vivant de même DV et qui correspond, liche, vampire, zombie, etc. le truc n'est pas forcément amical.

Sanctuaire (2) : le personnage touché sera personnellement inattaquable magiquement ou physiquement pour la durée, mais s'il s'implique dans l'action, l'effet disparaît.

Soins/Blessure (1) : fait récupérer ou perdre 1D6+(niveau/2) PV.

Tempête d'énergie 4 : déclenche un ouragan de feu et d'éclairs dans un rayon de 10 m x niv autour du prêtre qui n'est pas affecté (ou si confinée dans une salle, la taille de la salle, ça ne traverse pas les murs). Cette tempête dure 6 tours et chaque tour chaque être dans la zone subit 1d6 de dommage de feu + 1d6 dommage par électricité, un js différent est demandé pour chaque énergie et par tour de présence dans la zone pour diminuer les dommages. La réussite du js signifie qu'on se planque sous un bouclier, derrière un meuble, etc. En terrain totalement plat, tout nu, pas de js. Il y a de plus un fort vent qui interdit les attaques à distances et qui génère un bruit absolument assourdissant qui empêche de communiquer ou d'entendre quoi que ce soit. Si le prêtre est dérangé, blessé, tué, le sort stoppe un tour

après ce dérangement. Mais dans la tourmente, il faut réussir un jet sous Esprit (Perception) pour le repérer.

Vision 2 : provoque une vision pour répondre à un dilemme ou à une interrogation. Le Dieu demande un service.

Voyage dans la Matière 3 : permet de voyager dans la matière solide, hormis le fer et les matériaux magiques ou enchantés, pendant la durée du sort. Vitesse de déplacement de 5 m par tour, soit 30 m par mn et permet d'emmener une personne volontaire par niv. Mais une fois sorti, le sort stoppe. On peut monter et descendre mais la vitesse est réduite à 1 mètre par tour. Donc plus ou moins à plat, pour un prêtre niv 5 = 50 mn de marche, soit 1.5 km. En hauteur, en 50 mn soit 300 m.

de feu doivent faire un js ou elles sont bannies sur leur plan. Il n'y a autrement pas de js, personne n'est réellement visé, juste que l'énergie s'évapore. Les feux magiques se rallumeront tout seul à la fin du sort, les feux naturels resteront éteints.

Foudre 2 : génère un éclair de foudre qui part de la main du prêtre. Touche les surfaces métalliques et saute de l'une à l'autre jusqu'à toucher niv cible. Inflige niv/2 d6 dommages par cible. De base, les personnages en armure métallique non pas le droit au js (à moins d'Esquive ou esquive+), ceux dont seule l'arme est métallique ont droit au js. Il faut du métal apparent sur la cible, taille dague mini.

Grands Soins/Grand Mal 4 : redonne 3D6+(niveau) PV. Ou aspire au max pour les donner au prêtre (uniquement à lui)

Guérison 3 : dissipe toute maladie, handicap, intoxication ou malédiction. Si l'origine est divine, il faut être divin

Injonction 1 : la victime est obligée d'obéir à un ordre court ne faisant pas plus de 3 mots.

Localisation d'objets*(3) Permet de connaître la direction et la distance approximative d'un objet précis, si le lanceur le connaît ou sait à quoi il ressemble, ou d'une catégorie d'objet. Inverse, Masquer un objet, rend un objet indétectable magiquement ou naturellement : on ne fait tout simplement pas attention à lui... en jour par niv

Lumière divine/Ténèbres 1 : créé une lumière sur la portée du sort, peut être fixée à n'importe quoi. La version inverse crée un bulle de ténèbres totales (seul le lanceur et les morts-vivants peuvent voir), sphère qui tient même sous le soleil. Les deux versions s'annulent mutuellement.

Lumière/Ténèbres perpétuelle(s) (3) : Crée une zone de lumière/ténèbres équivalente à celle du sort du même nom, mais permanente et uniquement sur zone.

Mur 1 : crée un mur devant le lanceur de la matière présente au sol. Ce mur est au max de 2 m/ niv haut et 4 m/ niveaux long. Si on l'attaque, il faut niv minutes pour le faire tomber (une créature très puissante peut diminuer ce temps). Si la matière est de l'eau, on peut le traverser, mais il protège des sorts « directs » et des attaques à distance. S'il est solide, il peut être escaladé. Il disparaît naturellement à la fin du sort.

Neutralisation du poison (2) : arrête les effets d'un poison et protège pour la durée préventivement.

Panique (3) : Met en déroute 1D6+niv DV d'adversaires (conscient et pas MV). Les Niv inférieurs n'ont pas de js de Pré, tandis que niv égal ou sup y ont droit Elles ne peuvent revenir dans sa direction qu'à la fin de l'effet du sort

Paralysie 2 : immobilise une créature.

Parler avec les morts (3) Permet de poser trois questions à un mort partiellement conservé Le mort ne pourra plus jamais être interrogé par le même prêtre. Il ne peut pas mentir, mais peut omettre des détails importants

Peau d'écorce (2) : bonus CA de +2 pendant niv rd

Puissance (2) : Ajoute +1 aux dégâts d'une arme (on considère un ensemble de 10 petits objets (carquois de flèche, sac de bille, comme un seul objet) pendant 1d6 rd (énergie au choix, feu, électricité, etc) Considérée magique.

Punition 4 : inflige 5D6points de dégâts.

Purification de l'eau et de la nourriture (1) : Rend consommable de la nourriture ou de l'eau, à portée. L'Inverse, Souiller rend malade pendant 1d6 jours (js Vig accordée). Malade en difficile sur l'ensemble de ses jets

Quête* (4) : Le lanceur doit toucher sa cible (jet d'attaque) impose une quête magique (réalisable). Chaque mois passé sans

(normales) plus le mage à une hauteur de 10 m/niv.

Explosion de Bruit : Crée un bang centré sur le mage. Chaque créature (sauf le mage) dans un rayon de 10 m/niv doit faire un js de Vig ou encaisser 1d6 dmg (moitié si réussi) et être sonné pendant 1 round

Silence : Durée 1 heure. Portée 10 m Sur une zone de 10mxniv/2, centrée sur une créature ou un objet, il ne peut y avoir aucun bruit. Js Pré si sur créature récalcitrante.

Rafale de Vent : durée 1rd. Produit une forte rafale de vent à partir du mage, impossible d'utiliser arme à projectile ou lancé, incantation ou souffle pendant le round. Éteint les feux naturels non protégés, chance 50 % les feux protégés. Js Vig pour ne pas tomber et propulsé à niv mètre en arrière, si obstacle dur, niv/2 d6 dmg (**facile** pour large, **difficile** pour petite). Au max niv/créature.

Niveau 4

Appel Élémentaire : Fait apparaître un Élémentaire : nivDv CA6, dg+1, sf, inv. Il obéit jusqu'à avoir fini sa tâche (max prochain lever du jour). Peut bannir, fuir ou copiner (voir fonctionnement aura sur les morts-vivants. Copiner uniquement Air, autres tous les Élémentaires.

Mur de vent : Crée un mur de vent 10 m/niv de long et haut, qui projette en l'air à 10 m/niv. Js Vig pour éviter (**facile** large, **difficile** minuscule) neutralise attaque projectile et souffle. Ne fonctionne qu'en extérieur.

Vol : 3... Permet de voler à 20 m/rd pendant 10 mn/niv. Portée toucher. Soulever en + fonction Vig du mage

Niveau 5

Portail : créer un portail vers le plan de l'Air.

Sphère de tranquillité : une bulle entoure la zone ou un être (elle se déplace avec), aucun bruit fait à l'extérieur de la

bulle ne peut être entendu à l'intérieur. Et/ou inversement au choix. Rayon max de niv mètres (modulable), portée 10 m/niv. Si cible non volontaire js Pré. Durée 1d6+niv/2 rd.

Surdité : permet de faire éclater les tympanes si Js Vig raté. Au max niv cibles simultanés et 1d3 dmg,

Niveau 6

Forme Gazeuse : le perso et son matériel devient immatériel, forme gazeuse, nuageuse, visible. Elle ne peut attaquer ou lancer de sort, mais peut voler à la vitesse de 10 m/rd et est intouchable par les armes non magiques. 10 mn/niv

Contrôle Climatique : permet de contrôler la météo, il faut une journée pour que le climat se mette en place (sauf si déjà très près du climat voulu) et cette météo « forcée » se dissipe en 24 h... sur une région.

Tornade : forme une tornade autour du mage. Durée de 1d6 +niv/2 rd, sur rayon 10 m/niv. Js Vig ou projeté à 10mx niv et nivd6 dommage. (Eil de rayon 3 m, zone calme (donc compagnon possible). Incantation impossible, projectile impossible. Déplacement vitesse 1 m/rd et js tous les 2 mètres contre projection (**facile** larges, **difficile** minuscule). Attention aux trucs qui volent, 1d6 dmg en + par rd (js Adr)

MINIDONJON
MAGE DE L'EAU
RÈGLE TRÈS OPTIONNELLE



Version 0 (janvier 2019)
par gg

MiniDonjon est la création de Nolendur.
Grâce lui en soit rendue.
<http://nolendur.blogspot.com/>

MAGE DE L'EAU

Aptitudes de Mage de l'Eau

N1 : E1, Résistance à l'Eau, Magie de l'Eau

N2 : E1 E2, Esp+1

N3 : E2, E3, DV+1

N4 : E3, E4 AT+1

N5 : E4, E5, CP+1

N6 : E5, E6, DV+1

Sorts de magie classique : L'Élémentaliste peut lancer les M1 (=E1) au niveau 3, les M2 (=E2) au niveau 5. De plus il est considéré comme 2 niv inférieurs à son niveau pour ces sorts en termes de puissance, portée, durée. Utilisation classique avec préparation. Sans prépa pour élémental.

Talent Magie de l'Eau permet au Mage à Volonté : de respirer sous l'eau, ou faire respirer niv autres personnes, pendant niv heures. Permet la création d'eau fraîche et pure, 10 niv litres/jour. Permet de déshydrater une personne, immobilise un rd + 1d6 dégât, Js Vig annule, (les créatures sans liquide dans le corps s'en moque... construct, squelette, momie... mais un vampire est affecté), +js Vig rd suivant sinon immobilisé par le contre coup de la perte de liquide.

Niveau 1

Armure d'Eau : crée une couche d'eau autour du personnage, cela réduit les dommages physiques de 1 pt/d de dom, donne js *facile* contre les dégâts de feu et d'eau et *difficile* contre ceux électriques. Dure niv D6 rd.

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

Communier avec l'eau : en s'immergeant, permet au mage de récupérer niv pdv/10 mn (max par volume 1 baignoire, 2 citerne, 3 rivière/petit lac, 4 fleuve/grand lac, 5 mer, 6 océan). Pas de limite de temps.

Niveau 2

Endurance au froid : permet d'être immunisé aux froids normaux, et d'avoir un js *facile* contre les attaques de froid.

Purification Liquide* : permet de purifier les liquides, et éventuellement de nettoyer un organisme d'un poison. L'inverse contamine les liquides, et inflige 1d6 de dégât par rd, pendant niv rd. Contact.

Marche sur les eaux : permet de marcher sur l'eau

Niveau 3

Golem de poissons : permet de créer un golem obéissant composé de créatures aquatiques. Il faut une source de « poissons » qui influe sur la puissance possible du golem. (dv du golem max = mer 6, lac 5, fleuve/rivière 4. A la fin du sort, les créatures quittent le corps et repartent dans l'eau. Golem = nivDV, CA(2+DV) + niv/2 ini, niv/2 att

Forme Liquide : Permet au mage de se transformer en flaque. Il peut encore se déplacer de 3 m par tour et se faufiler comme une flaque. Il faut une arme magique pour lui infliger des dommages, subit encore dommages magiques ou feu qui ont tendance à « l'évaporer » sans Js.

Figier l'eau : transforme l'eau (libre, pas en organisme) en une sorte de gelée transparente, imbuvable. Bloque les courants (ri-

Croissance animale (3) Les animaux désignés doublent de taille, mais ne paniquent pas. Leurs ds de vie et points de vie sont doublés (pas leur Attaque), et leurs attaques causent Dg+1, js Vig +1. Niv animaux avec DV individuels < niv affectés.

Croissance végétale (3) La végétation forme une masse infranchissable de ronces, d'épines et de branches, en forme de haie ou sur une surface continue : 100 m² par Niv, jusqu'à 100 m de long pour 1 m d'épaisseur. Permanent

Destruction (4) : Dans un terrifiant vacarme, les bâtiments situés dans la zone d'effet s'effondrent, les murailles sont abattues et toutes les créatures subissent 2d6 points de dégâts et sont totalement assourdis pendant un tour (js Vigueur)

Détecter/cacher les cavités (2) : Permet de détecter les cavités, vides dans un ensemble qui semble compacte. Permet de détecter en fonction de leur installation : piège, tiroir secret, porte secrète,, trappes et zones dangereuses dans la zone d'effet du sort et d'évaluer leur risque potentiel

Détection de la matière (1) : permet de détecter (portée) un type de matière à définir au lancement

Détection du « mal »* (1) : Permet de ressentir la présence de créatures, de lieux ou d'objets liés au « Mal » et d'en évaluer l'importance ou la puissance sans plus de précision. L'inverse, Détection du « Bien »

Dissipation 3 : annule un sortilège actif.

Distorsion 2 : permet de tordre à distance un « petit objet » niv kg max, le rendant inutilisable pour la durée du sort. Un objet magique permet de faire un js (avec le bonus magique, et base de 1 à 6 max selon la matière), autrement c'est automatique.

Eau bénite (1) : permet de créer de l'eau bénite, 10 cl (une fiole)/niv

Échange 4 : ce sort permet d'échanger de la matière (vivante ou pas) d'un endroit à l'autre. Il faut tout d'abord faire le sort (pentacle) au point d'arrivée et au point de départ (pentacle). Une fois les zones de départ et d'arrivée créées, ce qui prend une semaine de prière quotidienne (plus du matos), il suffit d'un mot de commande pour déclencher l'échange. Et n'importe qui peut utiliser ce mot de commande, il suffit de le connaître. Une zone peut être reliée à plusieurs zones, c'est le mot de commande qui indique entre qui l'échange se fait. L'échange maximum est d'une tonne, et une zone ne peut être employée que 6 fois par jour au maximum. Pour que l'échange ait lieu, il faut que les zones contiennent (approximativement) la même masse de matière. Si quelque chose dépasse du pentacle (une queue de dragon par exemple), l'échange ne se produit pas.

Le sort est permanent, jusqu'à destruction du pentacle. Et l'échange peut se faire entre les plans.

Enchevêtrement/Passage 1 : la nature pousse autour de niv créatures pour les paralyser totalement pendant la durée du sort. Chaque tour un jet de sauvegarde est autorisé, une fois réussi, il permet de s'extirper (et uniquement de s'extirper) de la zone en 1d6 + niv du lanceur tours. Esquive et Esquives + divisent par 2 ou 4. La version *inverse* permet de libérer un passage dans une zone identique mais naturelle et même d'annuler ce même sort.

Étincelle de vie (3) : Tout sort ou effet provoquant une mort immédiate durant la période d'effet du sort amène, à la place, le prêtre à 1d6 points de vie. S'il est tué par une arme, il est seulement inconscient (0 pv)

Extinction d'énergie 3 : interdit et éteint toute source d'énergie dans un rayon de 20 m/niv du prêtre. Cela comprend le feu d'origine magique ou non, l'électricité (les souffles y compris) pendant niv tour. Les créatures élémentaires

SORTS DE MAGIE DIVINE (ALPHABÉTIQUE)

Option : il est possible de lancer un sort sans dépense grâce à un rituel d'une heure par niveau de sort. Faisable Niv heures/jour.

Apostasie* (4) : La victime adopte définitivement les dogmes, croyances ou les convictions du prêtre, quoiqu'elle ne les comprenne que très imparfaitement et qu'elle les interprète à sa manière (sauvegarde d'Esprit accordée). Elle devient l'alliée du magicien et dé – fend sa nouvelle foi avec beaucoup de ferveur. Une version inverse de ce sort existe : Pardon, qui ramène une victime de l'Apostasie à sa foi antérieure

Appel Créatures/Ouste 3 : permet d'appeler une créature (animale ou magique) propre à la zone (ville, forêt, désert, mer, montagne, etc) ou des créatures cumulant au maximum niveau prêtre DV. Au choix du prêtre de panacher comme il veut les DV (soit du gros, soit plein de petits), au mj de voir à quelle vitesse et disponibilité sont les créatures dans la zone. Les créatures sont de base très amicale, ou amicale si d'alignement opposé. L'inverse permet de chasser la ou les créatures (js bien sûr).

Armée métallique (4) : insuffle une énergie vitale à des armures/statues métalliques/minérales, et peut les diriger à distance de sort. 1 armure par niveau max : armure : DV3 att +2, CA 8

Aura de protection (1) : La cible bénéficie d'un bonus de niv/3 en Classe d'armure et sur ses jets de sauvegarde, durant niv rd

Bénédictio/Malheur 1 : +1/-1 à un type d'action en particulier ou dissipation d'une malédiction. Sur objet donne effet magique (toucher créature ou pas être touché par créature idem eau bénite) une fois,

Cercle contre l'impie (2) : Même protection que le Cercle de Protection, mais il faut le temps de tracer un cercle

(bougies et de quoi tracer, etc.), la durée est calculée en heures. Si ce cercle est patiemment et richement gravé, elle est permanente. L'inverse existe. Js Pré autorisée pour franchir mais effet = 1 dg/rd

Cercle de guérison (4) : rend 1d6 + niv pv à tous les alliés du prêtre qui sont dans le rayon d'action. Inverse (soit 1d6 +niv dg aux ennemis, ou soigne morts-vivants)

Cercle de protection 3 : empêche toute créature surnaturelle de franchir les limites du cercle.

Communication avec la Nature/Charabia 2 : permet de discuter avec les plantes et animaux présents. À vous d'estimer la qualité de la discussion. L'inverse fait que la personne visée ne peut plus communiquer... à la fois elle ne comprend plus rien, mais s'exprime en charabia.

Contrôle Climatique 4 : permet de contrôler la météo (neige, pluie, orage, grêle, soleil, etc) il faut une journée pour que le climat se mette en place (sauf si déjà très près du climat voulu) et cette météo « forcée » se dissipe en 24 h... sauf si on refait le sort le lendemain bien sûr. Ce n'est pas une petite zone, on parle d'une région. (à votre bon gré)

Contrôle des plantes(4) : La végétation environnante, dans la portée du sort, obéit aux ordres du prêtre et peut attaquer pour capturer ou tuer les créatures qui s'y trouvent (attaque comme le prêtre, dégâts 1d6, au max niv att). Le même sort permet de contrôler les créatures végétales dont le Niv est inférieur (js Prés). De plus, le nombre total de plantes contrôlées est égal au Niveau du magicien. Les créatures sont contraintes d'obéir

Courage* (1) Les bénéficiaires, 1d6+niv/2, se sentent extraordinairement courageux. Annule et protège des effets de la peur magique ou surnaturelle. Inverse, Peur, met en déroute 1d6+niv/2 adversaires (sauvegarde de Prés). Seules les créatures de niv inf sont affectées

vière, fleuve), les bateaux en mer, on peut marcher dessus mais on s'enfoncé lentement comme vase. Vitesse 1 m/rd. Évaporation possible. Portée à vue, rayon sphère de 50 m par niv

Niveau 4

Mur d'Eau : 1d6 + niv/2 mn de durée. Ce sort utilise l'eau ambiante pour créer un mur d'eau de 3 m/niv de long et de haut. Js Vig pour traverser ce mur. Dans un milieu particulièrement sec (désert par exemple), on a un Js **facile**, dans un milieu très humide (lac, rivière, mer) on a un Js **difficile**. Le mur bloque les attaques de projectile (lance, flèches) ou les souffles. Il bloque aussi les créatures éthérées automatiquement. Si le mur ne possède pas une alimentation « extérieure » (rivière, mer, lac, etc.) une dissipation, une désintégration, une chaleur intense (souffle dragon, ou sort d'un niveau égal) peuvent détruire le mur, autrement impossible à détruire. En revanche, étant transparent, les sorts « visuels » fonctionnent.

Eau de Verre : transforme l'eau (libre, pas en organisme) en matière solide. Portée à vue, effet sur rayon sphère niv x 20 m, durée 10 mn/niv. Les créatures « totalement prises dans l'eau » ne peuvent pas bouger, js Adr pour éviter. Si « en partie » pris peut casser pour se déplacer, eau part en esquilles pour 1d6 dmg. Idem pour les personnes « trempées ». Marcher sur l'eau « dure » demande un js Adr autrement chute. On peut percer l'eau à la vitesse de Vig mètres par 10 mn (encaisse 1d6 par 50 cm, sauf frappe avec arme d'hast ou armure lourde, ou CA inférieure ou égale à 7, attention aux yeux avec les esquilles). Ce n'est pas du froid. Évaporation possible.

Peut briser une coque si navire bloqué brutalement.

Appel Élémentaire* : Fait apparaître un Élémentaire : nivDv CA6, dg+1, sf, inv. Il obéit jusqu'à avoir fini sa tâche (max prochain lever du jour). Peut bannir, fuir ou copiner (voir fonctionnement aura sur les morts-vivants. Copiner uniquement Eau, autres tous les Élémentaires.

