

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 défit 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

Pres 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 cimeterre, dague, rapière, fleuret).

Talent **Chantelames** : donne automatiquement 1 arme dans chaque main. Mais en plus, quand le personnage à 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 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, funambulisme, 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.

Initiative et lancement de sort. Option.

Dans la règle de base, un Lanceur de Sort (LS) doit avoir l'initiative pour pouvoir lancer un sort. Si jamais il est seulement visé, il ne peut plus.

J'ai pas mal maîtrisé ainsi et donc ça fait le taf. Mais ça fonctionne plus ou moins parce qu'il est très très dur de faire jouer un LS tout seul contre un groupe, donc on est toujours obligé de bidouiller un peu pour que le lanceur ait une chance. Et ce quel que soit son niveau. À moins que le LS soit très bien préparé et pas pris par surprise, même un groupe de niveau 1 aura beaucoup de chances d'empêcher le dit LS de lancer le moindre sort, même s'il est niveau 6, Statistiquement, il y a de fortes chances qu'au moins un des participants agisse avant le LS. Surtout qu'un groupe hétéroclite aura forcément des membres ayant des bonus en initiative, alors que le LS ne pourra compter que sur son bonus d'attaque qui est faiblard (je ne compte pas les objets magiques, car ils sont accessibles des deux côtés, même si le LS a potentiellement le moyen d'y avoir accès un peu plus facilement).

Cela rend les sorts de Vitesse et autres sorts qui améliorent l'initiative de façon forte indispensables. Et encore faut-il que le LS ait l'opportunité de lancer son sort.

Aussi je propose déjà dans la dernière mouture des règles l'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.

Voici d'autres options (dans le tas, en vérité pas grand-chose n'a été testé... sauf la baguette et le bâton manié par la classe optionnelle d'enchanteur, et ça a rendu le combat tendu, et les pouvoirs innés ce qui booste le monstre). Donc testez, choisissez ce qui vous plaît, panachez, ou laissez tomber.

1. les pouvoirs innés : les pouvoirs innés de lancer l'équivalent d'un sort (brume pour un géant des nuages, téléportation pour la licorne, vol ou vitesse pour le vampire par exemple) peuvent toujours être lancés, cela fait partie de la magie innée de la créature, c'est comme une action physique basique pour elle.

2. Bâton, baguette, relique, cristal : je parle d'objets qui ne sont pas comme ceux cités en exemple dans la petite liste d'objets magiques des règles, qui sont des créations à part entière, mais plutôt d'objets qui servent de « focus, d'aides à la concentration ». Et pour éviter leur prolifération voici leurs origines et leur fonctionnement.

- Bâtons et Baguettes : ces objets sont ceux qui ont été créés par la classe optionnelle d'Enchanteur. Des objets dont le créateur est mort et qui ne sont donc plus liés à lui. Ils perdent ainsi leur capacité de stockage, mais après une petite cérémonie permettent à un Mage (et dérivé) de les utiliser.

Une fois tenu en main, l'objet permet d'incanter un sort qu'il connaît bien que le possesseur ait été visé ou blessé, selon certaines conditions.

Les sorts lancés seront toujours ceux du mage, il n'y a pas de stockage (cela reste l'apanage de l'enchanteur). En revanche, le sort n'aura pas besoin d'être préparé... le mage doit juste le connaître.

Ces bâtons et baguette possèdent un niveau n, c'est celui qu'avait son enchanteur créateur lors de sa mort.

Un bâton permet d'incanter n'importe quel sort jusqu'au niveau n. évidemment, un bâton de niv 6 permet d'incanter n'importe quel sort, en revanche un bâton de niv 1 ne permettra que des sorts de niv 1 (ps : le bâton reste une arme magique)

Une Baguette permet d'incanter un seul sort n fois. Bien sûr comme cela tire toujours sur les slots du mage utilisateurs, il devra consommer des slots supérieurs... oui, il pourra par exemple lancer 6 boules de feu avec une baguette de niv6, mais il devra consommer ses 2 slots de niv3, 2 slots de niveau 4 et 2 slot de niv 5... comme peut le faire un mage de façon classique. S'il n'a pas les slots suffisant... ben tant pis pour lui, Un mage peut changer le sort de base après une cérémonie (celle qui lie est la même).

- Reliques : ces reliques sont généralement des morceaux d'un corps d'un saint (ou sainte) d'un ordre religieux (le doigt de st machin, la dent de sainte bidule, etc.). Ces saints sont des gens qui ont atteint au moins le 6eme niveau au service de leur ordre, qui sont morts et ont été sanctifiés. Une fois la relique reliée au symbole sacré du porteur (donc un prêtre, paladin ou assimilé), le porteur peut incanter malgré la perte d'initiative/blessure.

Bien sûr, cela ne marche que si le porteur et le saint ont la même religion. Et les reliques ne sont pas distribuées comme des bonbons à des enfants. Il faut généralement le mériter

- bâton de druide : un bâton de druide est tiré d'un arbre sacré (donc protégé), a subi une cérémonie d'un conclave... etc. En gros, ça ne court pas les rues... et c'est souvent donné à un druide en récompense ou pour remplir un rôle (le protecteur de la grande forêt de trucmuche).

- Cristaux : les cristaux sont des pierres auxquelles se lie un médium et dérivés (option moderne). Bon c'est un caillou qu'on ne trouve pas partout, etc. Permet au psy d'utiliser ses capacités malgré etc.