Niveau 5

Crue : permet de faire déborder le bord de mer (ou de lac, de rivière), noyant tout le coin, vraiment tout le coin. Le courant n'est pas assez rapide pour générer des dommages autres que par inondation. L'inverse permet d'assécher (ou bloquer une rivière) une zone de 10 m/niv de coté pendant 10mn/niv.

Nuage mortel : crée un nuage toxique autour du mage, 1d6 dmg/10mn, plus acide les armures. Bloque la vue et l'infra, étouffe les bruits. Surface coté de 100 m/niv. Durée niv heures.

Vague d'eau : permet de créer une vague d'eau de niv mètres de haut et large, js Vig pour éviter d'être projeté (**facile** large, **difficile** minus) et si projeté à niv mètre en arrière en prenant nivd6 de dmg. On peut diviser la hauteur par deux pour avoir le double de longueur. Embarque quasiment tout ce qui n'est pas solidement fixé. Cette eau provient directement du plan élémentaire, même les créatures résistantes aux armes normales sont affectées. Objet peuvent vous rentrer dedans en +.

Niveau 6

Tourbillon : créer un siphon (s'il y a assez de fond), suffisamment grand pour que les bateaux, barques soient aspirés. Js Vig pour les créatures déjà dans l'eau pour éviter, Js Esp pilote vaisseau pour éviter. Dure 10 mn/niv. Les créatures qui respirent sous l'eau sont juste attirées au fond, sans plus.

Chariot de Mer : créé une « barque » tirée par 4 dauphins élémentaires pouvant contenir niv+1 personnes. La barque va à une vitesse de 40 m/rd que ce soit sur l'eau ou sous l'eau. PV 20, si on l'attaque, CA9 uniquement arme magique ou feu.

Portail : créer un portail vers le plan de l'Eau.

MINIDONJON
MAGE DE LA TERRE
RÈGLE TRÈS OPTIONNELLE



Version 0 (janvier 2019)
par gg

MiniDonjon est la création de Nolendur.
Grâce lui en soit rendue.
<http://nolendur.blogspot.com/>

MAGE DE LA TERRE

Aptitudes de Mage de la Terre

N1 : E1, Résistance Terre, Magie de Terre

N2 : E1 E2, Vig+1

N3 : E2, E3, DV+1

N4 : E3, E4 AT+1

N5 : E4, E5, CP+1

N6 : E5, E6, DV+1

Sorts de magie classique : L'Élémentaliste peut lancer les M1 (=E1) au niveau 3, les M2 (=E2) au niveau 5. De plus il est considéré comme 2 niv inférieurs à son niveau pour ces sorts en termes de puissance, portée, durée. Utilisation classique avec préparation. Sans prépa pour élémental.

Talent Magie de Terre permet au Mage à Volonté :

Puissance de la Terre, donne un +1 PV par niv du mage et Vig+1, dure 10 mn, permet de réveiller un perso si ça permet de dépasser 0 pv, tant que le personnage ne décolle pas du sol pendant plus d'un rd sinon perte des points immédiate. Idem à la fin des 10 mn, attention à ne pas être proche de 0.

Ce n'est pas cumulable (en termes de sort, et avec une Vig qui deviendrait exceptionnelle) :). Orientation dans les édifices de pierre permet de se situer en profondeur, en hauteur, distance et direction approximatives de la sortie la plus proche, avoir une vision globale mais vague de la structure totale, et être capable de retrouver son chemin, et connaître le nombre de sortie (pas les emplacements) (attention, on peut considérer que certains endroits soient protégés : l'ancre d'une créature très puissante, un grand temple, etc.). Grêle de pierres : inflige 1d3 dmg, sur une zone de 10mxniv de côté, portée à 20mxniv, js Adr annule, si raté en plus malus de 1 à toutes les actions, incantations impossible, etc, surtout si la vue est nécessaire... les très armurés (armure très lourde, CA monstre 7 ou +) ne prennent pas de dégâts, mais le js pour le dérangement. Ce sont de minuscules pierres qui jaillissent du sol, dallage, terrain... ne marche pas sur l'eau ou dans les airs.

Niveau 1

Communier avec la Terre : en s'enterrant, permet au mage de récupérer des pdv, 1pdv/h. Sans limite de temps.

Main de pierre : fait des mains de pierre au mage, dommage = 1d6 à main nues et considérer arme magique.

Peau dure : donne un bonus de +1 à la CA par niv/2 du mage

Secousse : en tapant le pied ou votre bâton au sol vous créez une onde sismique 10 m autour de vous. Js Adr ou chute

Niveau 2

Peaux de pierre. Recouvre le corps de plusieurs fines couches de pierre, 1d3+ niv/2, chaque couche annule les dégâts d'une attaque perforante, coupante, qui assène un choc de l'extérieur (pas une chute, pas un écrasement, ni de l'énergie) puis « saute ».

Sentir le sol : Permet de repérer les vibrations dans le sol des créatures se déplaçant. Situe les personnes visibles ou non.

contiennent (approximativement) la même masse de matière. Si quelque chose dépasse du pentacle (une queue de dragon par exemple), l'échange ne se produit pas.

Le sort est permanent, jusqu'à destruction du pentacle. Et l'échange peut se faire entre les plans.

ÉNERGIE

Aura de protection (1) : La cible bénéficie d'un bonus de niv/3 en Classe d'armure et sur ses jets de sauvegarde, durant niv rd

Lumière divine/Ténèbres 1 : créé une lumière sur la portée du sort, peut être fixée à n'importe quoi. La version inverse crée une bulle de ténèbres totales (seul le lanceur et les morts-vivants peuvent voir), sphère qui tient même sous le soleil. Les deux versions s'annulent mutuellement.

Puissance (2) : Ajoute +1 aux dégâts d'une arme (on considère un ensemble de 10 petits objets (carquois de flèche, sac de bille, comme un seul objet) pendant 1d6 rd (énergie au choix, feu, électricité, etc) Considérée magique.

Foudre 2 : génère un éclair de foudre qui part de la main du prêtre. Touche les surfaces métalliques et saute de l'une à l'autre jusqu'à toucher niv cible. Inflige niv/2 d6 dommages par cible. De base, les personnages en armure métallique non pas le droit au js (à moins d'esquive ou esquive+), ceux dont seule l'arme est métallique ont droit au js. Il faut du métal apparent sur la cible, taille dague mini.

Extinction d'énergie 3 : interdit et éteint toute source d'énergie dans un rayon de 20 m/niv du prêtre. Cela comprend le feu d'origine magique ou non, l'électricité (les souffles y compris) pendant niv tour. Les créatures élémentaires de feu doivent faire un js ou elles sont bannies sur leur plan. Il n'y a autrement pas de js, personne n'est réellement visé, juste que l'énergie s'évapore. Les feux ma-

giques se rallumeront tout seul à la fin du sort, les feux naturels resteront éteints.

Lumière/Ténèbres perpétuelle(s) (3) : Crée une zone de lumière/ténèbres équivalente à celle du sort du même nom, mais permanente et uniquement sur zone.

Armée métallique (4) : insuffle une énergie vitale à des armures/statues métalliques/minérales, et peut les diriger à distance de sort. 1 armure par niveau max : armure : DV3 att +2, CA 8

Tempête d'énergie 4 : déclenche un ouragan de feu et d'éclairs dans un rayon de 10 m x niv autour du prêtre qui n'est pas affecté (ou si confinée dans une salle, la taille de la salle, ça ne traverse pas les murs). Cette tempête dure 6 tours et chaque tour chaque être dans la zone subit 1d6 de dommage de feu + 1d6 dommage par électricité, un js différent est demandé pour chaque énergie et par tour de présence dans la zone pour diminuer les dommages. La réussite du js signifie qu'on se planque sous un bouclier, derrière un meuble, etc. En terrain totalement plat, tout nu, pas de js. Il y a de plus un fort vent qui interdit les attaques à distances et qui génère un bruit absolument assourdissant qui empêche de communiquer ou d'entendre quoi que ce soit. Si le prêtre est dérangé, blessé, tué, le sort stoppe un tour après ce dérangement. Mais dans la tourmente, il faut réussir un jet sous Esprit (Perception) pour le repérer.

Contrôle Climatique 4 : permet de contrôler la météo (neige, pluie, orage, grêle, soleil, etc) il faut une journée pour que le climat se mette en place (sauf si déjà très près du climat voulu) et cette météo « forcée » se dissipe en 24 h... sauf si on refait le sort le lendemain bien sûr. Ce n'est pas une petite zone, on parle d'une région. (à votre bon gré)

Contrôle des plantes(4) : La végétation environnante, dans la portée du sort, obéit aux ordres du prêtre et peut attaquer pour capturer ou tuer les créatures qui s'y trouvent (attaque comme le prêtre, dégâts 1d6, au max niv att). Le même sort permet de contrôler les créatures végétales dont le Niv est inférieur (js Prés). De plus, le nombre total de plantes contrôlées est égal au Niveau du magicien. Les créatures sont contraintes d'obéir

MATIÈRE

Détection de la matière (1) : permet de détecter (portée) un type de matière à définir au lancement

Mur 1 : crée un mur devant le lanceur de la matière présente au sol. Ce mur est au max de 2 m/ niv haut et 4 m/ niveaux long. Si on l'attaque, il faut niv minutes pour le faire tomber (une créature très puissante peut diminuer ce temps). Si la matière est de l'eau, on peut le traverser, mais il protège des sorts « directs » et des attaques à distance. S'il est solide, il peut être escaladé. Il disparaît naturellement à la fin du sort.

Distorsion 2 : permet de tordre à distance un « petit objet » niv kg max, le rendant inutilisable pour la durée du sort. Un objet magique permet de faire un js (avec le bonus magique, et base de 1 à 6 max selon la matière), autrement c'est automatique.

Détecter/cacher les cavités (2) : Permet de détecter les cavités, vides dans un ensemble qui semble compacte. Permet de détecter en fonction de leur installation :

piège, tiroir secret, porte secrète,, trappes et zones dangereuses dans la zone d'effet du sort et d'évaluer leur risque potentiel

Localisation d'objets*(3) Permet de connaître la direction et la distance approximative d'un objet précis, si le lanceur le connaît ou sait à quoi il ressemble, ou d'une catégorie d'objet. Inverse, Masquer un objet, rend un objet indétectable magiquement ou naturellement : on ne fait tout simplement pas attention à lui... en jour par niv

Voyage dans la Matière 3 : permet de voyager dans la matière solide, hormis le fer et les matériaux magiques ou enchantés, pendant la durée du sort. Vitesse de déplacement de 5 m par tour, soit 30 m par mn et permet d'emmener une personne volontaire par niv. Mais une fois sorti, le sort stoppe. On peut monter et descendre mais la vitesse est réduite à 1 mètre par tour. Donc plus ou moins à plat, pour un prêtre niv 5 = 50 mn de marche, soit 1.5 km. En hauteur, en 50 mn soit 300 m.

Destruction (4) : Dans un terrifiant vacarme, les bâtiments situés dans la zone d'effet s'effondrent, les murailles sont abattues et toutes les créatures subissent 2d6 points de dégâts et sont totalement assourdies pendant un tour (js Vigueur)

Échange 4 : ce sort permet d'échanger de la matière (vivante ou pas) d'un endroit à l'autre. Il faut tout d'abord faire le sort (pentacle) au point d'arrivée et au point de départ (pentacle). Une fois les zones de départ et d'arrivée créées, ce qui prend une semaine de prière quotidienne (plus du matos), il suffit d'un mot de commande pour déclencher l'échange. Et n'importe qui peut utiliser ce mot de commande, il suffit de le connaître. Une zone peut être reliées à plusieurs zones, c'est le mot de commande qui indique entre qui l'échange se fait. L'échange maximum est d'une tonne, et une zone ne peut être employée que 6 fois par jour au maximum. Pour que l'échange ait lieu, il faut que les zones

Fusion dans la Pierre 3 : permet de fusionner le corps dans une pierre de taille suffisante. Durée 1h/niv. Une fois dans la pierre vous restez conscient du temps qui passe, vous pouvez incanter sur vous. Vous ne voyez pas l'extérieur, mais pouvez l'entendre. Si la pierre est brisée, vous êtes éjecté et subissez 2d6 dmg.

Niveau 3

Modeler la Terre : permet de donner la forme voulue à niv m cube de terre/pierre.

Marche sur la Pierre : permet de marcher sur la pierre, qu'elle soit horizontale, horizontale ou la tête en bas, durée 10 mn.

Excavation : créer un trou au travers de la pierre de 2 m/niv de coté et niv profondeur pendant 10mn. Se referme à la fin du sort. Portée de 10 m. Peut faire fosse (js Adr pour ne pas tomber dedans) ou porte, Si dedans fin du sort, on se fait éjecter lentement.

Animation de la pierre : permet d'animer les statues minérales, nécessite concentration et durée jusqu'à rupture concentration + niv rd. Une fois la concentration « brisée », la statue continue à suivre son dernier ordre. Considérer les sculptures animées comme des golems en fonction de la matière.

Niveau 4

Golem : permet de créer un golem obéissant (dv du golem = niv... argile 4, pierre 5, métal 6), création durée un mois par DV. Permet aussi de prendre contrôle d'un golem déjà existant, jet d'opposition Pré contre CP, un seul jet possible, si raté devient cible prioritaire.

Appel Élémentaire*: Fait apparaître un Élémentaire : nivDv CA6, dg+1, sf, inv. Il obéit jusqu'à avoir fini sa tâche (max prochain lever du jour). Peut bannir, fuir ou copiner (voir fonctionnement aura sur les morts-vivants. Copiner uniquement Terre, autres tous les Élémentaires.

Mur de pierre : élève un Mur de Pierre. 3 m/niv haut et long. Jet d'opposition Vig contre Vig+niv de l'Élémentaliste pour dé-

truire. Ne laisse rien passer. Peut prendre autre forme. Modelage fonctionne. Durée jusqu'à aube suivante.

Niveau 5

Pilier de terre : permet de faire pousser un pilier de terre (sur la terre) pouvant emporter niv personnes jusqu'à une hauteur de 10mxniv, au rythme de 5 m/rd. Dure 10mn/niv après redescend au même rythme.

Voyage dans le sol : permet de voyager dans la matière solide, js pour matériaux magiques ou enchantés, pendant la durée du sort. Vitesse de déplacement de 5 m par tour, soit 30 m par mn et permet d'emmener une personne volontaire par niv. Mais une fois sorti, le sort stoppe. On peut monter et descendre mais la vitesse est réduite à 1 mètre par tour. Donc plus ou moins à plat, pour un mage niv 5 = 50 mn de marche, soit 1.5 km. En hauteur, en 50 mn soit 300 m.

Cercle de Pierre : permet de se téléporter de Cercle de Pierre en Cercle de Pierre.(Dolmen, menhir, Stonehenge, etc). Le sort permet aussi de créer un cercle, le tout est d'installer les caillasses. Le mage +1 personne et sa monture par Niv.

Niveau 6

Pierres Commères : lorsque le prêtre touche une pierre, elle peut raconter ce qu'elle sait, à l'estimation du Mj.

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

Portail : créer un portail vers le plan de Terre

MINIDONJON
NÉCROMANCIEN
RÈGLE TRÈS OPTIONNELLE



Version 0 (janvier 2019) par gg

MiniDonjon est la création de Nolendur.
 Grâce lui en soit rendue.
<http://nolendur.blogspot.com/>

NÉCROMANCIEN

Aptitudes du Nécromancien

- N1 : E1, Aura, Nécromancie
- N2 : E1 E2, Pré+1
- N3 : E2, E3, DV+1
- N4 : E3, E4 AT+1
- N5 : E4, E5, CP+1
- N6 : E5, E6, DV+1

Sorts de magie classique : L'Élémentaliste peut lancer les M1 (=E1) au niveau 3, les M2 (=E2) au niveau 5. De plus il est considéré comme 2 niv inférieurs à son niveau pour ces sorts en termes de puissance, portée, durée. Utilisation classique avec préparation. Sans prépa pour élémental.

Nécromancie permet au Nécromancien à Volonté : d'animer et de discuter avec de petits familiers morts, max taille petit chien, nombre max en simultané niv, sont inaptes 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. Parler avec les morts-vivants. Lever un Squelette : permet de lever un squelette, nb max égal à 2 niv. Il faut une source d'os, corps quasiment sans chair. Max 2x niv en même temps. **Aura** : permet soit de repousser soit d'allier temporairement les morts vivants 1d6 + niv DV js Pré.

Niveau 1 :

Convocation de Morts-Vivants : attire tous les morts vivants ayant des dv inférieurs ou égaux au nécromancien. Dans les 50 m/niv du nécromant. Ils sont neutres ou amicaux et font ce qu'ils veulent

Protection contre les Morts-Vivants : donne js **facile** contre action de MV, interdit contact de MV, empêche possession. 10 mn/niv. Protège contre le plan négatif.

Serviteur Cadavérique : lève temporairement 10mn/niv des cadavres frais. Un nombre max de DV égal au niveau du nécro en Zombie. Qui obéissent bien sûr.

Sanctuaire Funéraire : permet au mage de repérer les tombes et d'y entrer sous forme d'ombre, portée 10 m/niv. Permet de récupérer 1 pdv par heure. Pas de limite de temps.

Niveau 2 :

Main de Goule : le mage acquiert des mains de goule, toucher paralysant et dommage 1d6, et 2 att. nivx10mn

Bâton Noir : quand ce bâton touche sa cible, elle absorbe 1 pt de Vig si elle rate son js Vig (elle prend un malus de 1 à toutes ses actions physiques... cumulatif). Si Vig tombe à 0, coma pour 24h, en négatif adieu. Dure 1d6 + niv/2 rd. Tout point perdu est récupéré en DV pour le nécromant... seul utilisateur du bâton. Arme magique.

Aura de Mort : les MV autour du mage, 10 m/niv, ont un bonus de 1 à toutes leurs actions et js, pendant niv x 10 mn

être touché par créature idem eau bénite) une fois,

Sanctuaire (2) : le personnage touché sera personnellement inattaquable magiquement ou physiquement pour la durée, mais s'il s'implique dans l'action, l'effet disparaît.

Vision 2 : provoque une vision pour répondre à un dilemme ou à une interrogation. Le Dieu demande un service.

Parler avec les morts (3) Permet de poser trois questions à un mort partiellement conservé Le mort ne pourra plus jamais être interrogé par le même prêtre. Il ne peut pas mentir, mais peut omettre des détails importants

Dissipation 3 : annule un sortilège actif.

Apostasie* (4) : La victime adopte définitivement les dogmes, croyances ou les convictions du prêtre, quoiqu'elle ne les comprenne que très imparfaitement et qu'elle les interprète à sa manière (sauvegarde d'Esprit accordée). Elle devient l'alliée du magicien et défend sa nouvelle foi avec beaucoup de ferveur. Une version inverse de ce sort existe : Pardon, qui ramène une victime de l'Apostasie à sa foi antérieure

Résurrection/Réanimation 4 : réanime une créature morte depuis moins de (niveau) jours. Elle perd définitivement 1 point de Vig (ou 1 DV si c'est un monstre). Ou ramène à la non-mort un être sous la forme d'un mort-vivant de même DV et qui correspond, liche, vampire, zombie, etc. le truc n'est pas forcément amical.

NATURE

Purification de l'eau et de la nourriture (1) : Rend consommable de la nourriture ou de l'eau, à portée. L'Inverse, Souiller rend malade pendant 1d6 jours (js Vig accordée). Malade en difficile sur l'ensemble de ses jets

Enchevêtrement/Passage 1 : la nature pousse autour de niv créatures pour les paralyser totalement pendant la durée du sort. Chaque tour un jet de sauvegarde est autorisé, une fois réussi, il permet de s'extirper (et uniquement de s'extirper) de la zone en 1d6 + niv du lanceur tours. Esquive et Esquives + divisent par 2 ou 4. La version *inverse* permet de libérer un passage dans une zone identique mais naturelle et même d'annuler ce même sort.

Communication avec la Nature/Charabia 2 : permet de discuter avec les plantes et animaux présents. À vous d'estimer la qualité de la discussion. L'inverse fait que la personne visée ne peut plus communiquer... à la fois elle ne comprend plus rien, mais s'exprime en charabia.

Peau d'écorce (2) : bonus CA de +2 pendant niv rd

Appel Créatures/Ouste 3 : permet d'appeler une créature (animale ou magique) propre à la zone (ville, forêt, désert, mer, montagne, etc) ou des créatures cumulant au maximum niveau prêtre DV. Au choix du prêtre de panacher comme il veut les DV (soit du gros, soit plein de petits), au mj de voir à quelle vitesse et disponibilité sont les créatures dans la zone. Les créatures sont de base très amicale, ou amicale si d'alignement opposé. L'inverse permet de chasser la ou les créatures (js bien sûr).

Croissance animale (3) Les animaux désignés doublent de taille, mais ne paniquent pas. Leurs dés de vie et points de vie sont doublés (pas leur Attaque), et leurs attaques causent Dg+1, js Vig +1. Niv animaux avec DV individuels< niv affectés.

Croissance végétale (3) La végétation forme une masse infranchissable de ronces, d'épines et de branches, en forme de haie ou sur une surface continue : 100 m² par Niv, jusqu'à 100 m de long pour 1 m d'épaisseur. Permanent

SORTS DE MAGIE DIVINE (PAR SPHÈRE)

Option : il est possible de lancer un sort sans dépense grâce à un rituel d'une heure par niveau de sort. Faisable Niv heures/jour.