Alors ce sont des options, vous en faites ce que vous voulez, mais je trouve amusant que cela puisse générer un marché noir, voire un marché tout court, que par exemple les enchanteurs, qui ne sont déjà pas bien nombreux, aient tendance à vivre caché de peur qu'on ne vienne les tuer pour piquer leur matos. Qu'il y ait de fausses reliques, des fausses baguettes... etc. Ou un enchanteur mourant qui négocie la vente de ses objets pour assurer un bel héritage à ses enfants :). Ce qui peut finalement être applicable à ses autres objets... ils sont la sources des objets magiques « courants » ... mais seulement après leur mort.:

Personnellement, je crois que je vais faire que la possession de l'objet permette les jets sur la carac, et que sans objet ça reste de base... pas d'initiative = pas d'incantation.

Mort : divinité de la Mort.

Credo : les morts resteront morts. Guider et respecter les mourants. Nous sommes tous égaux face à la Grande Faucheuse.

En gros, s'occupe surtout des morts humanoïdes, plus « coulant » avec les animaux morts, dans une certaine mesure... un dracoliche c'est un truc dont il faut s'occuper.

Symbole : un Crane.

Aptitudes de Prêtre de la Mort

Sphères de Base : Esprit, Vie, Foi. Les inverses sont autorisés

N1 : T1, T1, Aura

N2 : DV+1, Pré+1, Soins et Châtiments

N3 : T1, T2, AT+1

N4 : T2, DV+1, Talent (Connaissance MV)

N5 : T2, AT+1, CP+1

N6 : T3, DV+1, Miracle

particularité optionnelle : se tatoue le visage pour ressembler à une tête de mort, progressive pour finir total au 6e niveau.

Les temples sont toujours situés près d'un cimetière, de catacombe... parfois même carrément au milieu. Sobres et peu ostentatoires. Souvent une simple demeure. Les prêtres pratiquent l'euthanasie sur demande. Et dans la mesure du possible ils doivent accomplir les dernières volontés d'un mourant. En tout cas, s'ils l'acceptent ils doivent faire leur possible... la rupture d'une telle promesse fait perdre les pouvoirs.

Astrid : divinité de l'équilibre magique. Gardienne des Artefacts.

Credo : Les objets magiques trop puissants ne doivent pas influencer sur le destin du monde. Ni le bien, ni le mal ne doivent t'arrêter. Ta quête est sans fin.

Arme : une amphore.

Aptitudes de Prêtre d'Astrid

Sphères de Base : Esprit, Matière, Foi

N1 : T1, +1DV, talent (connaissance des objets magiques)

N2 : T1, DV+1, Esp+1

N3 : T2, AT+1, talent(a)

N4 : T2, DV+1, Passage

N5 : T3, AT+1, CP+1

N6 : DV+1, T4, Esquive

(a) discrétion, escalade, pièges, perception, pickpocket, crochetage

Passage : permet d'ouvrir un portail vers le temple d'Astrid le plus proche. Ne marche qu'une fois par jour. On ferme le portail à volonté. Attention, le portail reste ouvert 10 mn par niveau de prêtre et peut donc être utilisé par n'importe qui.

Tous les temples « mineurs » sont dissimulés et connus seulement des initiés (ou des invités). Les prêtres connaissent les signes qui permettent d'y accéder à pied (codes secrets sur les murs, dans la campagne, etc.). Chaque temple « mineur » possède lui-même un portail qui permet d'accéder au temple majeur. Temple qui est une forteresse et qui sert aussi d'entrepôt pour les artefacts retirés du monde.

Le principe : veille à ce que les artefacts (donc les objets magiques surpuissants) n'influent pas sur le destin du monde (en gros, un objet ne doit pas agir à grande échelle). Soit en négociant une non utilisation, soit carrément en les retirant du monde. Par exemple, l'épée Sainte-Justicière de Toto, soit l'épée sert juste comme expo, soit elle appartient juste à un pal. Mais si elle est utilisée pour soulever une armée (j'ai l'épée de Toto, je suis l' élu, suivez-moi pour la guerre sainte...) et déclencher une croisade on vire. Par exemple : un orbe draconique dans les mains d'un tyran qui veut contrôler les dragons pour détruire le monde, Un bâton qui lève les morts à grande échelle, etc. Évidemment, le temple est plus enclin à laisser en place un artefact aux mains de personnes raisonnables (par exemple temple du soleil, de la Loi, Itimaison) qu'à un mec assoiffé de puissance.

Le secret doit être maintenu sur les emplacements des temples, surtout du temple majeur qui normalement ne devrait pas recevoir d'invités. Et d'ailleurs normalement, seuls les prêtres de niv 6 savent où celui-ci se trouve.

Concernant la quête sans fin, c'est simplement qu'un prêtre cherche en permanence. S'il choisit de s'arrêter (je prends des vacances, je m'installe avec ma famille, j'ai entendu parler d'un objet dans des catacombes, mais je choisis de ne pas y aller voir...) la perte des pouvoirs est rapide. Ce sont, en dehors des prêtres qui

sont dans les temples, des prêtres errants. Il n'y a pas de retraite monastique, en dehors de l'étude de bouquin parlant des objets.

Le talent « connaissance des objets magiques » permet généralement d'estimer (jet d'ESp) une « puissance » même si l'objet en lui-même n'est pas connu.

Homme Squelette : c'est un squelette avec un joyau incrusté dans le front. Ce n'est pas un mort-vivant. Le joyau contient l'âme d'une personne (origine inconnue), forcément amnésique à la création, et il permet de contrôler l'ossature.