VIE

Eau bénite (1) : permet de créer de l'eau bénite, 10 cl (une fiole)/niv

Soins/Blessure (1) : fait récupérer ou perdre 1D6+(niveau/2) PV.

Neutralisation du poison (2) : arrête les effets d'un poison et protège pour la durée préventivement.

Résistance 2 : rend insensible au feu naturel, au froid et à la fatigue pendant 1 heure par niveau. Contre feu magique dégât/2 et si js réussi pas de dommage.

Étincelle de vie (3) : Tout sort ou effet provoquant une mort immédiate durant la période d'effet du sort amène, à la place, le prêtre à 1d6 points de vie. S'il est tué par une arme, il est seulement inconscient (0 pv)

Guérison 3 : dissipe toute maladie, handicap, intoxication ou malédiction. Si l'origine est divine, il faut être divin

Cercle de guérison (4) : rend 1d6 + niv pv à tous les alliés du prêtre qui sont dans le rayon d'action. Inverse (soit 1d6 +niv dg aux ennemis, ou soigne morts-vivants)

Grands Soins/Grand Mal 4 : redonne 3D6+(niveau) PV. Ou aspire au max pour les donner au prêtre (uniquement à lui)

ESPRIT

Courage* (1) Les bénéficiaires, 1d6+niv/2, se sentent extraordinairement courageux. Annule et protège des effets de la peur magique ou surnaturelle. Inverse, Peur, met en déroute 1d6+niv/2 adversaires (sauvegarde de Prés). Seules les créatures de niv inf sont affectées

Injonction 1 : la victime est obligée d'obéir à un ordre court ne faisant pas plus de 3 mots.

Cercle contre l'impie (2) : Même protection que le Cercle de Protection, mais il faut le temps de tracer un cercle (bougies et de quoi tracer, etc.), la durée est calculée en heures. Si ce cercle est patiemment et richement gravé, elle est permanente. L'inverse existe. Js Pré autorisée pour franchir mais effet = 1 dg/rd

Paralyse 2 : immobilise une créature.

Panique (3) : Met en déroute 1D6+niv DV d'adversaires (conscient et pas MV). Les Niv inférieurs n'ont pas de js de Pré, tandis que niv égal ou sup y ont droit Elles ne peuvent revenir dans sa direction qu'à la fin de l'effet du sort

Cercle de protection 3 : empêche toute créature surnaturelle de franchir les limites du cercle.

Punition 4 : inflige 5D6points de dégâts.

Quête* (4) : Le lanceur doit toucher sa cible (jet d'attaque) impose une quête magique (réalisable). Chaque mois passé sans œuvrer à accomplir la quête réduit toutes les caractéristiques de 1 point. Il n'y a pas de sauvegarde possible pour le sort lui-même, mais si la situation l'exige, un jet de sauvegarde de Pré permet d'éviter que les effets empirent pendant un mois. Inverse annule. La mort du lanceur permet d'annuler la quête.

FOI

Détection du « mal »* (1) : Permet de ressentir la présence de créatures, de lieux ou d'objets liés au « Mal » et d'en évaluer l'importance ou la puissance sans plus de précision. L'inverse, Détection du « Bien »

Bénédiction/Malheur 1 : +1/-1 à un type d'action en particulier ou dissipation d'une petite malédiction. Sur objet donne effet magique (toucher créature ou pas

Niveau 3 :

Charme Morts-Vivants : un mort vivant ayant moins ou égal DV que le mage devient un allié fidèle

Parler avec les Morts : Permet de discuter avec un mort (pas un mort-vivant).

Invoquer les Esprits : invoque niv DV de Spectre ou Âme en Peine. Sert pendant 10mn/niv puis s'en va.

Foudre vitale : le personnage aspire en tout niv x d6 pv+niv/2 sous forme de foudre d'énergie vitale, js Vig pour 1/2. Nb de cibles égal niv, choisit la répartition des dégâts comme il veut parmi cibles (une ou plusieurs).

Niveau 4 :

Animer les morts : crée (au plus) 1D6+niv DV de morts-vivants à partir de cadavres existants. Max DV d'un MV=niv/2. Les morts-vivants servent éternellement, mais les MV conscients restent conscients et peuvent ne pas aimer ça.

Mur d'Os : création d'un mur d'os, il faut une source d'os, hauteur et épaisseur niv/2, longueur 2xniv. Le mur attaque. Pour le franchir il faut l'abattre : nivDV, CA 7, niv Att, im, ins, reg. Le mur est permanent et ne disparaît jusqu'à être détruit.

Aura Négative : entoure le mage d'une aura du plan négatif, -1 pt de Vig par rd si on l'approche pour frapper, sans js (voir Bâton noir). Arme 2 mètres (lance, hast) et plus pour éviter.

Niveau 5

Vase Canope : mage place ses organes dans un vase (ce qui n'est pas mortel pour lui), Tant que les organes ne sont pas touchés, le mage gagne la capacité de régénérer niv pdv par rd, devient immortel, si désintégré revient sous forme de spectre hantant autour des vases. Si

s'éloigne de niv km des vases dépérit d'1 pt Vig par jour. Si on brise les vases, le mage meurt.

Portail : créer un portail vers le plan Négatif.

Fête des morts : le mage et les MV dans les niv mètres de rayon. Draine 1d6 pdv par DV de cadavres frais situés dans les 10 m/niv. Les pdv sont répartis au choix du mage. Une fois drainés les cadavres se dessèchent complètement et ne peuvent être relevés

Niveau 6

Tempête d'Ombre : sphère de rayon 10 m/niv, pendant 1d6+niv/2 rd. Si js raté, suce 1 pt de Vig par rd. (tant que réussit, 1 js par rd, une fois raté, c'est pour la vie). Si Vig à 0 coma, si -1 mort et se relève en Ombre (1dv, CA 6, abs 1, im, inv(a). Les MV ne sont pas affectés, bien sûr.

Mot de Mort : si js cible contre Pré raté, créature meurt.

Création d'un Mort-Vivant : permet de créer un mort-vivant ayant 6 DV au plus. La source peut être un humanoïde ou un monstre, la créature garde ses compétences et carac de vivant (liche, anti-paladin mort, draco-liche, etc.), voire le mage lui-même en liche. La créature obéit au mage... mais peut ne pas apprécier, possibilité de trahison et chercher libre-arbitre. Si rien n'est indiqué en créature, faites à l'estime pour les nouvelles capacités. Le corps n'a pas besoin d'être frais pour être transformé. Un être qui ne souhaite pas revenir a droit à un js de Pré, mais s'il était bon et qu'il revient, il est automatiquement « perversi ».

MAGE DE LA VIE

Aptitudes Mages de la Vie

N1 : E1, Soin, Magie de la Vie

N2 : E1 E2, Pré+1

N3 : E2, E3, DV+1

N4 : E3, E4 AT+1

N5 : E4, E5, CP+1

N6 : E5, E6, DV+1

Sorts de magie classique : L'Élémentaliste peut lancer les M1 (=E1) au niveau 3, les M2 (=E2) au niveau 5. De plus il est considéré comme 2 niv inférieurs à son niveau pour ces sorts en termes de puissance, portée, durée. Utilisation classique avec préparation. Sans prépa pour élémental.

Talent Magie de la Vie permet au Mage à Volonté :

Stabiliser par simple contact une personne à 0 pv quand tombée en négatif. La personne se réveille 10mn plus tard à 1 pv. Permet de fabriquer des potions de soin (1d3 pv) à base de plantes, fabrication 1h par potion si plantes dispos. Les sorts de soin prodigués par le mage font des dommages aux mv, sauf si précisé. Js vigueur divise par 2. Talent médecine : permet de diagnostiquer poison et maladie, double le taux de récupération naturelle.

Ps : les mv repèrent automatiquement le mage et il devient soit la cible principale, soit ils préfèrent courir... s'ils sont intelligents.

ps : un Élémentaliste de la vie n'utilise jamais la version inverse de ses soins. Il ne peut pas.

Sorts Niveau 1

Endurance du cheval : évite à la cible de se fatiguer. Elle est littéralement inépuisable pendant la durée du sort et peut courir à la vitesse d'un cheval. Durée niv jour.

Extase de vie : donne niv d6 pdv. Si les pdv totaux dépassent le max possible de la cible, elle hallucine, plane, fait un

trip d'1 rd par pdv supplémentaire. Js Esprit annule à la fois les pdv et le trip. En trip impossible de se battre, on ne ressent plus la douleur. Ne fonctionne pas sur un mv.

Soins : fait récupérer 1D6+(niveau/2) PV.

Anti-paralysie : protège ou supprime des paralysies des mv.

Sorts Niveau 2

Détection de la vie : permet de ressentir la vie dans la portée du sort. Donne aussi les dv des trucs repérés.

Neutralisation du poison : arrête les effets d'un poison et protège pour la durée préventivement.

Régénération : La cible régénère 2 point de vie par round, tant qu'il n'est pas réduit en dessous de -5. Un drain de mv stoppe ce sort. Ne marche pas sur un mv

Soin majeur : donne 2d6+ niv

Sorts Niveau 3

Aura vitale : dans un rayon de 6 m autour du mage, fourni niv d6 pdv, à répartir au choix du mage, mais pas plus d'1dv par individu dans le même Tour. Le sort reste actif et le mage distribue en action gratuite les Dv qui restent quand il le souhaite, autant de dv qu'il le souhaite, dans le rayon d'action. Cela ne l'empêche pas d'incanter et de se déplacer une fois le sort actif. Pour l'initiative, doubler le jet d'Init pour savoir quand le mage prodigue les DV.

Les mv qui entrent dans la zone peuvent subir les DV, et n'ont pas de Js.

Étincelle de vie (3) : Tout sort ou effet provoquant une mort durant la période d'effet du sort amène, à la place, la cible à 1 point de vie. Contact.

Guérison 3 : dissipe toute maladie, handicap. Si l'origine est divine, il faut être divin. Contact.

soi, il ne peut mettre ces sorts dans un bâton, une baguette, un logement, etc.)

Familier : max taille chien moyen. Permet de voir et d'entendre par le biais du familier, portée 1 km/niv, de plus, il donne une résistance à la magie contre les sorts lancés sur le mage sur 6 du niveau 1 à 3 et sur 5 et 6 des niveaux 4 à 5 (voir si je neutralise tout le temps, ou un nb de fois en fonction du niveau) tenter de « résister » n'empêche aucune autre action, c'est juste une envie sur le moment. Carac de l'animal copié, plus une aptitude selon l'animal parmi in+1, pv+1, sv+1), c'est un construct qui ressemble à un animal en beaucoup plus intelligent, vraiment. Si tué, il faut en refabriquer un, ce qui prend une semaine.

Jarre : permet de placer ses organes internes dedans. On devient immortel ou presque... ce qui ne veut pas dire invulnérable, on prend les dommages, mais au lieu de mourir on tombe dans les vapes. Une réduction en cendre tue tout de même (désintégration, grosse crémation, bien bien broyé). Le très mauvais côté, c'est que soigner magiquement le « corps extérieur » ne fonctionne plus, il faut directement soigner les organes dans la jarre.

Logement : permet de rendre permanentes des sorts ou choses temporaires dans le logement, au max de sorts actifs possibles en simultanément égal niveau du mage. Les déclenchements sont à volonté, l'arrêt aussi, et il n'y a pas de limite d'utilisation (on peut lancer 50 boules de feu si on veut), Et c'est bien le nombre de sort en niveau, et pas les niveaux des sorts, un mage 6e niveau peut avoir 6 sorts différents, qui vont du niveau 1 à 6, sans distinction. Il faut une semaine pour installer (ou changer) un sort. À votre bon sens pour la « faisabilité »

Monture/Gardien : créer une monture (taille minimum d'un petit âne, de niv DV, CA (3+ niv/2), im, + au choix, dg+1, sv+1, in+1, peut servir comme animal de combat et change de « volume » à volonté (forme monture ou combat), peut être une créature

volante, mais rien d'origine purement magique. Ces caracs évoluent en même temps que le niveau du mage. Si la monture est « tuée », il faut en refabriquer une, cela prend un mois. Une fois conçue, la monture à l'apparence de la bête qu'elle copie, elle semble vivante et pas un construct. Sa vitesse de déplacement est le double de l'animal copié. Et la bête est intelligente.

Robe : permet d'annuler n attaques physiques, quelle que soit leur puissance. Ce n'est pas automatique, le mage décide au moment de l'attaque, juste avant de recevoir le dé de dommage si oui ou non. Ça n'empêche pas de se faire valdinguer. Permet aussi de stocker niv niveau de sort de Invisibilité, vitesse, téléportation, Illusion.

Sac/Pochette : le personnage peut mettre un seul et unique objet (ou un assemblage constituant un ensemble) de la taille d'un cube de niv m (imaginez une version cartoon d'aspiration) dans le sac (pas d'être vivant ou objet conscient). Ou, en plaçant un objet de 200 gr/niv dans le sac, il peut envoyer l'objet n'importe où ou à n'importe qui. Il suffit de connaître la personne soi-même ou que le sac ait été dans l'endroit visé (s'il existe la moindre protection, l'envoi ne peut avoir lieu). L'objet apparaît au-dessus de sa cible en produisant un pop et un flash... js de Adr pour éviter de se le prendre sur la tête et l'attraper. L'envoi prend 1d6 heures si on ne voit pas le lieu ou la personne, et immédiat si on a la cible de visu. L'objet tombe tout simplement, quelle que soit sa vitesse initiale d'entrée dans le sac (oui, avec de l'imagination, on peut s'en servir comme arme à distance).

ENCHANTEUR

Aptitudes de l'Enchanteur

N1 : M1, Talent(a), Enchantement

N2 : M2, Enchantement, Esp+1

N3 : M3, Enchantement, DV+1

N4 : M4, Enchantement, AT+1

N5 : M5, Enchantement, CP+1

N6 : M6, Enchantement, DV+1

(a) un artisanat : travail du bois, du métal, joaillerie, gravure, damasquage, etc.

Enchantement : l'enchanteur est lié à la magie d'une façon particulière : il a besoin d'intermédiaire pour canaliser sa magie. Enchantement se divise en différents « liens », chaque lien ayant ses avantages. Le personnage choisit donc un lien à chaque niveau, un même lien ne peut être pris deux fois et chaque lien est lié à un unique réceptacle... tant que le réceptacle utilisé n'est pas détruit, il ne peut être remplacé. L'Enchanteur est toujours capable de situer un réceptacle (sauf si une bidouille a été faite magique ou à base de plomb), après tout c'est un peu une partie de lui-même. Et cela même de façon extraplanaire.

Le « pouvoir magique » passe par l'expression du Talent. Il faut donc que le réceptacle soit créé en « la matière maîtrisée », graver, sculpter, ciseler, etc. Recharger un sort ou une utilisation prend 10 mn par niveau. Bien sûr, pour stocker un sort le mage doit le connaître et pouvoir le lancer (sauf pour collier/amulette/talisman bien sûr). Si ce mage n'a sur lui aucun de ses « réceptacles », il est incapable d'incanter, même ses propres sorts.

Anneau/Bracelet : anneau offre une « immunité » contre un type de sort (ou effet). Feu, froid, électricité etc, sommeil, charme, maladie, poison, acide, etc. ou autre. Il faut une heure pour changer l'immunité... il faut un truc précis (la magie c'est trop vague)

Baguette : permet de stocker un seul sort jusqu'à concurrence de x2 niveau du mage (le proje de Magie Brute y compris,

compte comme niveau 1), mais un seul type de sort. (2 boules de feu, égales 6 niveaux... donc mage niveau 3 à minima). Le sort peut être changé, cela demande un jour de préparation. Même blessé/déranger le mage peut utiliser le sort dans la baguette.

Bâton : permet de stocker n niveau de sort (un seul gros ou plein de petits au choix), Le bâton est considéré comme une arme magique. Même s'il est blessé/dérangé avant de lancer son sort, le mage peut encore lancer le sort stocké dans son bâton.

Boule de cristal : permet de lancer à volonté des sorts de « voyance » (sens magiques, double vue, clairvoyance, oracle) sans limitation de distance, mais il faut 10 mn x niveau du sort pour l'activer. Et être au calme. On peut mélanger les sorts.

Cape : cape à deux côtés, devient une poche dimensionnelle (taille de niv mx niv m x 2 m), on peut entrer dedans du côté sombre et installer un appartement et stocker du matos... attention, la cape reste à l'extérieur et si on replie soigneusement la cape pour occulter totalement l'intérieur de la cape, on ne peut plus en sortir. De l'autre côté, mise sur une surface (pas métallique, pas de plomb), elle permet de la traverser (comme une sorte de portail) au max niv/2 de profondeur, attention à ne pas oublier la cape de l'autre côté. Permet d'embarquer une personne en plus du mage.

Chapeau : permet de lancer niv niveau de sort sorts concernant « l'esprit », (charme, suggestion, illusion (sur soi), suggestion majeure, échange) et surtout immunise contre ces sorts.

Collier/Talisman/Amulette : est capable d'absorber les sorts envoyés sur le mage et de les renvoyer plus tard. Ça ne neutralise pas le sort, juste cela le copie. La capacité de stockage est égale à nivx2. Quel que soit le sort, mage ou prêtre ou autre. Et il faut l'initiative : on prévoit d'absorber. Ces sorts sont stockés dans le collier, le mage en lui-même est absolument incapable d'en faire quoi que ce soit autre que le lancer (en

Sorts Niveau 4

Cercle de guérison : rend 1d6 + niv pv à tous les alliés du prêtre qui sont dans le rayon d'action. Ou inflige des dégâts aux mv. Pas les deux à la fois, il faut choisir.

Corps vital : transforme le mage en énergie vitale semi-corporelle. Forme humanoïde qui ne peut être touchée que par une arme magique, immunisé au drain. Le mage peut soigner 1d6+ niv/2 pdv par rd, ou infliger dmg à un mv par rd en entrant dans le corps de sa cible (ou en étant touché à « main nue » par un mv). Durée 1d6+1rd/niv. Ce corps ne peut franchir une barrière inerte (porte, mur, mais peut pour des barreaux un peu larges), il peut traverser les êtres-vivants (ou mort) sans difficulté, et ne peut être entravé. Déplacement normal (max 10 m par rd si ne délivre pas de pv). En revanche, il ne peut plus incanter, frapper, ou utiliser Soin. Et cela stoppe un sort actif lancé sur lui-même. Stoppe l'effet du sort à volonté

Grands Soins : redonne 3D6+(niveau) PV

Sorts Niveau 5

Couper le lien : coupe le lien qu'a un mv avec le plan négatif. Cela a pour effet que le mv ne régénère plus pendant la durée du sort. et ne peut plus récupérer de pdv grâce au repos pendant niv jour. Js Pré annule,

Surcharge Vitale : permet de dépasser le max de pdv d'une cible, 1d6+niv. Une fois la durée passée, les pdv dépassant le max disparaissent. Ne marche que si la cible est déjà au max. Ne marche pas sur les mv.

Vigueur de la Vie : permet de faire passer Vigueur à 5, avec tous les bonus allant avec Vigueur exceptionnelle en mieux (+1 dg/d et +1 pdv/d). Même ceux qui normalement ne peuvent pas avoir « naturellement » de Vig exceptionnelle. Dure 10mn/niv.

Sors Niveau 6

Célébration de la Vie : rend 3d6 + niv pv à tous les êtres vivants qui sont dans le rayon d'action, soit rayon de 10 m/niv. Ou inflige des dégâts aux mv (js Vig:2). Pas les deux à la fois, il faut choisir.

La vie comme elle doit être : vire toute malédiction, handicap, maladie, empoisonnement, rend tous les points de vie, sort du coma, etc. Même contre un effet divin. Et même vire le coté mv si la cible est volontaire. Si pas volontaire ça échoue automatiquement. Contact

Rajeunissement : permet de rajeunir de 10 ans, au prix d'un an pour le mage (s'il le lance sur lui-même, ben ça marche, sauf qu'il ne rajeunit que de 9 ans). Js Pré annule. Utilisable tous les dix ans sur même perso.

Résurrection : permet de ramener à la vie quelqu'un. Contact. Le mort ne peut l'être depuis plus d'une semaine. Sur un mv, cela le fait descendre à 1d6 pv. Js Pré pour éviter

MAGE DU SANG

Aptitudes Mages du Sang

N1 : E1, Talent Humer, Magie du Sang

N2 : E1 E2, Pré+1

N3 : E2, E3, DV+1

N4 : E3, E4 AT+1

N5 : E4, E5, CP+1

N6 : E5, E6, DV+1

Sorts de magie classique : L'Élémentaliste peut lancer les M1 (=E1) au niveau 3, les M2 (=E2) au niveau 5. De plus il est considéré comme 2 niv inférieurs à son niveau pour ces sorts en termes de puissance, portée, durée. Utilisation classique avec préparation. Sans prépa pour élémental.

Talent Magie du Sang permet au Mage à Volonté :

d'utiliser ses pv pour lancer les sorts de sang, en plus des slots classiques. Le mage dépense 3 pv/niv du sort. Le mage peut utiliser le sang des autres lors des rituels de sang. Cela nécessite 1dv (soit 6pv) par niveau de sort et la source n'a pas à être unique si plusieurs dv. Traits de sang, le mage lance des gouttes de sang (portée niv m) sur une cible. Il inflige 1d6+niv dmg, mais subit lui-même perte de 1 pdv, Js Adr annule.

Sorts Niveau 1

Dague de sang : le personnage s'entaille les avants-bras, une lame de sang se solidifie autour de sa main.

Ecchymose : le sort fait apparaître des bleus douloureux sur le corps de sa victime. Js vigueur annule, sinon -1 à toutes les actions physiques à cause de la douleur. Non cumulatif.

Plus de fuite : le mage empêche les hémorragies (en gros, stabilise un blessé avec hémorragie en négatif, pdv reviennent à 0)

Sang guérisseur : permet au mage de se soigner en buvant du sang frais, 1d6 pv par 6pv bus.

Sorts Niveau 2

Filiation : permet de suivre une lignée et voir des origines particulières ou si élément de comparaison voir la filiation entre différentes personnes. Échantillon.

Nettoyage du sang : le mage nettoie le sang de toutes ses impuretés et soigne les empoisonnements qui passent par le sang (venin, arme empoisonnée, etc).

Sang luminescent : permet de faire briller le sang. Cela donne un effet assez effrayant sur une personne vivante... mais surtout on voit le système sanguin sur une créature invisible (si elle en possède un). Sort de zone 6 m de diamètre, si dedans au lancement, on brille. Donne une faible luminescence (portée de 1 m grand max)

Sorts Niveau 3

Analyse du sang : à partir d'un échantillon de sang permet de savoir la race et si utilisateur de magie d'une créature.

Empoisonnement du sang : fait perdre à la cible 1d6+niv/2 pdv par rd. Js Vig dmg/2 (les êtres résistants au poison prennent 1/2 dmg, et 0 si js réussi). Durée niv/rd

Parole du sang : pour chaque d6 pv (d'un coup) que le mage fait couler, il obtient une réponse sincère de sa victime immobile, le d6 est explosif, sur 6 on relance le d6 et on rajoute les dg, etc (oui c'est de la torture et oui si on ne fait pas attention on peut tuer sa cible)

Soif de sang : pousse la victime à se jeter sur la cible la plus proche pour la faire saigner et boire son sang. Js Pré annule.

pable de déterminer les causes de la mort et donner des indications sur qui est responsable (sa taille, son arme, sa race, son niveau... comme lanceur ou guerrier, en fonction de la raison de la mort).

Niveau 3

Amplification de la souffrance : la cible subit à la moindre perte de pdv +niv mage en dmg. Le mage peut lancer le sort sur lui pour récupérer plus vite ses slots. Js Vig divise par 2

Limiter la douleur : la cible peut tomber en négatif et continuer à agir normalement. Si le sort se déclenche le mage perd sa prochaine action. Js Pré annule au cas où.

Transe visionnaire : il faut perdre au moins 1d3 pdv par questions. Le mage peut poser au max niv questions. Les questions doivent pouvoir être répondues par oui, non, éventuellement... si une réponse est impossible étant donnée la formulation, c'est une question perdue (la forme de la vision est au choix du joueur ou du mj, à vous de voir). Les questions ne peuvent concerner l'avenir, uniquement passé ou présent.

Niveau 4

Ôter la douleur : permet à la cible de ne subir que la moitié des dmg. Js Vig annule au cas où

Cercle de souffrance : cercle centré sur le mage de 10 m. toutes les créatures qui sont ou qui entrent dans le cercle subissent 1d6+niv pdv, et cela tous les rd si elles ne sortent pas. Js Vig divise par 2. De plus pour incanter il faut réussir un Js de la carac concernée.

Ancre de douleur : contact. Si la cible subit des dmg, le mage est au courant et en ressent l'ampleur et le type. Ce sort est permanent jusqu'à dissipation ou activation. Nb de cibles, au max niv du mage en simultanée. Portée illimitée.

Détection de la douleur : permet de détecter dans la portée quelqu'un qui souffre (aka perdu des pdv).

Niveau 5

Éviter la mort : empêche la cible du sort de mourir, elle se retrouve à 0 pdv. Si le sort se déclenche, le mage doit réussir un Js Pré ou il tombe dans les pommes pendant 1d6 tours. Le mage peut lancer ce sort sur lui-même.

Malédiction de la douleur : la cible fait un Js Vig, si elle rate, toutes ses actions sont en Difficile (lancer un sort, jet d'Esp ou Pré) à cause de la douleur permanente. Ce sort est permanent jusqu'à annulation de la malédiction (dissipation ne marche pas, bénédiction non plus).

Douleur : la cible du sort ne peut plus bouger tellement elle a mal, un mage ne peut plus incanter. Js Esp annule.

Suivre la Souffrance : permet de situer une cible que le mage a blessée. D'abord on lance le sort, puis on a nivx10 mn pour blesser sa cible. Une fois lancée portée illimitée/durée. Js Pré annule. Le sort cesse une fois la cible à pleins pdv.

Niveau 6

Démultiplication de la douleur : on multiplie les dommages subit par la cible par 2. Le mage peut lancer le sort sur lui pour récupérer plus vite ses slots. Js Vig annule (garde dom initiaux).

Frénésie de Souffrance : toutes les créatures dans le rayon d'action deviennent folles et s'attaquent elles-mêmes au mieux de leur possibilité. Le sort dure 1d3 tours. Js Esp annule. Mais si on fait 1 sur le D du Js on se mutilé (perte d'un bras, d'une jambe, d'un œil, du nez... etc. au choix du joueur)

Souffrance extatique : transforme les dmg en pdv (sans dépasser le max), tout en pouvant activer ses slots. Dure 1d6+niv/2 tours. Oui, le personnage est quasiment intuable durant cette période, sauf s'il subit une attaque unique de plus de la totalité de ses pdv+6, désintégration, écrasement massif, très grosse chute, etc.

MAGE DE LA DOULEUR

Aptitudes du Mage de la Douleur

N1 : E1, DV+1, Magie de douleur

N2 : E1 E2, Pré+1

N3 : E2, E3, DV+1

N4 : E3, E4 AT+1

N5 : E4, E5, CP+1

N6 : E5, E6, DV+1

ps : ce mage n'est probablement pas à mettre en toutes les mains. Évitez les trop jeunes ou trop sensibles. Surtout que certains Mages de la Douleur développent une certaine dose de masochisme avec le temps.

Talent Magie de douleur : un mage de la douleur remplit ses slots de sort en étant blessé. Chaque pdv perdu peut activer un slot au prorata du niv du slot (E1= 1pdv, E4= 4 pdv). S'il subit plus d'1 pdv, il peut répartir ses points au choix. Avec 2 pdv, soit 1 slot niv 2, soit 2 slot niv 1, etc.

Le mage doit décider au moment où il reçoit les dmg où il place ses points, soit il les transforme immédiatement en slot, soit il cumule pour « activer » un slot qui demande plus de pdv, cette décision est irréversible. Il ne peut **jamais dépasser le nb de slot permis simultanément**, mais tant qu'il prend des domages, il peut remplir des **slots s'ils sont vides**. Ce qui n'empêche pas que le mage doit tout de même préparer quels sont les sorts utilisables (sauf ceux de son élément, bien sûr)

De plus, le mage peut être à **0 ou en négatif et continuer** à agir normalement. Il meurt tout de même à -5 pdv.

Et au réveil après une bonne nuit, à l'inverse des autres mages, il se réveille avec **0 slot actif**. Et à l'inverse des autres mages, sans initiative, visé ou même blessé, il peut encore incanter.

Bien sûr, le mage est apte à **stopper ses sorts à volonté**. Cela peut même se décider après avoir subi des dmg, mais avant de savoir combien.

Il peut de plus lancer des **Flèches de douleur**. La cible souffre tellement qu'elle tombe au sol pendant 1d3 Tour si à distance et 1d6 Tour si au contact. Js Vig annule.

Le mage peut bien sûr s'infliger lui-même des blessures pour activer ses sorts. Le minimum est d'1d3 pdv

Les morts-vivants sont immunisés aux sorts de ce mage. Ainsi que les golems ou toute créature ne ressentant pas de douleur (jugement du mj)

Sorts de magie classique : L'Élémentaliste peut lancer les M1 (=E1) au niveau 3, les M2 (=E2) au niveau 5. De plus il est considéré comme 2 niv inférieurs à son niveau pour ces sorts en termes de puissance, portée, durée. Utilisation classique avec préparation. Sans prépa pour élémental.

Niveau 1

Partage de la Souffrance : absorbe les dmg d'une cible, qu'il peut bien sûr convertir en slot. La cible continue à subir les dmg. Si elle s'aperçoit de la manœuvre (au jugement du mj), la créature peut résister avec un Js d'Esp (elle prend toujours ses dmg, mais le mage n'en reçoit pas).

Cesser la douleur : au contact du mage, des créatures en négatif cessent d'être en négatif et se stabilisent à 0, revient automatiquement à 1pdv en 10 mn. Le mage peut agir ainsi niv/2 fois lors de la durée du sort.

Extase de la douleur : la cible se met à rechercher la douleur, avec pour effet de faire perdre 2pt de CA, impossibilité de fuite, combat à mort, mise en danger (un archer qui jette son arc et vient au contact alors qu'il était tranquille à distance). Jet Esp annule.

Aura de Douleur : les personnes qui sont ou s'approchent à moins de 10m du mage ressentent une gêne douloureuse dans leur corps. Cela donne rend Difficiles leurs attaques. Le mage choisit qui est atteint. Js Esp annule.

Niveau 2

Ami de souffrance : la cible ne subit plus les dmg (sauf désintégration, écrasement massif, très grosse chute, etc.), c'est le mage. Il peut bien sûr activer ses slots. Au cas où, Js Vig annule.

Contre-coup : celui qui inflige des dmg au mage subit les mêmes dmg que le mage. Js Vig annule.

Partage de douleur : celui qui inflige des dmg au mage doit faire un JS Vig, ou tomber au sol pendant 1d3 tours.

Lire la souffrance : en analysant une créature morte (ou vivante), le mage est ca-

Sorts Niveau 4

Golem de sang : permet de fabriquer un golem de sang Golem de sang : DV3+, CA4, sv+1, im, inv). Il faut au minimum 6dv disponibles, + permet de rajouter 1 dv (max 6) par tranche de 3dv. Un seul golem à la fois. Prend une semaine à fabriquer

Poupée : permet de prendre le contrôle d'un corps qui possède un système sanguin actif (au jugement du mj). Att du mage, ne peut utiliser de sort, mais peut parler. Durée 1d6+ niv/2 mn. Js Vig pour éviter. Le im des mv possédant un corps annule ce sort normalement.

Serment du sang : un serment fait avec du sang, tout participant s'il rompt le serment subit une malédiction (à définir par le mj, ou les joueurs participants). Seul le mage et tous les concernés peuvent casser le sort avec un autre serment, ou un miracle (pour le groupe) ou une guérison (individuellement). Durée illimitée. Le mage n'est pas obligé d'être concerné par le sort lui-même.

Sorts Niveau 5

Localisation : à partir d'un échantillon de sang permet de localiser une créature. Direction uniquement sans limite de distance. Ou de plan

Mémoire du sang : à partir d'une trace de sang (relativement importante, à définir par le mj) permet au mage de voir la scène qui a fait jaillir le sang. De manière floue, on voit les formes, mais pas les détails. Vision autour de la scène dure niv mn après la blessure.

Retour de sang : permet de réactiver une partie du système sanguin d'un mort-vivant possédant un corps, cela annule la capacité inv des mv (invulnérabilité sauf arme magique) pendant 1d6 + niv/2 rd. Js Vig pour annuler. Oui le vampire est concerné. Le im des mv possédant un corps ne marche pas contre ce sort. De plus, ce sort permet de rendre actif Poupée, Sang luminescent, analyse du sang,

localisation... puisque le sang redevient un fluide et se met à circuler dans le corps.

Sors Niveau 6

Malédiction de la Porphyrie : à partir d'un échantillon de sang, le mage lance une malédiction. La personne devient allergique au soleil, 1pv par mn d'exposition directe, 1pv par heure indirecte. Genre brûlure. Portée illimitée, durée illimitée (sauf Guérison, Miracle, et dissipation magie annule pour 1 jour). La cible n'a pas besoin d'être présente lors du lancement, uniquement la source de sang. Le mage arrête le sort quand il veut.

Pluie de sang : le mage est capable de faire une pluie de sang dans un rayon de 10 m/niv. Ce sang empoisonne la terre, la nourriture, l'eau (inflige 1d6 dmg à chaque absorption). De plus il brûle comme de l'acide, Les personnes subissent 1d6+niv par rd (js Adr divise par 2, mais js uniquement autorisé si on s'abrite... par exemple sous un bouclier. Durée niv rd. Le mage lui-même est insensible et même récupère en pdv 1d6 par rd. Ses pdv peuvent dépasser son max.

ps : de plus, le sol devient glissant, js Adr pour se déplacer vite ou combattre (js avant frappe)... sinon tombe

ps : les suceurs de sang doivent faire aussi un jet d'Esp pour ne pas se jeter dans les mares de sang et boire. Ils restent malgré tout sensibles à l'effet corrosif.

Sang pétrifié : permet de coaguler le sang d'une cible (qui doit avoir du sang frais), js de vigueur ou mort.

MAGE DES TÉNÈBRES

Aptitudes Mage des Ténèbres

N1 : E1, Humer l'Ombre, Magie Ténèbres

N2 : E1 E2, Esp+1

N3 : E2, E3, DV+1

N4 : E3, E4 AT+1

N5 : E4, E5, CP+1

N6 : E5, E6, DV+1

Sorts de magie classique : L'Élémentaliste peut lancer les M1 (=E1) au niveau 3, les M2 (=E2) au niveau 5. De plus il est considéré comme 2 niv inférieurs à son niveau pour ces sorts en termes de puissance, portée, durée. Utilisation classique avec préparation. Sans prépa pour élémental.

Talent Magie des Ténèbres : Vision dans les Ténèbres (même magiques) en permanence. Permet de créer des petits objets de Ténèbres (taille bâton au max) au max 1 objet/niv, durée 10 mn/niv et de lancer des « flèches d'ombres » dmg 1d6+niv/2, js Adr annule. Permet de faire prendre à son ombre une apparence différente. Et le personnage entend quand quelqu'un cite son nom (ça différencie les homonymies) dans une ombre (ou ténèbres), sans plus. Sur un jet de Pré le mage peut reconnaître la voix s'il la connaît déjà.

Talent Humer l'Ombre : lorsque le personnage passe (au moins un Tour) dans l'ombre de quelqu'un ou l'ombre d'un endroit, il retient la « saveur » de cette ombre. Noir total, il suffit de se tenir à Taille de la cible un Tour. Il n'y a pas de Js contre ça. Au max 2xniv cibles en simultanée, pas de durée.

Option et addenda : il faut différencier les ténèbres, la pénombre, l'ombre franche ou l'ombre palote. Les ténèbres (vision max 1 m) ou une ombre franche = la pleine puissance des sorts, les deux autres divisent par 2 (arrondi sup). C'est au Mj de juger. Une zone sans ombre, ni Ténèbres (sort de lumière, une zone avec beaucoup de sources de lumière, le soleil

fait de très belles ombres franche) annule la plupart des sorts du mage. Inversement dans les ténèbres totales les sorts marchent à plein tube, même si in fine il n'y a pas d'ombre.

Sorts Niveau 1

Ombres chinoises : le mage matérialise les ombres qu'il fait. Bien sûr, il est capable de faire des ombres chinoises. Éloignement max = 10 m/niv. Niv ombres possibles. C'est immatériel et ne peut agir avec le matériel. Js Esp si ombre attaque et ne pas être surpris, impressionné, etc

Ombre magique : le mage lance 1d6 quand on incante sur lui, si le résultat est =< à Niv du mage (6 est un échec), les sorts lancés sur le mage (pas les sorts de zone, style boule de feu) sont redirigés sur l'ombre du mage = immunité.

Ténèbres : Crée une bulle de ténèbres totales centrée sur le mage sur la portée (les morts-vivants peuvent voir), sphère qui tient même sous le soleil. Sphère lumières et Ténèbres s'annulent réciproquement.

Ténèbres reposantes : en restant dans des Ténèbres (pas le sort) totales (pas à la lumière des étoiles), le perso se soigne de niv pdv/10mn

Sorts Niveau 2

Cape d'ombre : permet de se cacher dans l'ombre, Jet difficile le repérer, et donne +2CA. « pénombre » donne +1 CA. Contact.

Frappe de l'ombre : permet de frapper l'ombre de quelqu'un CA 4, la cible subit les dmg normalement, même si immunisée aux coups. Ne marche pas dans les Ténèbres pour le coup.

Marche sur les Ombres : permet de marcher sur une ombre, ou dans le noir total. Vertical, tête en bas, on s'en moque.

Ténèbres effrayantes : les ombres des cibles, 1/niv prennent la forme de leur pire terreur. Même dans le noir total, la cible voit le truc. Js Pré pour éviter de s'enfuir. Js Facile si palote, Difficile dans Ténèbres.

Sorts Niveau 3

Attaque des ombres : permet de faire attaquer 1d6+niv2/cibles, par leur ombre (DV2, CA 6 ou DV1, CA 4 palote). Prennent forme matériel.

Se transformer ombre : le personnage se transforme en ombre (plus d'action avec le matériel, intouchable), et créé simultanément niv ombres de lui-même s'il le souhaite. Déplacement normal, les ombres vont où elles veulent pendant la durée du sort mais disparaissent si elles dépassent portée du sort. Permet de passer sous une porte, franchir des barreaux, etc. Elle ne peut être attaquée physiquement, mais les sorts lumineux (lumière, dissipe ; boule de feu, éclair font les dmg...) agissent.

Vol d'ombre : il faut « humer » l'ombre de la cible. L'ombre reste en contact avec le mage et permet de voir et entendre comme la cible. Js Esp pour que la cible s'aperçoive qu'elle n'a plus d'ombre (facile, difficile, modulable en fonction des circonstances, dans les Ténèbres pures pas de Js), autrement pas de js, le vol a lieu. Portée illimitée de « transmission »

Sorts Niveau 4

Cauchemar : il faut « humer » l'ombre de la cible, ensuite à n'importe qu'elle distance, le mage génère le pire cauchemar de la cible (à condition d'avoir au moins une ombre « proche » d'elle. Js Pré facile si palote, difficile si ténèbres. Si la cible dort, elle est réveillée. Si Js raté, empêche toute récupération (sort, pdv) (les morts-vivants sont immunisés).

Ombre souffre-douleur : la moitié des dmg subis par la cible sont dissipés dans son ombre. Contact.

Ancrer l'ombre : en mettant un pied, une main sur l'ombre de la cible, la cible est obligée de rester en contact avec son ombre immobilisée. Le sort cesse dès qu'on ne « marche » plus sur l'ombre. Empêche même les téléportations, bloque les machins brumeux et autres. Les cibles volantes sont attirées et sont obligées de se poser. Il faut toucher la CA, à Juger par le Mj si mobile. Dans les Ténèbres la portée est égale à la taille de la créature. Js Vig pour éviter

Sorts Niveau 5

Clef Ténébreuse : permet de créer une clef qui ouvre n'importe quelle serrure. Même si blocage.

Clouer l'ombre : idem Ancrer + le mage génère un clou de Ténèbres (Talent Magie des Ténèbres) et le plante dans l'ombre (ça prend 1 Tour), le clou ne peut être enlevé manuellement, il faut Lumière ou Dissipation. La cible est bloquée pendant la durée du sort. La cible ne peut pas ôter le clou.

Ombre indépendante : permet de détacher son Ombre qui prend forme humanoïde. Soit, l'ombre est une copie exacte du mage (sorts compris), soit c'est l'équivalent guerrier en niveau (tech de combat en moins et CA, mais DV, AT, et nb attaques = guerrier, arme égale celle qu'a le mage en main), l'ombre doit rester à portée de sort du mage. Elle est matérialisée et peut être attaquée normalement. Si l'ombre prend des flèches d'ombres (magie des ténèbres), au lieu de prendre des dmg, ça la soigne. Une ombre « palote » donne 1/2 niveau. Le mage voit, entend,..., etc. Les deux agissent comme ils veulent et l'ombre peut même parler.

Sorts Niveau 6

Ténèbres à Ténèbres : permet de se téléporter d'une ombre (Ténèbres) à une autre, mais il faut que l'on ait Humé l'ombre (ténèbres) d'arrivée avant, ou qu'elle soit visible. Si l'ombre d'arrivée n'existe plus quand on lance le sort, on reste sur place. On peut prendre niv/2 passagers.

Dans le noir total continu, le sort dure 10 mn/niv et il est possible de se téléporter à volonté à l'intérieur de ces ténèbres continues, à condition de connaître ou voir le lieu d'arrivée. Seul le mage peut se téléporter dans cette version.

Ténèbres Tueuses : génère un clone d'ombre exact d'une cible (même puissance, mais à bloc au cas où). L'ombre attaque la cible. Si l'ombre gagne, elle prend possession du corps en entrant dans sa bouche pour le reste de la durée du sort, le mage prend le contrôle total du corps (juste bouger, parler), choisi de tuer la cible ou de la laisser à 0pdv. Si ombre cible « humée » la portée est illimitée. Js Pré annule. Si ombre « palote » clone = niv clone/2.

Armée des Ténèbres : Crée 1d6+niv créatures de ténèbre. DV4, CA6

Fiche de Personnage

Mini Donjon

Fiche



Héros

Niv: 1 2 3 4 5 6
Parties : 0|00|00|000|000|000|000|0000|000|00000|000|000000|

Nom du Personnage	
Classe	Niveau
Origine	Aventures

Caractéristiques

Vigueur

Adresse

Esprit

Présence

Chance

Attaque

CA

Vitalité

DV

PV Max.