Immunité : ne bois pas, ne mange pas, ne respire pas, ne fatigue pas
mais il doit dormir normalement, il ne peut pas nager

subit seulement 1 pt dg des flèches et carreaux
subit +1 pt dg par D contre les armes contondantes.
Subit -1 pt dg par D contre armes légères (rapière ou dague)
Si dissipation de la magie sur lui, il tombe en tas sur le sol, devient totalement inactif pendant 1d6 rd.

Bien évidemment, l'apparence du personnage pose de gros soucis dans les rapports sociaux.
Pour info, il n'est pas considéré comme un mort-vivant et ne subit donc aucune influence des Auras ou des sorts concernant les morts-vivants.

Drider : possède les capacités innées d'un drow.
DV 2, poison, grimpe sur les murs, plus une classe niv 2 à choisir (en dehors de prêtre) bonus Att de la classe se cumule, ainsi que les tech, les talents et les sorts.

Bête éclipsante : DV 4, CA5, 2att (ou 1att et 1 pouvoir médium), télékinésie précise 1, accélération 1, télékinésie instinctive 1, sortie du corps 1, télékinésie violente 1, saut temporel 1

harpie : DV 1, CA 5, charme 2, vol

Les divinités Grecques :

les divinités Grecs peuvent avoir accès aux sorts des Élémentalistes (Feu, Eau, Air, Terre, Nécro... pas Vie ou Sang qui ont été rajoutés), cela compte comme une sphère, mais bien sûr, ils ne peuvent pas dépasser le 4e niveau de sort. Uniquement les sorts, pas les capacités de base.

Voici les principales divinités Grecs/Romaines. Il en existe en fait des milliers. Je mélange pour simplifier, en m'inspirant plus des grecs que des romains (j'y suis plus à l'aise)

Mais dans mon monde, les romains ont envahi la Grèce. On utilise plutôt les noms romains vers l'Italie et les autres vers la Grèce.

Si les romains répartissent leurs temples un peu partout, les grecs ont tendance à dédier des villes ou des régions.

Aphrodite-Vénus (déesse amour beauté)

credo : la beauté excuse tout, l'amour est la force, ne pardonne pas

Arme/Symbole : colombe, rose

Sanctuaire : l'île de Cythère ; hors de Grèce, l'île de Chypre

Sphères de Base : Esprit, Foi, Vie

N1 : Aura, T1, Charme (cf Hourri)

N2 : DV+1, Pré+1, Perfection

N3 : AT+1, T1, T2

N4 : DV+1, T2. Motivation (cf Hourri)

N5 : AT+1, CP+1. T3

N6 : DV+1, Réputation (cf Hourri), T4

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 hourri, 1 journée par Niv+Pré de la cible – niv hourri, elle connaît les motivations et les faiblesses psychologiques (pas en détail) d'une personne. Ex : niv+pré cible – niv hourri = 2,

la fréquentation dure deux jours. Il faut au minimum un jour. Si niv+pré hourri est inférieur à celui de la cible, la durée est de niv+pré cible + la différence en jour.

Si la hourri souhaite raccourci cette durée, il faut un duel de Pré.

Réputation : la hourri 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.

Apollon-Apollo (dieu du soleil, de la médecine, des arts, des oracles)

credo : soigne quand tu le peux, protège l'art, ne révèle pas tout, mais révèle.

Arme/Symbole : arc, lyre, char

Sanctuaire : Délos (son île natale) ; Delphes (l'été)

Sphères de Base : Vie, Foi, Feu

N1 : T1, Soins, Talent(b)

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, Inspiration, T2

N4 : DV+1, T2, Résistance (feu)

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T4, Vision Lointaine (cf médium, compte comme un sort T4)

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 »

(b) un art

Ares-Mars (dieu de la guerre)

credo : Respecte ceux qui combattent, combattre est la plus grande noblesse, frappe ça finira par tomber.

Arme/Symbole : lance, casque

Sanctuaire : la Thrace ; Sparte

Sphères de Base : Énergie, Matière, Vie

N1 : Armure légère, T1. 1DV

N2 : DV+1, Vig+1, Tech

N3 : AT+1, T2, Armure Lourde

N4 : DV+1, Châtiment, Rage

N5 : AT+1, CP+1, 2Att

N6 : DV+1, T3, Meneur

Tech : arme 1 main, arme deux mains, arme + bouclier, mains nues

Châtiment : s'applique au leader identifié des adversaires.

Artémis-Diane (déesse de la chasse, nature sauvage, lune)

credo : protège la nature, sois une femme libre, la jeunesse doit être protégée

Arme/Symbole : arc, biche, croissant

Sanctuaire : Délos (son île natale) ; hors de Grèce, Éphèse

Sphères de Base : Nature, Vie, Foi

N1 : Talent (a), T1, Tech (arc)

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Talent (a)

N4 : DV+1, T2, Emprise

N5 : AT+1, CP+1, Totem

N6 : DV+1, T3, 2att

Talent (a) : chasse, pistage, discrétion, survie

Athéna-Minerve (déesse de la sagesse et de la guerre)

credo : L'intelligence est la meilleure arme. La paix est la plus grande victoire. La société est bonne et doit être respectée.

Arme/Symbole : chouette, casque, égide, olivier

Sanctuaire : Athènes

Sphères de Base : Énergie, Esprit, Vie

N1 : T1, Protection, Bouclier (cf Gardien)

N2 : DV+1, Esprit+1, Armure légère

N3 : AT+1, T2, Soins

N4 : DV+1, Bouclier+ (cf Gardien), Armure lourde

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T4, 2Att

Bouclier : cf. Gardien au début du document.