PV actuels

Capacités Spéciales

Affinité

Portrait

Équipement

Fortune:

MINIDONJON

HACK

Le Grand Livre de Base

Règles, Classes, Monstres.

MiniDonjon est la création de Nolendur.
Grâce lui en soit rendue.
<http://nolendur.blogspot.com/>

Assassin

N1 : Coup bas, Poison, talent (b)
N2 : AT+1, DV, Coup bas, Poison, talent (b)
N3 : AT+1, Assassinat, 2DV, armure légère, Coup bas, Poison, talent (b)
N4 : AT+1, 3DV, technique(a), armure légère, Coup bas, Poison, 2 talent (b), Assassinat
N5 : AT+2, 3DV, tech(a), armu lég. Chance+1, Coup bas, Poison, 2 talent (b), Assassinat
N6 : 2AT+2, 4DV, tech(a), armu lég. Chance +1, Ombre, Coup bas, Poison, 2 talent (b), Assassinat

(a) une des 10 techniques de base

(b) discrétion, escalade, piège, perception ou déguisement

Barbare

N1 : DV, AT+1, Instinct
N2 : 2DV, AT+1, armure légère, Instinct, Vig+1
N3 : 3DV, AT+2, Rage, armure légère, Instinct, Vig+1
N4 : 4DV, tech(a), (Esquive ou Réflexe)*, AT+2, Rage, armure légère, Instinct, Vig+1
N5 : 5DV, 2 AT+2, tech(a), (Esquive ou Réflexe)*, Rage, armure légère, Instinct, Vig+1
N6 : 6DV+1, 2AT+3, (Esquive+ ou Réflexe+)*, tech(a), (Esquive ou Réflexe)*, Rage, armure légère, Instinct,
(a) une technique de base sauf arbalète et lance+bouclier

Barde

N1 : Inspiration, Chance+1, talent (b)
N2 : AT+1, DV+1, Inspiration, Chance+1, talent (b)
N3 : M1, armure légère, AT+1, DV+1, Inspiration, Chance+1, 2 talents (b)
N4 : 2DV, tech(a). M1, M2, armure légère, AT+1, Inspiration, Chance+1, 2 talents (b)
N5 : M2, AT+2, 2DV, tech(a). M1, armure légère, Inspiration, Chance+1, 2 talents (b), (M3 ou 1 Talent)*
N6 : 3DV, Chance+2, M2, AT+2, tech(a). M1, armure légère, Inspiration, 2 talents (b), (M3 ou 1 Talent)*, Excellence
(a) une technique de base sauf 2 m et celles avec bouclier
(b) musique, langues, histoire, légende, baratin ou acrobaties

Chevalier

N1 : DV, AT+1, armure légère
N2 : 2DV, Meneur, AT+1, armure légère
N3 : 3DV, AT+2, armure lourde, Meneur
N4 : 4DV, technique(a), AT+2, armure lourde, Meneur, Ecuyer ou Monture
N5 : 5DV, 2AT+2, tech(a), armure lourde, Meneur, Ecuyer ou Monture
N6 : 6DV, 2AT+3, armu ultra-lourde, tech(a), Meneur, Ecuyer ou Monture
(a) à choisir parmi 2 m, 1 m, 1 m+bouclier et lance+bouclier

Clerc

N1 : T1, armure légère, Aura
N2 : 2T1, 1DV, Per+1, armu lég, Aura
N3 : 2T1, T2, AT+1, 2DV+1, armu lég, Aura
N4 : 2T1, 2T2, 3DV, At+1 armure lourde, Aura
N5 : 2T1, 2T2, T3, AT+2, 3DV armu lourde, aura
N6 : 4DV,, 2T1, 2T2, 2T3, T4,, AT+2, armu lourde, aura

Druide

N1 : T1,, Emprise, talent (b)
N2 : DV, armure légère, T1, Emprise, talent (b)
N3 : 2T1, AT+1, DV+1, armure légère, Emprise, talent (b)
N4 : T2, 2DV, Totem, 2T1, AT+1, armure légère, Emprise, talent (b)
N5 : 2T2, AT+2, 2DV, Totem, 2T1, armure légère, Emprise, talent (b)
N6 : 3DV. 2T1 2T2, T3, AT+2, Totem,, armure légère, Emprise, talent (b), Ami de la Nature
(b) con. de la nature, médecine naturelle ou orientation

Guerrier

N1 : 1DV, AT+1, armure légère
N2 : 2DV, 1 technique, arm lég, AT+1
N3 : 3DV, AT+2, 1tech, armure lourde
N4 : 4DV, 2AT +2, 2 tech, armu lourde
N5 : 5DV, 2AT+3, 2 tech, armu lourde
N6 : 6DV, 3AT+3, 3 tech, arm lourde

Magicien (Illusionniste, Sorcier)

N1 : 2M1, Magie brute (Fantasmes, Maléfices)
N2 : 3M1, M2, Magie brute
N3 : 3M1, 2M2, M3, 1DV, Magie brute
N4 : 3M1, 2M2, 2M3, M4, AT+1, 1DV, Magie brute
N5 : 3M1, 2M2, 2M3, 2M4, M5, At+1, 1DV. Magie brute
N6 : 3M1. 2M2, 2M3. 2M4, 2M5, M6, AT+1, 2DV, Magie brute

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. Js tous les jours pour récupérer 1 pt.

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 ; -1 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 n PV par 10 minutes.

reg n : la créature régénère n PV par tour

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.

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, fantôme, Feu, Eau, Terre, Air, Nécroma sans contre-partie

LA MAGIE ET MONSTRES MAGES : OPTION

Équivalent de « Magie Brute », « Maléfices » ou « Fantasmes » aux créatures mages (sans les interdits). Je trouve normal qu'une Liche ait Magie Brute. Après tout c'est un mage à l'origine. le dragon d'or est aussi un bon mage... Personnellement je crois bien que je donnerais Mb à quasiment tous les dragons, que les Dragons asiatiques (AO) auraient leurs sorts qui tourneraient plutôt avec la magie Templier, ou Élémentaire et je donnerais l'équivalent de Magie Élémentaire. En soi, je donnerais la Sphère Nature, un élément et soit un autre élément soit une autre sphère en fonction du type de dragon asiatique.

Je ferais la même remarque concernant les Démons et Diables (surtout pour les majeurs). Maléfices ou Fantasmes en priorité. Ou Élémentaires avec leur élément.

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

dissipation. rayon de la mort 1, js Vig
ou mort. V

Wiverne : DV3, CA6, poison, 2att (tête ou dard) V

Shirokinukatsukami : DV4, CA8, 2 at, dg+1, (3 2 1) (lion bariolé à trompe, gentil, loyal bon, chasse esprit mauvais)

MORTS-VIVANTS

Âme-en-peine : DV2, CA6, im, abs 1, inv (a), V

Banshee : DV3, CA6, peur, inv(a), sf (chant), im, V

Dracoliche : DV6, CA8, 2 at, deg+1, sf (anti-vie, abs, maladie), im, inv, peur, para, sv+1, V, N

Goule : DV2, CA5, im, para

Liche : DV4, CA7, inv, im, peur, para, mb/f/m ou N (3 2 2 1)

Liche Majeure : DV6, inv, im, peur, para, mb/f/m ou N (3.2.2.2.2.1)

Momie : DV2, CA6, mal, peur, inv, im

Nécrophage : DV2, CA5, im, abs 1, inv (a)

Spectre : DV3, CA6, im, abs 2, inv, V

Squelette : DV0, CA5, im, 1pv contre att perc ou tranch lég

Vampire : DV3, CA7, abs 2, im, inv, reg 1, *vol 3, charme 3, métamorphose 3, vitesse 3*

Zombi : DV1, CA4, im

INFERNALES

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

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

Diable majeur : DV4, CA9, 2 at, dg+1, sv+1, inv, poison, maladie, peur, reg 2, ins(feue), 1/2 ins (froid), f ou m (3 3 3 3 3)

Diable mineur : DV2, CA6, 2 at, sv+1, poison, inv, reg 1, ins(feue), 1/2 ins(froid), f ou m, (2 2 2 2 2)

Diablotin : DV1, CA6, poison, ins, reg 1, inv (a), V, *métamorphose 3, invisibilité 3, suggestion 1, oracle 1, sv+1*

Molosse satanique : DV1-2, CA6, ins, sf

Monture infernale : DV2, CA8, 2 at, *nuage toxique 1, vol 6*

Succube : DV2, 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, CA6, invis, V

Cube gélatineux : DV3, CA4, im, 1/2ins, in+1

Élémentaire : DV3-5, CA6, dg+1, sf, inv, (V), EAF ou T

Esprit-follet : DV0, CA5, invis, V, f (1 1)

Feu-follet : DV3, CA9, ins, V

Gargouille : DV2, CA5, 2 at, inv, V, 1/2 ins

Génie : DV3, CA6, V, F ou A (2 2 1 1)

Golem, argile : DV4, CA5, dg+1, sv+1, im, inv, 1/2ins

Golem, chair : DV3, CA4, sv+1, im, inv

Golem, pierre : DV5, CA5, dg+1, sv+1, im, inv, ins

Golem, fer : DV6, CA6, dg+2, sv+1, im, inv, ins

Homme-scorpion : DV3-4, CA5, 2 at, poison

Loup-garou : DV2, CA5, inv (a), rec 1

Ours-garou : DV3, CA6, inv (a), rec 1

Rat-garou : DV1, CA5, inv (a), rec 1, maladie

Sanglier-garou : DV2, CA6, inv (a), rec 1

Tigre-Garou : DV2, CA6, pv+2, inv(a), rec 1, in+1, 2 at

Sylvanien : DV2-4, CA7, dg+1, rep 2

APTITUDES SPÉCIALES DES CRÉATURES

dg+n : bonus de +n à chaque dé de dégâts.

in+n : bonus de +n à l'initiative.

pv+n : bonus de +n à chaque DV.

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

dis : attaque à distance.

abs n : l'attaque fait perdre n points d'aventures (PA). La cible meurt quand elle a perdu assez de points

Moine

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

N2 : Perfection, DV, technique(a), AT+1, talent (b)

N3 : 2AT+1, 2DV, (Esquive ou Réflexe)*, Perfection, tech(a), talent (b)

N4 : 2tech(a), 3DV, Frappe mortelle, 2AT+1, (Esquive ou Réflexe)*, Perfection, talent (b)

N5 : Chance+1, 2AT+2, 2tech(a), 3DV, Frappe mortelle, (Esquive ou Réflexe)*, Perfection, talent (b)

N6 : 3AT+2, 4DV, (Esquive+ ou Réflexe+)*Chance+1, 2tech(a), Frappe mortelle, (Esquive ou Réflexe)*, Perfection, talent (b)

(a) arts martiaux, bâton, sabre, shuriken, arc ou 2 armes

(b) acrobaties, médecine, course ou vigilance

Paladin

N1 : DV, Protection, armure légère

N2 : AT+1, Soin ou Châtiment, DV, Protection, armure légère

N3 : 2DV, tech(a), armure lourde, AT+1, Soin ou Châtiment, Protection

N4 : 3DV, AT+2, Aura tech(a), armure lourde, Soin ou Châtiment, Protection

N5 : 4DV, 2AT+2, Aura tech(a), armure lourde, Soin ou Châtiment, Protection

N6 : 5DV, 2AT+3, (T1ou T2ou T3 ; monture légendaire)*, Aura tech(a), armure lourde, Soin ou Châtiment, Protection

(a) à choisir parmi 2 m, 1 m, 1 m+bouclier et lance+bouclier

Rôdeur

N1 : DV, Emprise, Ennemi

N2 : AT+1, armure légère, DV, Emprise, Ennemi

N3 : 2DV, tech(a), AT+1, armure légère, Ennemi, Emprise

N4 : 3DV, AT+2, tech(a), armure légère, Ennemi, Emprise, talent (b), compagnon

N5 : 4DV, 2AT+2, tech(a), armure légère, Ennemi, Emprise, talent (b), compagnon

N6 : 5DV, 2AT+3, tech(a), armure légère, Ennemi, Emprise, talent (b), compagnon, ami de la nature

(a) 1 m, 1 m+b, 2 armes, arc, jet-de-couteau ou javelot+b

(b) pistage, piège, discrétion, escalade ou médecine naturelle

Templier

N1 : T1, armure légère, Aura

N2 : 2T1, 1DV, Per+1, armu lég, Aura

N3 : 2T1, T2, AT+1, 2DV+1, armu lég, Aura

N4 : 2T1, 2T2, 3DV, At+1 armure lourde, Aura

N5 : 2T1, 2T1, T3, AT+2, 3DV armu lourde, aura,

N6 : 2T1, 2T2, 2T3, AT+2, 4DV, Miracle, armu lourd, aura

Vagabond

N1 : Coup bas, Chance+1, talent (b)

N2 : AT+1, 1DV, Coup bas, Chance +1, talent (b)

N3 : AT + 1, 2DV, coup bas, arm lég, Chance +1, 2 talents(b)

N4 : (M1 ou T1), AT+1, 3DV, 1 tech, armur lég, coup bas, Chance +1, 2 talents (b)

N5 : (m1 ou t1) At+2, 3DV, 1tech, armu lég, coup bas, 3 talents (b)

N6 : (m1 ou T1) 2AT+2, 4DV+1, Chance+2, 1tech, armur lég, coup bas, 3 talents (b)

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

Voleur

N1 : Coup bas, Chance+1, talent (b)

N2 : AT+1, 1DV, Coup bas, Chance +1, ADR+1, talent (b)

N3 : AT + 1, 2DV, armure légère, coup bas, arm lég, Chance +1, 2 talents (b)

N4 : Esquive, 3DV, tech(a), AT + 1, coup bas, arm lég, Chance +1, 2 talents (b)

N5 : AT+2, Esquive, 3DV, tech(a), coup bas, arm lég, Chance +1, 3 talents (b)

N6 : 4DV, Chance+2, AT+2, Esquive, tech(a), coup bas, arm lég, 3 talents (b), Excellence

(a) une technique de base sauf 2 m et celles avec bouclier

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

ps : ne pas oublier de rajouter 1d6 au pv (niv 0)

APTITUDES SPÉCIALES

1 talent : le personnage choisit une action non martiale (natation, escalade, perception, résistance au poison, etc.) pour laquelle il est surdoué. Cette action réussit toujours automatiquement pour peu que les chances de réussite soient non nulles. (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.

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 quand on porte une armure légère (cuir, broigne).

armure lourde : bonus de +2 à la CA quand on porte une armure lourde (mailles, plates).

Armure ultra-lourde : +3 à la CA quand on porte une armure ultra-lourde (boîte de conserve).

Ps : une armure sans l'aptitude = bonus CA, mais impossible incanter et malus du bonus à toute action physique hors attaque.

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 un unique Coup bas dont les dégâts sont de (niveau)D6+1 au lieu de 1D6+1. 1 fois par jour.

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).

Aura de peur : permet de faire fuir 1d6+ (niv) DV ou de copiner avec certains monstres d'un alignement, but, nature, etc communs. Cf ci-dessus.

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 infligés à une créature du mal. (niveau/2) fois par jour.

Option naut, par jour niv/2 D (D=1d6+1) dmg, répartition des D au choix avant attaque(s). Chaque D utilisé coûte un soin. (paladin niv 6=3d+3 max + dg arme) Inflige ces dégâts magiques (pas ceux de l'arme) si toucher même si normalement pas touchable (argent magie).

Compagnon : le PJ possède un animal dont les caractéristiques sont DV2, CA5, plus une aptitude selon l'animal parmi dg+1, in+1, pv+1, sv+1 (en gagne une par montée de niveau du PJ) ; si cet allié vient à mourir ou disparaître, le PJ peut en « recruter » un autre entre 2 aventures.

Coup bas : +1 en attaque et niv+arme dégâts contre un adversaire inconscient du danger.

CP+1 : capacité au choix augmentée de 1.

DV+1 : le PJ gagne 1 DV (donc de 1 à 6 PV).

Écuyer : le PJ possède un allié fiable dont les caractéristiques sont DV3, CA5 ; si cet allié vient à mourir ou à disparaître, le PJ peut en « recruter » un nouveau entre 2 aventures.

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 réussie annule les dégâts massifs / de zone au lieu de les diviser par 2.

Esquive+ : comme Esquive, mais même en cas d'échec les dégâts sont divisés par 2.

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 dé par niveau. 1 fois par jour.

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. +1 contre la Surprise

Haï Nu (race aquatique) : DV1, CA4, ins (eau)

Hobgobelin : DV1, CA5, -

Homme-lézard : DV1, CA5, 2 at

Hsing-Sing (hommes singes civilisés) : DV1, CA5

Hu Hsien (esprits renards) : DV2, CA5, met (renard, humanoïde), illusions mineures = f, (3 2 1)

Humain, brigand : DV1, CA4, in+1

Humain, chevalier : DV2, CA6, -

Humain, garde : DV1, CA5, -

Humain, heimin : DV1, CA4, -

Humain, paysan : DV1, CA4, -

Humain, samouraï : DV2, CA6, -

Humain, sorcier : DV1, CA4, (2 1)

Kalau (Yéti) : DV2, CA7, poison, dg+2

Kappa : DV1, CA6, reg 1

Kobold : DV0, CA4

Korobokuru (Nain) : DV1, CA5, sv+1

Nain : DV1, CA5, sv+1

Ogre : DV2, CA5, dg+1

Ogre mage : DV2, CA6, reg 1, mb, (3 2 1)

Oni : DV4, CA6, reg 2, (3 2 1)

Orque : DV1, CA4, in+1

Petite-gens : DV0, CA5, sv+1, in+1

Rat Gobelin : DV1, CA5, met (rat)

Tengu : DV3, CA5, met (corbeau), vol, (2 1)

Titan : DV7, CA7, dg+3, sf(foudre), inv, mbFEAT (3 3 3 3 3 3)

Troll : DV2, CA6, 2 at, reg 2

Yuan Ti (hommes serpents) : DV2, CA5, met (serpent), mb (2 1 1)

MONSTRES FABULEUX

Basilic : DV2, CA6, petri

Centaure : DV1, CA5, 2 at

Chat Féérique : DV2, CA5, im, in+2 esquive 6

Chien Féérique : DV2, CA5, im, rep 3, esquive 6

Chimère : DV3, CA6, 3 at, sf, V

les dragons sont insensibles aux attaques identiques à leur souffle

Dragon du Givre : DV4, CA7, 2 at, sf(froid), (1) (E)

Dragon Démon : DV5, CA7, 2 at, dg+1, sf(feue), V, (2) (F)

Dragon des Marais : DV5, CA8, 2 at, dg+1, sf(terre), (2 1) (TE)

Dragon Tonnerre : DV5, CA8, 2 at, dg+1, sf(foudre), V, (3 1) (FT)

Dragon de Feu : DV6, CA9, 2 at, dg+1, sf(feue), V, (3 2) (F)

Dragon Céleste : DV6, CA9, 2 at, dg+2, sf(foudre), V, (3 2 1) (AF)

Dragon des Rivières (Chiang Lung) : DV4, CA7, 2 at, dg+1, sf (orage), (2 1) (E)

Dragon des Typhons (Tun Mi Lung) : DV4, CA7, 2 at, dg+1, sf (typhon), V, (2 1) (AE)

Dragon blanc : DV4, CA7, 2 at, sf(froid), V, (1)

Dragon noir : DV5, CA7, 2 at, dg+1, sf(acide), V, m, (2)

Dragon vert : DV5, CA8, 2 at, dg+1, sf(poison), V, f, (2 1)

Dragon bleu : DV5, CA8, 2 at, dg+1, sf(foudre), V, f, (3 1)

Dragon rouge : DV6, CA9, 2 at, dg+1, sf(feue), V, mb, (3 2)

Dragon d'or : DV6, CA9, 2 at, dg+2, sf(feue), V, mb, (3 2 1)

Griffon : DV2, CA6, 2 at, V

Harpie : DV2, CA5, charme 3, para, V

Hibours : DV2, CA5, 2at. Pv+1,

Hippogriffe : DV1, CA5, 2 at, V

Hydre : DV2-4, CA5, 3 at, reg 2

Licorne : DV2, CA6, dg+1, im, téléportation 5

Manticore : DV2, CA6, dis (épines queue), 2at, V

Méduse : DV2, CA5, petri, poison

Minotaure : DV2, CA5, 2at, dg+1

Pégase : DV1, CA5, sv+1. V

Pseudo-dragon : DV1, CA6, para (dard, dent), V, f, invisibilité 1, double-vue 1, télépathie 6

Roc (aigle géant) : DV6, CA6, dg+1. V

Tarasque : DV23, CA8, 3 at, dg+2, peur, reg 3, inv, ins

Grosœil : DV4, CA6, Charme 1, sommeil 1, suggestion 1, télékinésie 1, destruction 1, anti-magie 1, anti-magie 1,

BESTIAIRE MONSTRUEUX

Caractéristiques principales

DV : dés de vie, aussi égaux au niveau. Avoir 0 DV signifie que l'on a 1D3 PV et 1D3 aux dégâts.

CA : classe d'armure.

Caractéristiques dérivées

Les caractéristiques dérivées ne sont pas fournies, car elles peuvent être calculées à partir des caractéristiques principales.

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.

ÉQUILIBRAGE DES RENCONTRES

DV monstres=niv joueurs est pas mal. Bon monstre, 5pv par DV, gros monstre 6/DV, unique, ancien +1 à dg, sv, pv, in, n at, plus de sorts (si possible).

CRÉATURES COURANTES

Il est facile d'improviser rapidement un humanoïde ou un animal naturel en appliquant les directives suivantes :

- DV = 0, 1, 2 selon que la créature est petite, moyenne ou grosse.
- CA = 4, 5, 6 selon que la créature est peu, assez ou très protégée (ou rapide).
- ajouter in+1 pour une créature très vive ou très rusée, dg+1 si elle est très forte et sv+1 si elle est très résistante.

CONVERSION AD&D >> MINIDONJON

- Diviser les DV et la CA par trois (si ascendante).
- Adapter le reste au jugé.

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, CA5, –

Cheval : DV1, CA5, –

Chien : DV1, CA5, –

Éléphant : DV4, CA5, dg+1

Lion, Tigre : DV2, CA5, in+1

Loup : DV1, CA5, pv+1

Loup géant : DV2, CA5, –

Ours : DV2, CA5, sv+1

Rat, meute : DV1, CA5, maladie

Smilodon : DV2, CA5, in+1, dg+1, 2at

ANIMAUX GÉANTS OU ÉTRANGES

Araignée géante : DV1, CA5, poison

Araignée gobeline : DV2-3, CA5, in+2, para, im (armes normales)

Carpe géante : DV3, CA5,

Chauve-souris géante : DV0, CA5, maladie

Fourmi géante : DV1, CA6, –

Frelon géant : DV2, CA6, poison, V

Gargantua : DV6, CA5, dg+2

Gorille Albinos : DV 2, CA5, 2 at (4 bras), dg +1

Loup Arctique : DV3, CA5, sf (froid), ins (froid)

Ptéranodon : DV2, CA5 V

Rat géant : DV0, CA5, maladie

Serpent Géant : DV3, CA5, dg+1

Tyrannosaure : DV6, CA5, dg+2

Ver pourpre : DV5, CA5, dg+1, poison

HUMANOÏDES

Bajang : DV2, CA7, poison, maléfices, (3 2 1)(nain esprit)

Bakemono : DV0, CA5, – (gobelin)

Dryade : DV1, CA4, *charme* 5

Elfe : DV1, CA5, (1)

Géant, collines : DV4, CA6, dg+1

Géant, pierres : DV5, CA7, dg+1

Géant, nuages : DV6, CA7, dg+2, *A brume* 3

Gnoll : DV1, CA5, pv+1

Gobelin : DV0, CA4, dg+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 si la cible rate une épreuve d'Adresse.

Maîtrise martiale : AT+1, In+1, dg+1 ou CA+1 pour une arme particulière.

Maîtrise talentueuse : *facile* automatique lors de l'utilisation d'une arme particulière déjà maîtrisée.

Meneur : (niveau) personnages obéissant aux ordres du meneur reçoivent +1 à l'init et +1 Js d'Esp et d'Adr.

Miracle : une fois par aventure, le PJ peut demander à son dieu de réaliser un miracle. Le SR est fixé par le MJ selon la demande. En cas d'échec critique, le dieu se fâche et retire tous ses pouvoirs surnaturels au PJ pour le reste de la journée.

Mn, Tn, En ou Pn : le PJ choisit 1 sort de niveau n dans la liste de sa classe ; celui-ci ne peut être lancé qu'une fois par jour, mais on peut relancer un sort déjà utilisé en sacrifiant un autre sort de niveau supérieur ou égal. Option : Un Pj utilisant les T et E connaît tous les sorts accessibles. Un Pj utilisant les M ou P, connaît auto 1 sort par Mn/Pn et doit apprendre les autres ailleurs. Les P, T et E n'ont pas besoin d'être préparés avant lancement, on pioche dans la liste connue. Les M doivent être préparés, 1/Mn. Mais peuvent être relancés avec un autre Mn ≥. Les M sont forcément écrits (livre de magie) et peuvent être trouvés dans livres, parchemin, échange, etc. Les P proviennent principalement d'un maître... mais bon parfois un bon document particulièrement rare peut être trouvé. On peut changer en journée de M préparé, ça prend 10 mn/niv sort.

Monture le PJ possède une monture dont les caractéristiques sont DV2, CA5, plus une aptitude selon l'animal parmi dg+1, in+1, pv+1, sv+1 (en gagne une par montée de niv du pj) ; si cet allié vient à mourir ou disparaître, le PJ peut en « recruter » un autre entre 2 aventures.

Monture légendaire : le PJ possède une monture dont les caractéristiques sont DV4, CA5, plus 3 aptitudes dans la liste des aptitudes du bestiaire.

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 nD6 (D=d6 ou d3+bonus) dommages, n cibles max (proches : dans les 5 m ou portée arme à distance) attaquables 1 fois au max, répartition du pool au choix. **n=2** : on choisit **arme distance** (arbalète et fronde : 1 cible/rd dans tous les cas) **ou mêlée**, soit 2 cibles max à 1D ou 1 cible à 2D et si **n=3**, soit on choisit une **autre distance** (et on a alors l'équivalent de 2att avec deux distances) soit on choisit un **type d'arme précis** utilisé à la distance précédente (épée longue ou courte ou 2 mains, masse, arc ou de guerre, arbalète poing, couteau, etc.) et on a alors l'équivalent de 3 cibles à 1D ou 2 avec 1D et 2D ou 1 cible à 3D avec ce type d'arme uniquement (et toujours 2att à cette distance avec les autres armes « adaptées », et 1att pour les armes de la mauvaise distance.)

Ombre : permet de devenir invisible (niveau/2 fois par jour) à condition d'être hors de vue. Dure tant qu'on n'interagit avec rien.

Perfection : +1 à tous les Js.

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.

Rage : être blessé ou sacrifier un tour de jeu pour se motiver ; +1 par d à tous les dmg infligés et -1 par d à tous les dmg reçus. Immunité Charmes, Pours, Panique. Dure tant qu'il y a un ennemi. Neurs, 2 fois/j, 3rd pleins pour « redescendre » ou js Esp.

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. Choix à chaque tour.

Résistance X : immunité contre le X « naturel, possible », js facile si pas de dommage ; ou demi-dégâts au max et 0 si js normal réussi pour source X magique. (un souffle est considéré magique)

Soin : +1D6+1 pv. niveau/2 fois par jour. Chaque soin coûte 1D de Châtiment. Contact

Totem : choisir 1 animal de moins de 500 kg. Transformation en cet animal, 1 fois par jour pendant 1h / niveau

Xxx+1 : capacité indiquée augmentée de 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

Couteaux et haches : 5 mètres, max 40 m

Frondes, lances et javelots : 10 mètres, max 80

Arcs, arbalètes et arquebuses : 20 mètres, max 160

LES TECHNIQUES MARTIALES

arme à 2 mains : +1 aux dégâts (DG+1), prise deux fois permet de choisir entre DG+1 ou Init +1 avec lance, hast. Bonus d'init à la prise de contact, et tant que pas pris de dommage. Choix modifiable chaque tour.

arme à 1 main + bouclier : +1 à la CA (CA+1), -1pv/d contre dégâts de sort de zone ou souffle.

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 mais armure légère max. Choix modifiable à chaque tour

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

mains nues : 1D6 de dégâts au lieu de 1D3

lance montée + bouclier : DG+1 et CA+1

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

Arc monté : +1 à l'attaque et CA+1

ASIAT SPÉCIFIQUE :

Tir à l'arquebuse : -1 à l'initiative, dg+2

Techniques martiales

(Réservées au Samourai/ Ronin, Kensai et Sohei)

Iaijutsu (in +1) : art de dégainer et frapper dans le même mouvement

Kenjutsu (dg +1) : art de l'épée, par extension toute arme à une main

Nito Kenjutsu (AT+1) : art de combattre avec le dai-sho (katana+wakizachi), par extension, combat à deux armes

Jujitsu (Dg 1D6 – mains nues) : art du combat à mains nues

Kyujutsu (AT+1 – Arc) : art du tir à l'arc

Bajutsu (Dg+1, CA+1 – À cheval) : art du combat à cheval

Yabusame (Dg+1, CA+1 – Arc à cheval) : art du tir à l'arc monté

Note : les termes japonais sont des approximations. Que les pratiquants d'arts martiaux me pardonnent.

TECHNIQUES MARTIALES AVANCÉES

(Réservées au Ninja, Moine, Sohei et Yakuza)

Arts martiaux : sans arme ni armure, le personnage fait 1D6 de dégâts et gagne +1 à la CA.

Bâton long : sans armure, init+1 et CA+1.

Lance : init +1

Sabre à 1½ mains : init+1 ou DG+1, au choix.

Shuriken : DG-1, init+1, nbre d'attaques +1.

● armure légère, puis armure lourde

● (ne peut être pris avant le niveau 3) 2 attaques, puis 3 attaques

● +1 talent

● +1 point de chance

● +1 catégorie d'ennemi juré (+1 aux dégâts et aux tests de connaissance la concernant)

● 1 sort de mage

● 1 sort de templier

● 1 sort Élémentaire

● 1 sort de Nécromancien

● 1 pouvoir de médium

— 3 crédits : les typés guerriers (att+3 au 6e niveau) peuvent choisir une technique martiale, cela peut être fait 1 fois.

— 4 crédits : les presque guerriers (att+2 au 6e niveaux) peuvent augmenter leur Att de +1, cela peut être fait 2 fois.

— 4 crédits : les presque guerriers (att+2 au 6e niveaux) peuvent choisir une technique martiale. Cela peut être fait 1 fois.

— 4 Crédits : lanceurs de sort (M6 ou T3 au niveau 6) peuvent ajouter un slot niveau 2, peut être fait 2 fois.

— 5 Crédits : voleurs (et proches) peuvent ajouter un talent de voleur, cela ne peut être fait qu'une fois.

— 5 crédits : les non-combattants (Att+1 au 6e niveau) peuvent rajouter Att+1

— 5 crédits : les non-combattants (Att+1 au 6e niveau) peuvent choisir une technique martiale. Cela ne peut être fait qu'une fois.

— 6 Crédits : lanceurs de sorts (m6 ou t3 au 6e) ajoute un slot de niveau 3. Faisable une fois

— 8 Crédits : lanceurs de sorts (m6 ou t3 au 6e) ajoutent un slot niveau 4, faisable une fois.

APRÈS LE NIVEAU 6...

... et 7 aventures (au choix du mj) à **tester mais pas vraiment utile**

Chaque aventure après le niveau donne 1 crédit (ou plus, MJ choix). Ils peuvent être dépensés pour améliorer les personnages ainsi :

— 1 crédit, permet de rajouter un pv, utilisable au max 10 fois, ou jusqu'à atteindre le max possible du personnage.

— 2 crédits : améliore un js de 1, ne peut être fait qu'une fois par capacité.

— 2 crédits : lanceurs de sort ajoutent un slot de sorts 1er niveau. Cela peut être fait 3 fois.

— 3 crédits : les typés guerriers (att+3 au 6e niveau) augmentent leur Attaque de +1, cela peut être fait 3 fois.

CRÉATION DE NOUVELLES CLASSES :

Pour ajouter une nouvelle classe, je conseille d'appliquer les directives suivantes

– utiliser la progression en AT et DV de l'une des classes de base ;(guerrier, vagabond, mage, templier)

– au niveau 2, choisir une capacité “principale” qui est augmentée de +1 ;

– au niveau 5, laisser l'augmentation de +1 d'une capacité au choix ;

– combler les blancs avec des aptitudes spécifiques à la classe, en se limitant à 3 aptitudes au total par niveau ;

– si possible mettre au niveau 1 une aptitude spécifique à la classe qui différencie bien cette classe des autres ;

– si possible mettre au niveau 6 une méga-aptitude (comme « 3 attaques » ou “miracle”) qui couronne la carrière du personnage.

L'AVENTURIER

Classe d'Aventurier

Il s'agit d'une pseudo-classe de personnage autorisant le joueur à créer soi-même le cocktail d'aptitudes qui constitue chaque niveau. L'avantage de cette classe est son extrême souplesse, son désavantage est qu'elle ne donne pas accès à certaines aptitudes spéciales, ni au niveau de spécialisation, que permettent les autres classes.

L'Aventurier dispose d'une grande liste d'aptitudes. À chaque niveau, le joueur choisi 3 aptitudes dans cette liste pour les attribuer à son personnage. Certaines aptitudes peuvent être

prises plusieurs fois (p. ex. le bonus de +1 à l'attaque), certaines autres peuvent être prises plusieurs fois en suivant une progression logique (p. ex. armure légère > armure lourde), et d'autres encore peuvent être prises plusieurs fois à condition de choisir chaque fois une sous-aptitude différente (p. ex. un sort différent dans l'aptitude « sorts de mage »), mais dans tous les cas le choix des trois aptitudes doit respecter une règle stricte : non seulement il n'est pas possible de choisir plusieurs fois la même aptitude pour un certain niveau, mais en plus il n'est pas possible, en tant qu'Aventurier, de choisir une aptitude déjà obtenue au niveau juste précédent (que ce soit par la classe d'Aventurier ou grâce à une autre classe).

Il existe une dernière contrainte, concernant l'acquisition des sorts : on ne peut choisir un sort de Magicien que si le niveau du sort est inférieur ou égal au niveau du personnage ; et on ne peut choisir un sort de Templier ou un pouvoir de Médium que si le niveau du sort est strictement inférieur au niveau du personnage. Pour simplifier le choix, le niveau de personnage requis est indiqué entre parenthèses dans les listes ci-dessous.

Liste des aptitudes disponibles

- +1 DV
- +1 au bonus d'attaque
- +1 technique martiale
- +1 dans une capacité (n'ayant pas encore été augmentée par une aptitude de classe)

LISTES D'ÉQUIPEMENTS

Les prix sont pour la ville / pour la campagne.

1 po (or) = 10 pa (argent) = 100 pc (cuivre).

ARMES

Arme moyenne	10pa	25pa
Arme légère	5pa	5pa
Arme à 2 mains	25pa	
Dague	3pa	3pa
Lance montée	15pa	
Lance courte	3pa	2pa
Bâton	2pa	1pa
Arbalète (x2 lourde)	15pa	
Arc (x3 guerre)	25pa	25pa
20 flèches / carreaux	5pa	5pa
Javelot	4pa	3pa
Fronde	6pc	3pc
Hallebarde	2 Po	
Pique	5 Pa	3pa

ARMURES

Armure de cuir	15pa	25pa
Broigne	30pa	50pa
Cotte de mailles	50pa	
Armure de plates	25po	
Armure complète	150po	
Bouclier	5pa	15pa

QUOTIDIEN

Repas	3-6pc	2-3pc
Verre de bière	3pc	2pc
Bouteille de vin	6-12pc	6-12pc
Ration de voyage	10pc	5pc
Nuit dans une grange		1pc
Nuit d'auberge	1-5pa	1-3pa
Pièce louée 1 mois	20pa	10pa

ANIMAUX

Chien	10pa	5pa
Cheval de monte	50pa	50pa
Cheval de guerre	250pa	
Mule	25pa	15pa
Tête de bétail	5pa	3pa

ACHATS DIVERS

Vêtements	2pa	1pa
Vêtements de voyage	5pa	3pa
Sac à dos	2pa	1pa
Autres sacs / sacoches	5pc	3pc

Selle et rênes	10pa	5pa
Outre à eau	6pc	6pc
Couchage	1pa	6pc
Tente	5pa	10pa
Nécessaire à feu	1pa	3pa
Corde (15 m)	2pa	2pa
Bougie	1pc	1pc
Lanterne	2pa	3pa
Huile pour lanterne	3pc	3pc
Torche	1pc	1pc
Eau bénite	10pa	10pa
Coffre	5pa	3pa
Charrette	30pa	15pa
Barque	20pa	15pa
Petit voilier	150po	300po
Mercenaire / Guide	1-3pa/j	1pa/j

EXEMPLES D'OBJETS MAGIQUES

Anneau magique : sort *invisibilité*, 3/jour. **Arme enchantée** : +1 point de dégâts. **Baguette féérique** : sort *paralyse*, 5 charges. **Ceinture de force** : donne une Vigueur de 6. **Potion de soins** : redonne 1D6 PV, 2 doses. **Eau Bénite, acide** : dommage 1 pt/tour 1D6 tour **Bâton Druidique** : permet à un druide de lancer 1 sort au-dessus de son niv max de sort par jour+1 sort par niv. **Arme de Vitesse** : Permet de lancer Vitesse, 1/jour **Arme vive** : +1 initiative. **Bâton de Mage** : donne 1 sort de plus par niveau. **Anneau de Protection** : bonus de +1 à la CA. **Relique** : +1d3 pts Chance

TRAIN DE VIE

	coût/jour	repas/jour	hébergement/nuit
Sordide	1 Pc	1 Pc	1 Pc
Pauvre	2 Pc	2 Pc	3 Pc
Modeste	1 Pa	3 Pc	5 Pc
Riche	5 Pa	1 Pa	2 Pa

RÈGLES DE BASE

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

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.

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. Ou 6.

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

PERSONNAGES

Un humain de niveau 0 sans équipement possède 1 dé de vie (DV), donc de 1 à 6 points de vie (PV) ; son AT est de +0 et sa CA de 4.

CAPACITÉS ET AFFINITÉ

Un personnage joueur (PJ) est défini par 4 capacités : Vigueur (Force/Endurance), Adresse (Agilité/Dextérité), Esprit (Intelligence/Perception) et Présence (Aura/Volonté). Pour connaître leurs valeurs, on jette 4 fois 1D3 et on note les résultats. Si la somme des 4 nombres est inférieure à 8, on ajoute la différence (8 – somme) au nombre le plus faible.

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 la magie donne un bonus de +1 aux épreuves qui y sont liées (métier hobby, milieu, forme d'es-

prit particulière, éducation). Elle peut changer en changeant de niveau.

RACE

Le joueur choisit une race et applique les aptitudes spéciales suivantes à son personnage.

Humain : Pré+1, Chance+1

Elfe : Esp+1, 1 talent (perception)

Nain : Vig+1, 1 talent (résistance physique)

Petite-gens : Adr+1, 1 talent (discretion)

Warthog

Orc : Pré+1, Initiative +1

Gobelin : Adr+1, 1 talent (discretion)

Goblours : Vig+1, 1 talent (résistance physique)

Gnoll : Adr+1, 1 talent (pistage)

Hobgobelin : Esp+1, pv+1

Ogre : Vig+1, dg +1

Asie (Aventures Orientales)

Hengeyokai : Esp+1, changement d'apparence (Esp x/ jour – Pré/ heure)

Les Hengeyokai sont des esprits rusés et changeurs de forme incarnés en humain. Un Hengeyokai peut se transformer en un animal qu'il choisit à la création.

Korobokuru : Vig+1, 1 talent (résistance physique)

Les Korobokuru sont de petits humanoïdes trapus vivants généralement dans les montagnes.

Peuple Esprit : Adr+1, 1 talent (magie mineure Pré x/jour)

Les membres du Peuple Esprit sont des incarnations des esprits de la nature, ils ressemblent généralement aux humains avec une caractéristique mineure en rapport direct avec leur milieu d'origine (bois, rivière, etc),

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 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.

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

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

C LASSE

Aptitudes de 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

Aptitudes de Voleur

N 1 : 1 talent, Coup bas, Chance+ 1

N 2 : AT + 1, DV + 1, Adr+ 1

N 3 : 1 talent, DV + 1, armure légère

N 4 : Complice, DV + 1, 1 technique

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

N 6 : 2 attaques, DV + 1, Chance+ 1

Aptitudes de 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

Aptitudes d'Expert

N 1 : 2 talents, Soutien

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

TECHNIQUES MARTIALES

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

arme lourde : + 2 aux dégâts

arme de poing : + 1 à l'initiative

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

arme d'épaule : + 1 à l'attaque

arts martiaux* : 1 D 6 de dégâts et + 1 à la CA

couteau (lancé ou non) : + 1 à l'initiative

(* aucune arme ou armure n'est autorisée)

ARMES MODERNES

Dégâts : toutes les armes modernes infligent 1D 6 + 1 points de dégâts

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, DG – 1), ou en rafale concentrée (AT – 1, DG + 1)

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

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

OPTIONS DES CLASSES MODERNES

CHEVALIERS

Les moines-chevaliers sont des spécialistes des pouvoirs mentaux et des soldats-philosophes

APTITUDES DE MOINE

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 du moine, ou plus difficiles certaines actions de ses adversaires

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

1 technique : au choix, mais il s'agit généralement d'une technique d'épée-laser (arme à énergie faisant 1 D 6 + 1 points de dégâts au corps à corps)

1 talent : au choix, mais pilotage, survie, négociation ou us-et-coutumes sont souvent choisis.

C LASSES DE MOINE

Aptitudes de Moine-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

Aptitudes de Moine-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

Aptitudes de Moine-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

TECHNIQUES D'ÉPÉE – LASER

posture offensive : + 1 à l'initiative
posture défensive : +1 à la CA
épée à double lame : + 1 aux dégâts
posture à 2 épées : + 1 à l'attaque

PERSONNAGES MODERNES APTITUDES SPÉCIALES

Complice : le PJ possède un allié fiable dont les caractéristiques sont DV 3, CA 4, plus une aptitude à tirer au hasard (1 : dg + 1 / 2 : in + 1 / 3 : pv + 1 / 4 : sv + 1 / 5 : 2 at / 6 : CA 5) ; si cet allié vient à mourir ou disparaître, le PJ peut en « recruter » un autre entre 2 aventures

Soutien : tout personnage qui tente une action en relation avec l'un des talents de l'expert gagne un bonus de +1 s'il suit les conseils de ce dernier

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

Excellence : choisir l'une des 4 capacités. Elle devient « talentueuse » : tous les tests normaux qui y ont recours réussissent automatiquement

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)

DV et garder le nouveau total s'il est plus élevé que l'ancien.