Bouclier + : cf. Gardien au début du document

Dyonisos-Bacchus (dieu du vin, de la folie, de la fête)

credo : jouis de la vie sans restriction, la folie est la seule sagesse, on ne fait pas la fête seul.

Arme/Symbole : vigne (feuilles et grappes)

Sanctuaire : Thèbes

Sphères de Base : Foi, Vie, Esprit

N1 : Talent (Résistance Poison, alcool), T1, Chance+1

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Inspiration

N4 : DV+1, T2, Chance +1

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, Monture légendaire, T4

Hades-Pluton (dieu des Enfers)

credo : les morts appartiennent à Hades. Méprise les lâches et les vils. L'ordre maintient le monde.

Arme/Symbole : casque (kuneë), sceptre à deux fourches

Sanctuaire : aucun

Sphères de Base : Vie, Mort (élément), Esprit

N1 : Aura (peur), T1, tech(a)

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Châtiment (MV)

N4 : DV+1. T2, Protection

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, T4

tech(a) : une des dix de base.

Héphaïstos-Vulcain (feu, forge)

credo : sers, mais sois respecté. Honore les chefs-d'œuvre artisanaux. Partage ton art avec ceux qui en ont besoin.

Arme/Symbole : enclume, marteau

Sanctuaire : Lemnos ; hors de Grèce, Chypre et la Trinacrie

Sphères de Base : Matière, Énergie, Feu

N1 : Terre, T1, Talent (Forge)

N2 : DV+1, Vig+1, T1

N3 : AT+1. T2, Armure légère

N4 : DV+1. T2, Talent Mécanique

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, Armure lourde

Talent Mécanique : permet de « bricoler » tout système mécanique (serrure, piège notamment).

Héra-Junon (déesse du mariage)

credo : défends les femmes, respecte le mariage, la vengeance est un plat qui se mange chaud.

Arme/Symbole : grenade, paon

Sanctuaire : Argos, Olympie

Sphères de Base : Vie, Air, Foi

N1 : Aura, T1. T1

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Esprit

N4 : DV+1, T2, Nature

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, T4

Hermes-Mercure (dieu des voyageurs, des voleurs, des commerçants)

credo : l'échange est le ciment, sers les autres et toi-même, respecte les contrats

Arme/Symbole : ailes, caducée,

Sanctuaire : sur le mont Cyllène

Sphères de Base : Foi, Vie, Matière

N1 : T1, Chance+1, Talent (a)

N2 : DV+1, Adr+1, T1

N3 : AT+1, T2, Esquive ou Réflexe

N4 : DV+1, T2, Talent(a)

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, Esquive+ ou Réflexes+, Ombre

Talent (a) : discrétion, grimper, pickpocket, estimation, crochetage, perception, piège, baratin

Poseïdon-Neptune (dieu de la mer)

credo : protège la mer. Le monde est timent. Punis les offenses.

Arme/Symbole : trident, cheval

Sanctuaire : Onchestos ; (hors de Grèce) Atlantide, Phéacie

Sphères de Base : Eau, Vie, Esprit

N1 : T1, Terre, Magie de l'eau (cf élément)

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Armure légère

N4 : DV+1, T2, Tech(a)

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, Miracle

tech (a) : lance+bouclier, filet+ arme une main (sur attaque filet réussie, sans prendre en compte l'armure, js Adr ou perte de 1 en Att... cumulable. Si Att = 0, l'adversaire est immobilisé), arme à deux mains (lance, harpon, trident)

Zeus-Jupiter (dieu des dieux)

credo : Respect, tu es le représentant du père des Dieux. Tu es le juge suprême. Protège ton peuple. (en gros il est bon, et favorable à la société et à la justice).

Arme/Symbole : sceptre, foudre, aigle

Sanctuaire : Dodone, Olympie

Sphères de Base : Énergie, Foi, Vie

N1 : Aura, T1, Meneur

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T1, Soins et Châtiment (sur qui il veut)

N4 : DV+1. T2, T2

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, Miracle, T4

Les dieux Nordiques.

Les divinités Nordiques peuvent avoir accès aux sorts des Élémentalistes (Feu, Eau, Air, Terre, Nécro... pas Vie ou Sang qui ont été rajoutés), cela compte comme une sphère, mais bien sûr, ils ne peuvent pas dépasser le 4e niveau de sort. Uniquement les sorts, pas les capacités de base.

Odin (guerre, duperie, poésie, mort)

credo : soutiens les grands guerriers. Inspire les légendes.
Le risque ne peut être un frein.

Arme/Symbole :

Sphères de Base : Vie, Mort, Énergie

N1 : Armure légère, T1, Tech

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, Rage, T2

N4 : DV+1, Châtiment, T2

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, Miracle, T4

Frigg (mariage, maison, amour, maternité)

credo : veille au bien-être de la famille, la discussion prévaut sur le combat, réfléchis avant d'agir.

Arme/Symbole :

Sphères de Base : Vie, Foi, Esprit

N1 : Soins, T1, Aura

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Talent (Perception)

N4 : DV+1, T2, Chance+1

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T4, T3

Thor (foudre, fertilité, guerre)

credo : tue les géants, ne fuis pas la bataille, honore les vaillants et méprise les lâches.

Arme/Symbole :

Sphères de Base : Énergie, Air, Esprit

N1 : Armure légère, DV+1, Ennemi (géants)

N2 : DV+1, Vig+1, T1

N3 : AT+1, T1, Tech (style de mêlée)

N4 : DV+1, T2, Armure Lourde

N5 : AT+1, CP+1, T2

N6 : DV+1, T3, 2 att

Loki (duperie, bière, discorde, illusion)

credo : les autres sont des imbéciles, la curiosité est une belle qualité, trace ton chemin sans retenue.