Le joueur choisit les sorts et techniques du personnage dans les listes correspondant à sa classe.

Pour finir, le PJ reçoit 100 pièces d'argent qu'il peut utiliser pour acheter son équipement de départ.

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.

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, ou **option2** jet Vig avec malus nD des dégâts subis... 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

COMBATS

Un tour dure 10 secondes.

Initiative : chaque participant lance 1D+AT ; les plus hauts résultats agissent en premier.

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 1D6 PV à la victime quelle que soit l'arme utilisée, sauf les attaques à mains nues qui n'en font perdre que 1D3. 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, **dommage max** 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. D du niveau 0 + ceux de la Classe

RÈGLES OPTIONNELLES

CAPACITÉS EXCEPTIONNELLES

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

Vigueur : +1 PV par DV possédé **ou** DG+1 contact

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

Esprit : qq sorts de Magicien en plus, la somme de leurs niveaux ≤ niveau du Magicien. (ou +1 talent pour les non-Magiciens)

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

EXCEPTIONNELLES OPTION

Élémentaliste : les Élémentalistes ont un bonus de carac primaire niv 2 variable. C'est cette carac qui définit si on choisit le bonus dû à cette carac ou si on prend des slots de sorts supplémentaires.

GAGNER UN NIVEAU (OPTION)

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.

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.

Arcanistes : Magicien Wu-Jen Sorcier Sorcier Élémentalistes, Enchanteur livre de sorts.

Prêtre spécialiste (voir les pages de modif à la fin les concernant... templier, clerc, paladin, druide, Chamane, shohai, shugenja sont les versions de base)

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

ASSASSIN 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
(a) une des 10 techniques de base
(b) discrétion, escalade, piège, perception ou déguisement

BARBARE BERSERK

N1 : DV+1, AT+1, Instinct
N2 : DV+1, armure légère, Vig+1
N3 : DV+1, AT+1, Rage
N4 : DV+1, technique (a), (Esquive ou Réflexe)*
N5 : DV+1, 2 attaques, CP+1
N6 : DV+1, AT+1, (Esquive+ ou Réflexe+)*

(a) une technique de base sauf arbalète et lance+bouclier

BARDE

N1 : talent (b), Inspiration, Chance+1
N2 : AT+1, DV+1, ADR+1
N3 : talent (b), M1, armure légère
N4 : M2, DV+1, technique (a)
N5 : (M3 ou 1 Talent)*, AT+1, CP+1

N6 : Excellence, DV+1, Chance+1
(a) une technique de base sauf 2 m et celles avec bouclier
(b) musique, langues, histoire, légende, baratin ou acrobaties

CAVALIER MONTEUR DE LOUP

N1 : DV+1, AT+1, armure légère
N2 : DV+1, monture, Vig+1
N3 : DV+1, AT+1, armure lourde
N4 : DV+1, technique (a), chance +1
N5 : DV+1, 2 attaques, CP+1
N6 : DV+1, AT+1, monture légendaire
(a) à choisir parmi arc monté, 1 m, 1 m+bouclier et lance+bouclier

CHAMANE

N1 : T1, armure légère, Aura de Peur
N2 : T1, DV+1, Pré+1
N3 : T2, AT+1, DV+1
N4 : T2, DV+1, Protection
N5 : T3, AT+1, CP+1
N6 : T3, DV+1, Totem

CHEVALIER

N1 : DV+1, AT+1, armure légère
N2 : DV+1, Meneur, Vig+1
N3 : DV+1, AT+1, armure lourde
N4 : DV+1, technique (a), Écuyer ou Monture
N5 : DV+1, 2 attaques, CP+1
N6 : DV+1, AT+1, armure ultra-lourde
(a) à choisir parmi 2 m, 1 m, 1 m+bouclier et lance+bouclier

CLERC

N1-N5 : identique au Templier
N6 : T3, DV+1, T4

DRUIDE

N1 : T1, Emprise, talent (b)
N2 : DV+1, armure légère, Pré+1
N3 : T1, AT+1, Compagnon
N4 : T2, DV+1, Totem
N5 : T2, AT+1, CP+1
N6 : T3, DV+1, Ami de la nature
(b) con. de la nature, médecine naturelle ou orientation

OGRILLON :

Vig+1, Rage

L'Ogrillon est un croisement entre un ogre et une orque (ou l'inverse). Il est assez instable mentalement et ne peut être une classe utilisant la magie (ni un chevalier en l'occurrence).

Il peut éventuellement partir en Rage sur une vexation forte, une grosse peur, une émotion très forte, etc. js sous Pré pour éviter de partir en rage.

S'il est Berseker, au lieu de Rage au Niveau 3, il a deg+1.

RAPTOR :

AT+1 (gueule), dg+1 (gueule/ ergot pattes arrières), Talent (course).

Ce sont des vélociraptors qui ont évolué et qui sont intelligents. Talent (Course), ils se déplacent naturellement à vitesse 2x supérieure à celle d'un humain (soit 10 m + action ou 20 m par tour en combat), et ils sautent en longueur jusqu'à 15 m en prenant de l'élan. Technique classique de sauter et d'atterrir en mordant avec leur grosse gueule... js d'ADR pour ne pas être renversé. Si l'attaque est réussie, ils lacèrent ensuite avec leur ergot de pattes (dommage 1D3+ dg+1). Les Raptors combattants équipent souvent l'ergot de leurs pattes arrières de serre en métal qui font alors 1D6+ dg+1 de dommage.

De part leur morphologie, ils ne peuvent porter des armures que taillées pour leur race. De même ce sont d'épouvantables grimpeurs : **difficile** pour tout jet d'escalade.

SOMBRELIN :

Esp+1, Esquive niv/2 jour

Esquive correspond au sort M4.

Les sombrelins sont les descendants de diable et d'humains. Ils conservent quelques caractéristiques physiques qui trahissent leur lignage.

TIEFLING :

Pré+1, Malédiction niv/2 jour. Aura (peur)

Malédiction correspond au sort M4, l'Aura (peur/pervers) rend les gens mal à l'aise dans les rapports sociaux et les personnes ou êtres particulièrement craintifs ne s'approcheront pas. Il faut un js de Pré du personnage pour désactiver cette aura et qu'il y fasse attention, pas trop distrait sinon elle revient. Autrement, elle peut être utilisée comme une aura de Peur (cf Warthog fonctionne comme l'inverse d'Emprise, ou Aura de Templier) sur des gens Normaux.

Les Tiefling sont les descendants de Démon et d'humains dont ils conservent quelques traits physiques (couleur peau, cornes courtes, petite queue, etc.)

WOLFEN, HOMME-CHIEN OU LOUP :

Talent (Pistage), ADR+1

Race d'homme chien ayant une forte prestance et la tête qui ressemble à celle d'un loup ou d'un chien loup.

KOBOLD :

Vig et Pré ne peuvent excéder 2 à la création et 3 au final, ADR+1, Méprisé, Talent (Discrétion. Se faire oublier).

Méprisé signifie que dans un groupe multiracial un Kobold est considéré comme non dangereux. Tant qu'il ne fait rien de particulier (et qu'on ne connaît pas déjà ses compétences), on ne l'attaquera pas tant qu'un autre membre du groupe reste debout. En gros, à moins qu'il en fasse la preuve, il est très dur de considérer un Kobold comme dangereux, efficace ou utile. Bien sûr, être Méprisé peut impliquer des difficultés de communication.

De part leur taille faible, les Kobold n'ont pas le bonus de dg+1 pour les techniques d'armes à deux mains ou de lance montée. En revanche, ils aiment bien les lances pour compenser leur petite taille.

Le Kobold est un petit humanoïde à tête canine et grands yeux encore plus petit et frêle qu'un goblin.

MANTE :

init+1, Talent (vision 360°), 1 bonus CA (chitine), Ailes, Malus de -1 à tous les jets d'ADR qui demandent une manipulation fine des mains (ils ont des membres supérieurs semblables à des mantes religieuses qui se terminent par des pinces plutôt que de vraies mains. Ils sont incapables d'utiliser les arcs ou les arbalètes et doivent avoir des armures taillées pour leur race.

Talent (vision 360°) permet de voir à 360°. Cela peut être perturbant puisque par exemple, on peut tirer ou frapper sans bouger la tête. Ils ont des

ailes qui ne leur permettent plus de voler, mais permet de chuter de n'importe quelle hauteur et de sauter sur 10 m sans élan.

Les Mantas sont une race d'homme-insectes avec une tête de mante religieuse (dont les gros yeux). Ils ont vraiment un corps insectoïde mais de forme humanoïde. Ils ont tendance à bouger de façon saccadée, sont d'humeur très conviviale, adorent l'humour, et sont souvent assez bavards.

MINOTAURE :

Vig+1, dg+1, Talent (Labyrinthe), ADR inférieure à 3 à la création et max 3 à cause sabots et grosses mains. Armures uniquement adaptées à leur gabarit.

Talent (Labyrinthe) un Minotaure ne se perd pas dans les labyrinthes... Ce qui peut comprendre les dédales d'une ville à ciel ouvert, d'un égout, un réseau de cavernes, d'un palais, etc.

C'est la forêt, les plaines, marécages, la mer où il peut se perdre.

GUERRIER

N1 : DV+1, AT+1, armure légère
N2 : DV+1, 1 technique, Vig+1
N3 : DV+1, AT+1, armure lourde
N4 : DV+1, 1 technique, 2 attaques
N5 : DV+1, AT+1, CP+1
N6 : DV+1, 1 technique, 3 attaques

MOINE MOINE

Religieux errant ou monastique cherchant l'illumination spirituelle par l'élévation du corps et de l'esprit.

N1 : talent (b), technique (a), 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+)*
(a) arts martiaux, bâton, sabre, shuriken, arc ou 2 armes
(b) acrobaties, médecine, course ou vigilance

PALADIN VENGEUR

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 (de peur)
N5 : DV+1, 2 attaques, CP+1
N6 : DV+1, AT+1, (T1 ou T2 ou T3 ; mont légendaire)*
(a) à choisir parmi 2 m, 1 m, 1 m+bouclier, lance+bouclier

RÔDEUR 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**
Ombre
(a) 1 m, 1 m+b, 2 armes, arc, jet-de-couteau ou javelot+b

(b) pistage, piège, discrétion, escalade ou médecine naturelle

TEMPLIER

N1 : T1, armure légère, Aura
N2 : T1, DV+1, Pré+1
N3 : T2, AT+1, DV+1
N4 : T2, DV+1, armure lourde
N5 : T3, AT+1, CP+1
N6 : T3, DV+1, Miracle

VAGABOND MARAUDEUR

N1 : 1 talent, Coup bas, Chance+1
N2 : AT+1, DV+1, ADR+1
N3 : 1 talent, DV+1, armure légère
N4 : (M1 ou T1), DV+1, 1 technique
N5 : 1 talent, AT+1, CP+1
N6 : 2 attaques, DV+1, Chance+1

VOLEUR

N1-N3 : identique au Vagabond
N4 : Esquive, DV+1, technique (a)
N5 : talent (b), AT+1, CP+1
N6 : Excellence, DV+1, Chance+1
(a) une technique de base sauf 2 m et celles avec bouclier
(b) discrétion, escalade, piège, perception ou vol-et-effraction

GARDIEN

N1 : DV+1, AT+1, Bouclier
N2 : DV+1, Armure Légère, Vig+1
N3 : DV+1, AT+1, Sacrifice
N4 : DV+1, Armure Lourde, Bouclier +
N5 : DV+1, 2 attaques, CP+1
N6 : DV+1, AT+1, armure ultra-lourde ou Sacrifice+

Bouclier : donne la technique 1 m+bouclier, mais permet en plus de faire profiter un allié adjacent de son bouclier., donc allié possède +1 CA. Bonus cumulable si un autre gardien se tient sur l'autre flanc du protégé. Si deux gardiens, ou trois gardiens, les bonus existent encore, donc +2 ou +3 (pour celui du milieu) à la CA. Principe de la phalange... la ligne de gardiens peut être assez longue, par exemple ligne de 4 gardiens ça donne de gauche à droite, +2, +3, +3, +2 en bonus

CA. Le bouclier est grand (pavois, légionnaire romain). Le bonus de -1/d des effets de zone s'applique aussi à la personne protégée.

Bouclier + : comme Bouclier, mais en plus la personne protégée peut agir si elle ne prend pas de dommage (un mage, bien qu'à l'origine visé pourra tout de même incanter). Individuellement, permet aussi d'annuler une attaque physique visant le porteur, mais cela détruit le bouclier.

Sacrifice : cette action prend le rd, donc si déjà agit pas faisable. Dans les cinq mètres autour du gardien (bien sûr, il doit être capable de voir l'action), le gardien peut se précipiter pour s'interposer et prendre les dommages à la place de la cible initiale. Cela peut avoir lieu indépendamment de l'initiative, mais avant de savoir si la cible est touchée ou non. Dans ce cas, la cible initiale peut agir de façon normale si elle n'a pas subi de dommage (donc un mage peut incanter par exemple). Sur un sort de zone (boule de feu par ex.), cela donne un js facile à la cible et un js difficile au Gardien (s'il a son bouclier, sinon pas de js). Option, sur une attaque au contact, il est possible que le gardien doive bousculer la cible initiale.

Sacrifice + : le personnage défait le leader des adversaires. Le « leader » fait un js (pré), s'il rate, l'ensemble de la troupe ne s'occupe plus que du gardien... permettant à ses alliés de fuir, de faire une manœuvre, en gros on ne s'occupe plus d'eux. Si le js du « leader » est réussi, le gardien fait un jet de présence, le nombre de « sous-fifres » qui l'attaquent tout de même est égal à 6+marge de réussite pj (seuil 7, bien sûr). Si le leader a en plus un modificateur spécial pouvant agir sur sa troupe – tel que l'aura d'un anti-pal ou d'un prêtre, meneur du chevalier, ou l'inspiration d'un barde, etc. – le jet de Prés est difficile, Si le pj rate son jet de Sacrifice+ (moins de 7), ne bouge qu'un nb égal à la Pré du gardien.

L'effet dure tant que le gardien est debout, ou si la troupe est attaquée. Ps : rien n'empêche un gardien de se sacrifier et se mettre à cavalier, forçant ainsi la troupe à le poursuivre.

Les premiers et les plus performants gardiens sont issus des légions romaines. Après le Grand Chaos, les mages et les prêtres ont été incorporés à l'armée... comme à peu près tout le monde en fait, et cette classe de soldat a été développée assez vite pour les protéger au sein de l'armée. Surtout qu'ils avaient déjà l'utilisation commune de leur grand bouclier et l'habitude de fonctionner en formation.

CHANTELAMES

N1 : M1, armure légère, chantelames

N2 : M1, DV+1, Esp+1 ou Vig+1

N3 : M2, Tech (a), AT+1

N4 : M2, 2 att*, DV+1

N5 : M3, AT+1, CP+1

N6 : M3, Tech, DV+1

(a) ne peut être que spécialiste armes légères (fin cimenterre, dague, rapière, fleuret).

Talent Chantelames : donne automatiquement 1 arme dans chaque main. Mais en plus, quand le personnage a ses deux armes en main, il peut tout de même incanter. Les armes ne peuvent être que des épées ou des dagues.

2 att* : quand le personnage obtient ses deux attaques, il peut soit faire deux attaques avec ses armes, soit une attaque et lancer un sort. Mais cela ne marche qu'avec deux armes légères. Autrement il doit faire un choix chaque tour entre 2att ou un sort.

Tech : permet n'importe quelle technique martiale.

Les Chantelames sont des elfes (normalement, sinon il y a eu un apprentissage absolument exceptionnel qu'il faudra justifier). C'est dû à un entraînement secret qui permet d'incanter par des mouvements des lames. C'est considéré comme

FÉLIS :

Adr+1, deg+1(griffe), Talent(Équilibre)

Griffe, les Félis ont des griffes qui donnent un dg+1 quand ils combattent à mains nues.

Le Talent Équilibre signifie qu'il est simplement très dur de faire perdre son équilibre à un Félis, et qu'il retombe systématiquement sur ses pieds (ce qui ne l'empêche pas d'être nul en acrobatie, de se péter les jambes, de grimper comme un gros veau, etc.) Mais c'est un magnifique funambule et il est quasi impossible de le renverser.

L'apparence peut être celle de n'importe quel félin humanoïde (cristière comprise).

HOMME GRENOUILLE :

talent (nage), talent (saut 4 m), langue. Malus feu : +1 par d de dommage.

Peau verte de grenouille, humanoïde à tête et jambes de grenouille, entre 1m30 et 1m50. Armure spécifique.

Langue : l'homme grenouille possède une langue de 3 m collante qu'il peut projeter. Il peut s'en servir pour désarmer (js vig pour éviter, mais pas d'armure). Il s'en sert aussi pour « attraper » de petites proies (oiseaux, chat, petit chien). Option : pour éviter de « gober » avec sa langue par pulsion les petits animaux, js de Pré.

HOMME-RAT, RATLING :

Vig+1, Talent (Résistance poison, alcool, maladie et même altération corporelle magique si niv sup ou égal à l'enchanteur ou créature). Chance+1

De part leur taille faible, les Ratlings n'ont pas le bonus de dg+1 pour les techniques d'armes à deux mains ou de lance montée

Les Ratling sont une race d'hommes rats de petites tailles, 1 m. Ils ont la particularité de vivre principalement dans les égouts des grandes villes... d'où leur fantastique résistance à tout ce qui s'attaque à leur corps.

KITSUNE :

Adr+1, Init+1, Talent (Acrobatie)

Race d'homme renard. Créature de petite taille, 1m20 qui ne bénéficie pas du DG+1 pour les armes à deux mains. Particulièrement agile il bénéficie d'un bonus 1 à la CA s'il se limite à l'armure légère. Ils ne peuvent excéder 4 en Vig.

NOUVELLES RACES JOUEUSES

AASIMAR :

Pré+1, talent (aura de sympathie), Vig ne peut dépasser 2 à la création et 3 au final

Humain possédant un aïeul céleste, il dégage une aura qui le rend sympathique dans tous ses rapports sociaux. Moins face à un démon en revanche ou même un mort-vivant car dans ce cas elle est perçue comme l'aura d'un Templier, mais sans l'effet. Autant dire que ces monstres n'aiment pas du tout les Aasimar. Une créature ou personne de base agressive, si elle rate js **difficile** de Pré devient neutre (un peu comme le talent Emprise avec les animaux). La vigueur ne peut dépasser 3.

Fin physiquement et gracieux, la couleur des cheveux, des lèvres, etc. (au choix) peuvent être d'une couleur inhabituelle.

DRACONIEN :

Vig+1, CA bonus +1 (écailles), sf 1d6+niv n/jour (pas plus d'une fois par heure), ADR ne peut excéder 2 à la création et 3 au final.

sf c'est un souffle de dragon qui dépend de la race d'origine du personnage (feu, acide, électricité, etc), forme un cône qui porte à 3 m et s'étend sur trois mètres de large. Js divise par 2.

Armure adaptée à leur morphologie.

Race d'hommes reptiles écailleux qui descendent des dragons. Ils ont une bonne corpulence, pas d'aile et parfois un reste de queue.

DROW :

ADR+1, Lévitacion 1, Ténèbre 1

Lévitacion 1 permet de s'élever/descendre dans les airs, 10 m max, 1 fois par jour pendant 10 mn. Si on prend appui on peut se projeter avec une acrobatie. Ténèbres 1 fois par jour, 10 mn, 10 m, bulle de ténèbres (cf sphère énergie).

Pour le reste, trop de littérature.

ELFE FÉERIQUE :

Esp+1, Magie Brute, Talent (un art : cuisine, ébénisterie, forge, dessin ou couture, etc.) Ne supporte aucune armure métallique. Ne peut pas être Berseker ou Barbare.

Métis t Fée.

ELFE SYLVAIN :

ADR +1, Talent (Survie milieu hostile)

Version forestière et plus « brute des elfes », très amateurs d'arcs, vivent exclusivement en forêt (nature en général), Affinité Nature obligatoire. Détestent les grandes villes.

ÊTREFORGÉ :

Vig +1 ou ADR +1, Pré -1(max 3). CA naturelle de 5. immunités : maladie, respiration, manger, poison, sommeil, boire. **Facile** js feu, froid, drain de vie. Poing 1d6. Médite 5 h/jour. **Difficile** js foudre, acide. Ne récupère que la moitié des soins magiques. Sensible à tout ce qui agit sur le métal (en général js **Difficile**). Sort Réparation (mage), redonne 1d3 pv.

une troupe d'élite, plutôt chargé de garder les lieux sacrés... mais parfois, ils baladent. En revanche, si un « aventurier » apprend cette technique à un non elfe sans l'autorisation des hautes instances elfiques, après jugement c'est assignation à résidence avec interdiction de fréquenter autre race à minima et mort si mauvaise réaction.

ACROBATE

N1 : DV+1, Acro+1, Talent (b)

N2 : DV+1, Tech, ADR+1

N3 : Acro+1, AT+1, Esquive

N4 : DV+1, Tech, Talent (b)

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

N6 : Acro+1, AT+1, esquive +

Acro : par sa façon de bouger féline et grâce à son agilité, le personnage est particulièrement difficile à toucher (si Talent Acrobatie est pris, ben c'est acrobatique)... Donne +1 à la CA (s'il peut bouger). Si le personnage utilise des armes lourdes, il perd cette particularité.

(b) acrobatie, funambulismes, escalade, équilibre, parkour, chute (si appuis, ôte 1d de dmg par niv).

En gros, on imagine les combattants de film de kung-fu en pyjama de soie, super dur à toucher tellement ils sont agiles.

BRETTEUR

N1 : DV+1, Botte, technique(a)

N2 : AT+1, Provoc, ADR+1

N3 : DV+1, #Réflexe, technique(a) (ps : botte)

N4 : AT+1, Chance +1, 2 attaques

N5 : DV+1, CP+1, Réflexes + (ps : botte)

N6 : DV+1, AT+1, 3 attaques

(a) spécialiste armes légères (rapière et dague) et les techniques qui vont avec (1 m, 2armes, lancer).

Provoc : permet de pousser un pnj à attaquer le bretteur, ou du moins à relever un défi. Paroles, gestes, au choix, si compris... jet d'opposition de Pré, un pnj avec rage a un jet **difficile**. Les trucs pas du tout guerrier (mage par exemple) sont **faciles**. Si réussite 2 fois immunisé pour la journée.

Botte : comprend 4 techniques, le bretteur en maîtrise 1/niv impair. Croche-patte : on ne compte pas l'armure portée par la cible, si attaque réussit, js adr ou tombe, 4 pattes js facile. Désarmer, on ne compte pas l'armure, si attaque réussit js vigueur (**facile** arme à deux mains) ou désarme. Coup précis, init obligatoire si touche, dommages = 1d6+niv. Contre-attaque : le pj attend d'être attaqué, si l'attaque rate, il a droit à une riposte gratuite en plus de ses éventuelles attaques à suivre. 1 ere fois js normal ou rien, 2 fois... js facile et js, etc.

HOURI

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

N2 : AT+1, DV+1, Pré+1

N3 : talent (c), M1, talent (motivation)

N4 : talent (b ou c), DV+1, technique (a)

N5 : (M2 ou talent Réputation), AT+1, CP+1

N6 : Excellence, DV+1, Chance+1

(a) dague ou rapière, et les techniques qui vont avec, lancer couteau, mains nues, pas de bouclier

(b) musique, langues, histoire, légende, baratin ou danse

(c)crochetage, discrétion, perception ou pickpocket.

Talent Charme : le personnage obtient automatiquement des actions anodines. Jet Pré **facile** pour une action un peu discutable, jet Pré pour du pas souhaitable et Jet Pré **difficile** pour un truc normalement impossible. Jugement du Mj. Il faut un peu de temps, si on raccourcit c'est plus dur.

Talent Motivation : en fréquentant une personne, dont niv+pré est inférieur ou égal à niv+pré de la houri, 1 journée par Niv+Pré de la cible – niv houri, elle connaît les motivations et les faiblesses psychologiques (pas en détail) d'une personne. Ex : niv+pré cible – niv houri = 2, la fréquentation dure deux jours. Il faut au

minimum un jour. Si niv+pré houri est inférieur à celui de la cible, la durée est de niv+pré cible + la différence en jour. Si la houri souhaite raccourci cette durée, il faut un duel de Pré.

Réputation : la houri devient capable de répandre avec efficacité, et discrétion si elle veut, dans les milieux qu'elle souhaite, des rumeurs. Que les rumeurs soient favorables ou défavorables. L'échelle est variable et dépend des moyens mis en œuvre, mais aussi des contacts, de savoir quelles sont les bonnes personnes... elle sait. Éventuellement, il lui faut tout au plus « prendre la température » d'une ville inconnue. De plus, cela permet aussi (mais cette fois-ci pas automatiquement) de savoir d'où viennent les autres rumeurs. Si vous le souhaitez, dans un milieu complètement étranger ou très vite, il faut un jet quelconque.

CHASSEUR/ÉCLAIREUR

N1 : DV+1, talent (b), tech (a)
N2 : AT+1, armure légère, Vig+1
N3 : DV+1, technique (a), talent (b)
N4 : DV+1, AT+1, Compagnon (chien, rapace...)
N5 : DV+1, 2 attaques, CP+1
N6 : DV+1, AT+1, Conscience (cf jedi)
(a) 1 m, arbalète, fronde, arc, arme deux mains, jet-de-couteau ou javelot
(b) pistage, piège, discrétion, survie, escallade

KENSAÏ

Guerrier ayant dédié sa vie à la maîtrise parfaite d'une arme particulière, s'entraînant sans relâche pour faire corps et esprit avec elle.

- 1/ DV+1, AT+1, 1 maîtrise* (a)
- 2/ DV+1, Adr +1, réflexes
- 3/ DV+1, AT+1, 1 maîtrise* (a)
- 4/ DV+1, 2 att., réflexes +
- 5/ DV+1, AT+1, CPxxx +1
- 6/ DV+1, 3 att., maîtrise talentueuse* (b)

*Le Kensai choisit une arme de mêlée spécifique (katana, bâton, no dachi, etc.).

Les modificateurs de maîtrise et maîtrise talentueuse ne s'appliquent que lorsqu'il utilise cette arme précise.

- (a) maîtrise : AT+1, In+1, dg+1 ou CA+1. La maîtrise du N1 et du N3 concernent la même arme (une même maîtrise peut être choisie deux fois).
- (b) maîtrise talentueuse : lorsque le Kensai utilise son arme de prédilection, toutes ses attaques sont **faciles**.

NINJA

Assassin et espion surentraîné appartenant à la caste des intouchables dont les clans

- interviennent pour les plus offrants.
- 1/ talent (b), Coup bas, Poison
 - 2/ AT+1, DV+1, Adr+1
 - 3/ technique (a), DV+1, réflexes
 - 4/ talent (b), DV+1, assassinat
 - 5/ technique (a), AT+1, CP+1
 - 6/ 2 attaques, DV+1, Ombre
- (a) une des techniques de base orientales sauf « bajutsu » et « Yabusame » ou techniques martiales avancées
- (b) acrobatie, discrétion, escalade, piège, perception ou déguisement

SAMOURAÏ / RONIN

Guerrier sans peur entraîné depuis l'enfance et prêt à mourir pour son seigneur et son honneur.

- 1/ DV+1, AT+1, 1 technique (a)
 - 2/ DV+1, Vig +1, armures légères
 - 3/ DV+1, AT+1, 1 technique (a)
 - 4/ DV+1, 2 att., armures lourdes
 - 5/ DV+1, AT+1, CP+1
 - 6/ DV+1, 3 att., 1 technique (a)
- (a) Iaïjutsu (in +1), Kenjutsu (dg +1), Nito Kenjutsu (AT+1), Jujitsu (Dg 1D6 – mains nues), Kyujutsu (AT+1 – Arc), Bajutsu (Dg+1, CA+1 – À cheval), Yabusame (AT+1, CA+1 – Arc à cheval)*

SHUGENJA

Daface : divinité des Orcs.

Credo : la faiblesse tu mépriseras. Prends ce que tu veux. Ne recule pas.

Arme : Grosse Massue à pi-quants.

Aptitudes de Prêtre de Daface

Sphères de Base : Énergie, Vie (inv), Esprit

N1 : DV+1, armure légère, Ennemi
N2 : AT+1, DV+1, Vig +1
N3 : techn (a), DV+1, Armure Lourde
N4 : T1, DV+1, AT+1
N5 : T2, 2 attaques, CP+1
N6 : T3, DV+1, AT +1

(a) à choisir parmi 2 m, mains nues

Gaïa : divinité de la Nature.

Credo : la nature tu protégeras et respecteras. La non-vie tu craindras. La paix tu rechercheras.

Arme : un arbre.

Aptitudes de Prêtre (Druide) de Gaïa

Sphères de Base : Nature, Vie, Matière

N1 : T1, Emprise, talent (b)
N2 : DV+1, Pré+1, armure légère
N3 : T1, AT+1, Compagnon
N4 : T2, DV+1, Totem
N5 : T2, AT+1, CP+1
N6 : T3, DV+1, Ami de la Nature

(b) con. de la nature, médecine naturelle ou orientation

Rapetou : divinité des Vo-leurs.

Credo : Libre tu seras. La richesse est la preuve de ta valeur. Faut-ce qu'il faut.

Arme : dague

Aptitudes de Prêtre de Rapetou

Sphères de Base : Matière, Énergie, Foi

N1 : T1, Chance +1, talent (a)
N2 : T1, DV+1, Adr+1
N3 : T2, AT+1, Soins
N4 : T2, DV+1, Esquive
N5 : T3, AT+1, CP+1
N6 : T3, DV+1, Esquive+

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

Trickster : divinité des Fêtes.

Credo : Profite de la vie. Halte à la morosité, au sérieux et à l'immobilisme. Que rien ne t'arrête.

Arme : Une tête de Renard

Aptitudes de Prêtre de Trickster

Sphères de Base : Vie, Foi, Esprit

N1 : T1, Chance +1, talent (a)
N2 : T1, DV+1, Adr+1
N3 : T2, AT+1, Réflexe+
N4 : T2, DV+1, Esquive
N5 : T3, AT+1, CP+1
N6 : T3, DV+1, Esquive+

(a) jeux, casino, dés, cartes, etc.

Tounoir : divinité des Ténèbres.

Credo : Les Ténèbres doivent chasser la Lumière. L'autre est notre nourriture. La Mort tu respecteras.

Arme : Une faux

Aptitudes de Prêtre de Tounoir

Sphères de Base : Vie (inv), Energie, Foi

N1 : T1, Matière, armure légère

N2 : T1, DV+1, Pré+1

N3 : T2, AT+1, DV+1

N4 : T2, DV+1, Aura (b)

N5 : T3, AT+1, CP+1

N6 : T3, DV+1, Miracle

(b) permet de se rendre sympathique à 1d6+ niv DV de mort-vivant, et de faire fuir 1d6 + niv êtres vivants si ils ratent jet de Pré

Tartagueul : divinité de la Guerre.

Credo : la guerre tu recherches. Tous les moyens sont bons. Ton égal tu respecteras.

Arme : Hache

Aptitudes de Prêtre de Tartagueul

Sphères de Base : Énergie, Esprit, Esprit

N1 : T1, armure légère, Meneur

N2 : T1, DV+1, Vig+1

N3 : T2, AT+1, DV+1

N4 : T2, DV+1, Armure Lourde

N5 : T3, AT+1, CP+1

N6 : T4, DV+1, Armure Ultra-Lourde

Itimésou : divinité du Foyer.

Credo : ton foyer tu aimeras. La communauté tu aideras. Les enfants sont l'avenir.

Arme : Une poêle

Aptitudes de Prêtre de Itimésou

Sphères de Base : Vie, Nature, Énergie

N1 : T1, Chance +1, talent (a)

N2 : T1, DV+1, Pré+1

N3 : T2, AT+1, Soins

N4 : T2, DV+1, Foi

N5 : T3, AT+1, CP+1

N6 : T3, DV+1, T4

(a) tout ce qui concerne l'entretien d'une maison.

Groguik : divinité de la Connaissance.

Credo : Apprends et partage. Ta curiosité est ta plus grande qualité. La connaissance est neutre.

Arme : un livre.

Aptitudes de Prêtre de Groguik

Sphères de Base : Vie, Matière, Foi

N1 : T1, Chance+1, talent (a)

N2 : T1, DV+1, Esp+1

N3 : T2, AT+1, talent (b)

N4 : T2, DV+1, Ombre

N5 : T3, AT+1, CP+1

N6 : T3, DV+1, Miracle

(a) capacité à déchiffrer les langues étrangères et les codes peu complexes. Nécessite un jet si trop éloignés, très complexes ou plus vite. (b) discrétion, escalade, piège, perception ou vol-et-effraction

Prêtre errant ou séculier dispensant son savoir et sa sagesse sur les routes ou dans les temples, respecté par tous.

1/ T1, soins, aura

2/ T1, DV+1, Pré+1

3/ T2, DV+1, perfection

4/ T2, DV+1, châtiment

5/ T3, AT+1, CP+1

6/ T3, T4, DV+1

SOHEI

Guerrier-prêtre, gardien des temples et pourfendeurs des démons et des aberrations venues de l'au-delà.

1/ T1, armure légère, technique (a)

2/ T1, DV+1, Pré+1

3/ T2, AT+1, DV+1

4/ T2, DV+1, soins et châtiment

5/ T3, AT+1, CP+1

6/ T3, DV+1, perfection

(a) une technique martiale avancée

YAKUZA

Voleur ou protecteur du peuple selon les points de vue, hors la loi utilisant leurs talents pour leur compte ou les intérêts de leur famille ou ceux qui les paient.

1/ 1 talent, coup bas, Chance+1

2/ AT+1, DV+1, Adr+1

3/ 1 talent, DV+1, armure légère

4/ DV+1, 1 technique (a), (esquive ou réflexes)*

5/ 1 talent, AT+1, CP+1

6/ 2 attaques, DV+1, chance+1

(a) une technique martiale avancée

YAMABUSHI

Guerrier errant, vivant généralement dans la montagne et protecteur de la nature et des animaux.

1/ DV+1, emprise, ennemi

2/ AT+1, armure légère, Vig+1

3/ DV+1, technique (a), talent (b)

4/ DV+1, AT+1, instinct

5/ DV+1, 1 technique, CP+1

6/ DV+1, AT+1, totem

(a) une des techniques de base orientales ou lance

(b) pistage, piège, discrétion, escalade ou médecine naturelle

SHAMANE (OPTIONNELLE)

N1 : T1 ou E1, armure légère, Négocio
Sort

N2 : T1, ou E1 DV+1, Pré+1

N3 : T2, ou E2 AT+1, DV+1

N4 : T2 ou E2, DV+1, Négocio Aptitudes

N5 : T3, ou E3 AT+1, CP+1

N6 : T3 ou E4, DV+1, Totem

Négocio : Il ne peut lancer et connaître par lui-même que les sorts donnés par son niveau (soit au max 6 sorts par jour et ne connaît que 6 sorts). Mais il peut demander aux esprits soit de lancer des sorts à sa place, ou de changer les sorts connus. Cela se passe au cours d'une cérémonie qui dure 1d6 + niv sort heures. Ensuite le Pj fait un jet de 3+Pré moins le niveau du sort, s'il réussit, l'esprit lance le sort ou le shaman change un sort connu. Cérémonie comprend (au choix) : purification, chants, danse, sacrifice, etc. Une grosse cérémonie (tout ça, plus participation de la tribu, ou sacrifices à la pelle, etc.) permet de diviser par deux le temps de la cérémonie. C'est du marchandage : si la demande va vraiment dans le sens de l'esprit, le jet de Pré est **facile**, si a contrario il est **difficile**. Si esprit totalement opposé, pas possible. Le shaman peut demander à l'esprit de lancer un sort de niveau équivalent à son propre niveau. Donc un shaman niveau 6 pourra demander à un esprit de lancer un sort E6. Le fonctionnement est le même pour le négocio Aptitude, sauf que le shaman garde l'aptitude jusqu'à ce qu'il en change.

Un shaman doit choisir à la création 1 esprit animal (qui va donner son « comportement » et un rôle (gardien des morts, homme-médecine, protecteur. Tribal, les ancêtres, etc.) qui vont lui donner accès à un esprit « animal » et un esprit « racial ». Totem fonctionne de base avec l'esprit animal, ou avec un esprit « racial » permet d'être possédé par un ancêtre (prend les capacités du « guerrier légendaire », avoir les connaissances de « l'ancien », etc.

CRÉATION D'UN PRÊTRE SPÉCIALISÉ

À sa création de base un prêtre a accès à trois sphères selon le dogme, et donc accès à au moins 6 sorts. Au max, un prêtre aura accès à 5 sphères, chaque sphère sup est une Aptitude.

Un croyant connaît et peut lancer tous les sorts de ces sphères (en fonction de son niveau) et peut les lancer comme il le souhaite.

En fonction de « l'alignement » du prêtre, il a accès à la version de base du sort ou à la version inverse (voire les deux). À préciser dans la conception du dogme de la divinité.

Cette option augmente considérablement la puissance des « croyants » qui ont ainsi une possibilité de choix dans les sorts bien plus souple. Il faut bien faire attention que les joueurs respectent les dogmes de leur église sous peine de punition radicale.

Bien sûr, si vous préférez un « croyant générique » qui ne suive pas un Dieu particulier, gardez le fonctionnement de base.

Précisions sur la création

Prendre une classe de base (clerc, paladin, templier, ou druide).

Garder les ajustements en AT et DV, niveau 2 une capacité à +1 (en fonction du dogme), au niveau 5 laisser la CP +1 au choix.

Comblent les blancs par des aptitudes... sachant qu'il est possible de remplacer une aptitude par une sphère supplémentaire (au max 5 sphères accessibles).

Bien évidemment, adaptez les aptitudes, augmentation de capacité, la classe de base et les Sphères en fonc-

tion de votre dogme et du rôle du croyant dans son clergé

LES SPHÈRES ET LEURS SORTS

Les sorts ayant un / existe maintenant avec une version inversée. L'explication est donnée directement pour les sorts de base, et dans l'explication pour les nouveaux sorts.

En option, on peut rajouter les Éléments (lim niv4)

Vie : T1 Eau bénite * Soins blessure légère/Dégât blessure légère (dommage 1d6 + niv/2 pv) **T2** Neutralisation du poison * Résistance **T3** Étincelle de vie * Guérison **T4** Cercle de Guérison * Grand Soins/Grand Mal

Esprit : T1 Courage * Injonction. **T2** Cercle contre l'Impie * Paralysie. **T3** Cercle de Protection * Panique. **T4** Punition * Quête

Foi : T1 Bénédiction/Malheur (malus de -1, etc.) * Détection du Mal. **T2** Sanctuaire * Vision. **T3** Dissipation * Parler avec les Morts **T4** Apostasie * Résurrection/Réanimation

Nature : T1 Purification eau nourriture * Enchevêtrement/Passage **T2** Communication avec la Nature/Charabia* Peau d'écorce **T3** Appel Créatures/Ouste * Croissance Animale * Croissance Végétale **T4** Contrôle Climatique * Contrôle des plantes

Énergie : T1 Aura de Protection * Lumière divine/Ténèbres. **T2** Foudre * Puissance **T3** Extinction Énergie * Lumière/Ténèbres perpétuelles. **T4** Armée métallique * Tempête d'Énergie.

Matière : T1 Détection de la matière * Mur. **T2** Détecter/Cacher Cavités * Distorsion. **T3** Localisation d'objet * Voyage dans la Matière. **T4** Échange * Destruction

CRÉATION D'UN DOGME

Alors pour concevoir un clergé, il faut d'abord définir le dogme qu'il représente.

De manière générale, une divinité avec un nom, suivi de dieu ou déesse de « un grand principe » (la Guerre, l'Amour, la Nuit, le Soleil...) Puis on définit le credo du clergé par 3 courtes phrases. Ces phrases sont courtes, mais doivent pouvoir donner une ligne directrice sur la façon d'agir, sur ce qui est permis et interdit.

Généralement une arme ou un objet est associé à la divinité.

Utilisation du credo dans l'attribution des sphères et capacités.

Il est évident qu'il faut adapter en fonction du Dieu et du credo. Un Dieu de la Guerre aura peu de chance de donner accès à la Sphère Nature, beaucoup plus à celle de l'Énergie. De même, sa première augmentation (niv 2) sera plus probablement sur la Viguerie que sur l'Esprit, et le prêtre aura plus probablement comme base le Paladin que le Clerc pour ses avantages au combat.

En revanche, un Dieu de la Connaissance ou de l'Amour, n'aura pas de bonus en combat... Pas d'armure... mais peut-être des sphères supplémentaires.

De même un Dieu Mauvais, n'autorisera que les versions inverses de certains sorts, là où son pendant bon n'autorisera que les versions de base.

QUELQUES EXEMPLES DE CLERGÉ

Soleil : divinité de la Lumière.

Credo : La vie doit être respectée. Le Mal doit être anéanti. La Justice doit régner.

Arme : Masse.

Aptitudes de Prêtre de Soleil

Sphères de Base : Esprit, Esprit, Vie

N1 : T1, armure légère, Aura

N2 : T1, DV+1, Pré+1

N3 : T2, AT+1, DV+1

N4 : T2, DV+1, Armure Lourde

N5 : T3, AT+1, CP+1

N6 : T3, DV+1, T4

En soi, c'est le Clerc. Les envoyés du Soleil, Clerc, Paladin et Templier sont ceux de base.

Dredd : divinité de la Loi.

Credo : la Loi doit être respectée sous peine d'une juste sanction. Une promesse est une promesse. Le chaos ne s'installera pas.

Arme : épée.

Aptitudes de Prêtre de Dredd

Sphères de Base : Esprit, Matière, Foi

N1 : T1, armure légère, talent (a)

N2 : T1, DV+1, Pré+1

N3 : T2, AT+1, DV+1

N4 : T2, DV+1, Châtiment (b)

N5 : T3, AT+1, CP+1

N6 : T3, DV+1, T4

(a) connaissance des lois, coutumes.

(b) idem de base mais dans le cadre d'une action de la Loi.