Arme/Symbole :

Sphères de Base : Foi, Esprit, Vie

N1 : Fantôme, T1, Chance +1

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Sort illusion (cf mage, = T2)

N4 : DV+1, T2, Métamorphose

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, Ombre, T4

métamorphose : permet au prêtre, de se transformer en n'importe quel humain ou animal de son propre poids ou moins, nb de fois par jour=niv, au max 10 minutes à chaque fois.

Heimdall (gardien, lumière, lune)

credo : tu es le gardien des mondes, ne quitte pas ton poste sans bonne raison, la nouveauté peut être dangereuse

Arme/Symbole :

Sphères de Base : Vie, foi, esprit

N1 : Talent(Perception), T1, Armure légère

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, Armure lourde, T2

N4 : DV+1, Bouclier, T2

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, Double vue (cf sort, permanent)

Tyr (serment, droit)

credo : un serment est sacré, tu es là pour rendre la justice, soit juste et inflexible.

Arme/Symbole :

Sphères de Base : Vie, Foi, Esprit

N1 : Armure légère, T1, Tech (mêlée)

N2 : DV+1, Pré+1, Châtiment

N3 : AT+1, T1, Tech (Style de mêlée)

N4 : DV+1, Armure lourde, T2

N5 : AT+1, CP+1, T2

N6 : DV+1, Miracle, T3

Châtiment : pour ceux qui ne respectent pas la loi ou un serment.

Freyr (vie, fécondité, nature cultivée, lumière)

credo : rejette la lâcheté, protège le peuple, rendre service est un grand honneur.

Arme/Symbole :

Sphères de Base : Nature, Vie, Air

N1 : T1, Emprise, Aura

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Soins

N4 : DV+1, T2, tech

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, Monture légendaire (typée cheval)

Freya (fécondité, magie, vanité, amour, gardienne mort)

credo : profite de la vie (de la fesse !), ne fuis pas la bataille, la fortune n'est pas méprisable.

Arme/Symbole :

Sphères de Base : Nature, vie, Foi

N1 : Soins, magie brute, T1

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Aura

N4 : DV+1, T2, Totem (faucon, verrat)

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, Mort

Baldr (beauté, jeunesse, lumière)

credo : la paix est la meilleure chose. Répands la bonne humeur. Pardonne, n'agis pas par vengeance

Arme/Symbole :

Sphères de Base : Esprit, Vie, Foi

N1 : Aura, T1, Inspiration

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Perfection

N4 : DV+1, T2, Esquive

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, Ami de la nature, Esquive+

Hel (mort...hors combat)

credo : guide les morts de paille. Sois bonne envers les faibles et réprouvés. Sans pitié pour tes ennemis.

Arme/Symbole :

Sphères de Base : Mort, Vie, Esprit

N1 : Aura, T1, Maléfice

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Perfection

N4 : DV+1, T2, Talent (immunité abs, cf monstre)

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, Miracle

Immunité : ne subit pas les effets d'un drain d'un mv.

Njörd (vent, mer)

credo : protège les marins, protège la mer,

Arme/Symbole :

Sphères de Base : Air, Eau, Vie

N1 : T1, Chance +1, Talent (survie mer)

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Talent (résistance froid)

N4 : DV+1, T2, Chance +1

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, T4

Erastil

Le Vieux Borgne

Dieu des fermes, de la chasse, du commerce et de la famille

AL LB

Domaines Bien, Communauté, Faune, Flore, Loi

Arme arc long

Sphères de Base : Nature, Vie, Foi

N1 : T1, Emprise, Talent(b)

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Compagnon

N4 : DV+1, T2, Talent (pistage)

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, Monture Légendaire

(b) con. de la nature, médecine naturelle, survie nature ou orientation

Iomédae

L'Héritière

Déesse du courage, des dirigeants, de la justice et de l'honneur

AL LB

Domaines Bien, Gloire, Guerre, Loi, Soleil

Arme épée longue

Sphères de Base : Vie, Énergie, Esprit

N1 : T1, Armure légère, Aura

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, tech (a), T2

N4 : DV+1, T2, Armure Lourde

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, T4

(a) : une technique de combat

ps : le châtiment d'un paladin fonctionne aussi dans le cadre de la loi.

Sarentae

La Fleur de l'Aube

Déesse du soleil, de la rédemption, de l'honnêteté et de la guérison

AL NB

Domaines Bien, Feu, Gloire, Guérison, Soleil

Arme cimenterre

Sphères de Base : Vie, Foi, Esprit

N1 : T1, Aura, Tech (a)

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Soins

N4 : DV+1, T2, Tech(a)

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, Miracle

(a) : une arme dans chaque main, une main libre, spécialiste arme légère

Urgathoa

La Princesse Pâle

Déesse de la voracité, de la maladie et de la mort-vivance

AL NM

Domaines Force, Guerre, Magie, Mal, Mort

Arme faux

Sphères de Base : Mort, Vie (inverse), Énergie

N1 : T1, Aura (peur), Maléfice (cf : sorcier)

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Châtiment

N4 : DV+1, T2,, Affaiblissement (cf sort mage)

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, T4

Gorum

Notre Seigneur de Fer

Dieu de la force, des batailles et des armes

AL CN

Domaines Chaos, Destruction, Force, Gloire, Guerre

Arme épée à deux mains

Sphères de Base : Énergie, Matière, Vie

N1 : Armure légère, T1, 1DV

N2 : DV+1, Vig+1, Tech

N3 : AT+1, T2, Armure Lourde

N4 : DV+1, Châtiment, Rage

N5 : AT+1, CP+1, 2Att

N6 : DV+1, T3, Meneur ou armure ultra-lourde

Tech : arme 1 main, arme deux mains, arme + bouclier, mains nues

Châtiment : s'applique au leader identifié des adversaires.

Shelyn

La Rose Éternelle

Déesse de la beauté, de l'art, de l'amour et de la musique

AL NB

Domaines Air, Bien, Charme, Chance, Protection

Arme coutille

Sphères de Base : Air, Vie, Esprit

N1 : T1, Chance +1, Inspiration

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Talent (b)

N4 : DV+1, T2, Talent (b)

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, T4

(b) : musique, langue, histoire, légende, baratin, séduction

Néthys

L'Œil qui Voit Tout

Dieu de la magie

AL N

Domaines Connaissance, Destruction, Magie, Protection,

Rune

Arme bâton de combat

Sphères de Base : Vie, Esprit, Foi

N1 : T1, Magie Brute (cf mage), Talent (a)

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Protection,

N4 : DV+1, T2, Talent (a)

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, Miracle

(a) : sciences, magie, légende, créatures magiques, histoire, géo, etc.

Asmodeus

Le Prince des Ténèbres

Dieu de la tyrannie, de l'esclavage, de la fierté et des contrats

AL LM

Domaines Feu, Loi, Magie, Mal, Tromperie

Arme masse

Sphères de Base : Vie, Feu, Foi

N1 : T1, Coup bas, Aura (peur)

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1, T2, Châtiment

N4 : DV+1, T2, Magie Brute (cf Mage)

N5 : AT+1, CP+1, T3

N6 : DV+1, T3, T4

Châtiment : envers les personnes qui ne respectent pas un contrat.

Aptitudes de Prêtre de***Sphères de Base :***

N1 :

N2 : DV+1, Pré+1,

N3 : AT+1

N4 : DV+1

N5 : AT+1, CP+1

N6 : DV+1,

Aptitudes de Prêtre de***Sphères de Base :***

N1 :

N2 : DV+1, Pré+1,

N3 : AT+1

N4 : DV+1

N5 : AT+1, CP+1

N6 : DV+1,

Aptitudes de Prêtre de***Sphères de Base :***

N1 :

N2 : DV+1, Pré+1,

N3 : AT+1

N4 : DV+1

N5 : AT+1, CP+1

N6 : DV+1,

Aptitudes de Prêtre de***Sphères de Base :***

N1 :

N2 : DV+1, Pré+1,

N3 : AT+1

N4 : DV+1

N5 : AT+1, CP+1

N6 : DV+1,

Aptitudes de Prêtre de***Sphères de Base :***

N1 :

N2 : DV+1, Pré+1,

N3 : AT+1

N4 : DV+1

N5 : AT+1, CP+1

N6 : DV+1,

Aptitudes de Prêtre de***Sphères de Base :***

N1 :

N2 : DV+1, Pré+1,

N3 : AT+1

N4 : DV+1

N5 : AT+1, CP+1

N6 : DV+1,

Aptitudes de Prêtre de***Sphères de Base :***

N1 :

N2 : DV+1, Pré+1,

N3 : AT+1

N4 : DV+1

N5 : AT+1, CP+1

N6 : DV+1,

Aptitudes de Prêtre de***Sphères de Base :***

N1 :

N2 : DV+1, Pré+1,

N3 : AT+1

N4 : DV+1

N5 : AT+1, CP+1

N6 : DV+1,



MAGE DE LA VIE

Aptitudes Mages de la Vie

N1 : E1, Soins, 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.

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 Soins. 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.

Sorts 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 inférieures 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.

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 homonymes) 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 dmg 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

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 dommages, 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 capable 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 ques-

tions 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 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 Elementalistes (né-cromancien, vie, sang, douleur, ténèbres, feu, eau, air, terre et autres elementalistes 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 chaotique 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 carac 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 (inutili-

sables 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 dom-mages, 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 : exemple sur un jeu de dé ou de carte. Si l'opposant triche, le hasard ne rentre plus en compte... donc même si on s'amuse à lancer les dés pour savoir qui gagne, en vérité la magie du chaos n'a pas d'influence. Le tricheur gagne forcément, mais cela devrait mettre la puce à l'oreille du mage.

En revanche, j'estime que si un adversaire a le talent Jeu, il faut tout de même lancer les dés... même si normalement un adversaire ayant ce talent doit gagner automatiquement... seulement la situation n'est plus « normale ». Ce qui donne une chance au mage. Mais plus personne n'a davantage, jet de D pur en opposition.

ps : en cours de test. Notamment voir si ça pose souci à gros niveau... sachant que ce mage, avec une Pré exceptionnelle, au niv6 pourra lancer 3 sorts de niv6, ce qui est monstrueusement puissant.

Reps : le mage semble complexe à utiliser, mais en vérité, une fois la gestion de la connaissance des sorts maîtrisée, il est très simple : le mage a une grande liste fixe, il suffit de cocher chaque sort utilisé, ce qui permet de savoir qu'on ne peut plus l'utiliser jusqu'au lendemain. Rien à préparer, juste cocher.

Cette idée est venue d'une amie qui, par méconnaissance du jdr quand elle a démarré la masterisation, utilisait cette méthode du sort unique par jour à Pathfinder Initiation. Ça marchait pas mal et j'ai trouvé ce principe assez amusant. Plein de sort, mais une seule fois par jour.

Classe : 1d6, 2d3

1. 1 1 1 Guerrier
2. 1 1 2 vagabond
3. 1 1 3 templier classique (foi, vie, esprit)
4. 1 2 1 templier bourrin (foi, énergie, esprit)
5. 1 2 2 templier paix amour (vie, foi, nature)
6. 1 2 3 templier voleur (vie, matière, esprit)
7. 1 3 1 templier science (vie, énergie, matière)
8. 1 3 2 chamane
9. 1 3 3 barbare
10. 2 1 1 chevalier
11. 2 1 2 monteur de loup/cavalier
12. 2 1 3 paladin/vengeur classique (foi, vie, esprit)
13. 2 2 1 paladin/vengeur bourrin (foi, énergie, esprit)
14. 2 2 2 rôdeur
15. 2 2 3 assassin
16. 2 3 1 barde
17. 2 3 2 moine
18. 2 3 2 voleur
19. 3 1 1 clerc classique (foi, vie, esprit)
20. 3 1 2 clerc bourrin (foi, énergie, esprit)
21. 3 1 3 clerc paix amour (vie, foi, nature)
22. 3 2 1 clerc voleur (vie, matière, esprit)
23. 3 2 2 clerc science (vie, énergie, matière)
24. 3 2 3 druide
25. 3 3 1 samourai/ronin
26. 3 3 2 ninja
27. 3 3 3 kensei
28. 4 1 1 shohei
29. 4 1 2 shujenja
30. 4 1 3 yamabushi
31. 4 2 1 yakusa
32. 4 2 2 magicien
33. 4 2 3 illusionniste
34. 4 3 1 sorcier
35. 4 3 2 mage feu
36. 4 3 3 mage eau
37. 5 1 1 mage terre
38. 5 1 2 mage air
39. 5 1 3 enchanteur
40. 5 2 1 nécromancien
41. 5 2 2 gardien
42. 5 2 3 mage vie
43. 5 3 1 mage sang
44. 5 3 2 bretteur
45. 5 3 3 chasseur
46. 6 1 1 houri
47. 6 1 2 moine gardien
48. 6 1 3 moine voyageur

49. 6 2 1 moine savant
50. 6 2 2 soldat
51. 6 2 3 expert
52. 6 3 1 medium
53. 6 3 2 voleur (moderne)
54. 6 3 3 aventurier
55. chantelame
56. acrobate
57. mage douleur
58. mage ténèbres
59. mage chaotique

Races : 2d6

- 11 humain
- 12 elfe
- 13 nain
- 14 petite-gens
- 15 orc
- 16 goblin
- 21 gobelours
- 22 gnoll
- 23 ogre
- 24 hobgoblin
- 25 kobold
- 26 ogrillon
- 31 felis
- 32 homme rat
- 33 draconien
- 34 aasimar
- 35 minotaure
- 36 tieffling
- 41 sombrelin
- 42 wolfen
- 43 mantis
- 44 raptor
- 45 elfe féérique
- 46 drow
- 51 elfe sylvain
- 52 kitsune
- 53 êtreforgé
- 54 homme grenouille
- 55 squelette
- 56
- 61
- 62
- 63
- 64
- 65
- 66

Affinités : 2d6

- 1 milieu connaissance des coutumes, des us, des codes, hiérarchie, grandes figures
 1. mafia
 2. noblesse
 3. paysannerie
 4. barbare
 5. voyageur
 6. clergé ou magister
- 2 connaissances
 1. ville : se repérer, trouver les bons coins, se cacher, fuir, poursuite, connaître, etc
 2. histoire
 3. géographie
 4. légendes
 5. monstres
 6. morts-vivants
- 3 caractère : facilite l'action, la résistance, la reconnaissance, l'emploi, etc.
 1. manipulateur
 2. mensonge
 3. intimidation
 4. discrétion
 5. joueur
 6. énigme
- 4 nature : facilite l'orientation, la survie, la connaissance, etc.
 1. montagne
 2. désert
 3. forêt
 4. marais
 5. glace
 6. mer
- 5 profession : connaître le milieu, estimation du truc, commander, gérer, grand nom, etc.
 1. commerce
 2. art
 3. joaillerie
 4. médecine
 5. militaire
 6. construction
- 6 profession 2 : reconnaître un sort, une potion, un panthéon, rites, plantes, noms, etc
 1. magie
 2. science
 3. herboristerie
 4. mine
 5. bricolage
 6. religion

SORTS SPÉCIAUX HORREUR

Ces sorts sont inspirés par des jeux d'horreur (bon, faut le dire, c'est Chill 2^e édition). S'ils sont utilisés par les mages, n'hésitez pas à les mettre comme pouvoirs spéciaux aux monstres. Dans ce cas, ne tenez pas compte des DV des monstres (un monstre à 1DV peut lancer un truc du 6^e niveau). Prenez en exemple le vampire du jeu de base. Ces sorts sont peu offensifs, ont des portées parfois assez grandes et ils ne s'appliquent pas forcément sur le moment, mais ils doivent surtout donner une ambiance. Essayez voir si ça vous plaît. Surtout que ces sorts sont parfois un peu plus délicats dans le fonctionnement.

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

Ps : les sorts ci-dessous actifs en jours et +, une dissipation ne les arrête que le temps du sort puis l'effet se réactive. Si rien n'est précisé, garder les durées 10 mn x niv et portée 10 m x niv

Ps : j'aurais tendance à ne mettre ces sorts que dans les mains (ou pattes) de créatures « corrompues ». Histoire d'augmenter l'effet horrifique. Le seul souci c'est qu'il faudrait définir exactement ce qu'est la « corruption » ... et voir s'il y a un processus de corruption qui permettrait à des pj de les utiliser, avec quelques conséquences.

LISTE ALPHABÉTIQUE

Alerte 4 : Alerte quand une personne entre dans la portée du sort. Plus près = plus fort. Lancer à vue sur la(les) personne(s).

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

Js Pré annule. Peut être viré par Guérison. Forteresse ou Dissipation neutralisent pour la durée du sort.

Averse 6 : Ce sort est similaire à Pluie de Vermine excepté que les objets qui tombent du ciel peuvent, et occasionnellement font des dommages physiques. Cela sur une surface de nivx 10 m de rayon.

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

1D10 Objet

- 1 Pierres
- 2 Acide
- 3 Clous
- 4 Chaînes
- 5 Feu
- 6 Os

- 7 Crânes
- 8 Dents
- 9 Plomb fondu
- 10 Éclats de verre

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

Chaque Tour que les victimes passent sous l'averse, elle reçoit 1d6 de dommage. Js Adr divise par deux.

Aveugler 4 : Ce pouvoir rend aveugle. Js Vig annule. Guérison guérit. Dissipation neutralise durée sort.

Catalepsie 1 : Permet d'apparaître comme mort, on décide de la durée avant l'utilisation du pouvoir. Au max niv jours. Au réveil, estimez l'état d'affaiblissement si le temps est long. Psy ou magie peuvent détecter. Le mage est conscient de son environnement s'il se passe quelque chose autour de lui et peut sortir de sa catalepsie à volonté. S'il ne se passe rien, il ne voit pas le temps passer. Même un examen médical ne détecte rien d'anormal. Manger, boire, dormir remettent en forme assez rapidement.

Catalepsie (autre) 6 : Plonge une cible dans un état proche de la mort. Js Vig annule. Il faut entrer en contact avec la cible. Dure au max niv jour. À décider au lancement du sort, et peut être relancé juste avant sa fin.

Cauchemar 1 : Envoie un cauchemar de d66 minutes, à une cible que l'on a vu précédemment, qui reste gravé dans la mémoire. Pendant la nuit où le sort est utilisé on ne peut récupérer ni pdv, ni récupérer ses sort ou pouvoirs psy. Au moment du lancement du sort, il faut être dans niv x 100 m de sa cible.

Sort du rêve 1d6 Tours après le réveil.

Chien de Chasse 5 : Lancer à vu. Si actif permet ensuite de situer la cible précisément (direction distance) pendant niv semaines et de se téléporter dans les 10 m. Une fois la téléportation faite, le sort s'arrête.

Js Pré annule. Peut être viré par Guérison. Forteresse ou Dissipation neutralisent pour la durée du sort.

Chronos 6 : Crée une bulle hors du temps sur la portée du sort à partir de l'emplacement du mage. Mais elle ne bouge pas avec lui. Bloque le temps dans la zone pour la durée du sort (tout s'immobilise), sauf pour le mage. Mais on peut agir sur une personne bloquée. Le sort traverse les murs.

Seuls ceux conscients du lancement d'un sort sont autorisés à un Js Pré (en gros avoir le mage sous les yeux). Mais même ceux qui réussissent leur Js sont affectés : nb d'actions physiques si plusieurs divisé par 2 (arrondi inférieur) et ceux

qui ne peuvent agir qu'une fois par Tour normalement ne le peuvent qu'une fois tous les deux Tours, vitesse de déplacement divisé par 2. De plus, le mage a l'initiative... même sur quelqu'un sous l'effet d'un sort comme Vitesse.

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

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

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

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

Confession 5 : Par l'utilisation de ce sort, le mage affecte l'esprit de sa victime, la forçant se croire responsable d'actions qu'elle n'a pas commises et à culpabiliser. Js Pré annule. Dure 1d6+niv/2 jours.

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

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

Confusion 1 : Il faut voir la cible au moment du lancement. Brouille les idées de la cible sur un sujet quelconque. Un perso influencé est sûr de son sujet et peut être didactique. Voire s'énerver si on le contredit. À la fin du sort, la cible prend conscience des bêtises racontées. Une cible qui réussit son Js d'Esp est immunisée pour le reste de la journée d'une tentative de la même créature.

Diffusion 2 : Elle intercepte le vrai message reçu (télé, radio, cb, ordi) et le remplace avec le message que le mage désire. Agit sur « l'objet le plus proche de la cible ».

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

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

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

Distorcion 6 : Tord un objet en un rd. Un objet magique n'est pas tordu.

Écriture 1 : Texte ou dessin rouge sang, tombent en gouttelette sur surface. Visibles pendant la durée du sort. Le mage doit avoir vu la cible, mais peut ensuite lancer le sort dans les niv jours, dans les niv km. L'écriture apparaît sur la surface « plane » sous les yeux de la cible. Tout le monde peut voir.

Empathie 5 : Permet de voir et ressentir la même chose que la cible. Le sort se lance à vu, puis peut être réactivé dans les niv jours à une distance max de niv km en relançant le sort.

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

Essaim 2 : Petits animaux ou insectes apparaissent à partir du point touché par le mage et se dirige sur quelqu'un l'empêchant d'agir. Le sort ne fait pas de dommage, mais rend toute action physique difficile et gêne le lancement des pouvoirs... js Adr pour pouvoir lancer un sort/pouvoir psy. En dehors de ça, pas de Js.

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

Festin 1 : Crée de la bonne bouffe pour niv personnes.

Grêle 3 : Ce sort fait apparaître une terrible averse de Grêle d'un beau ciel bleu sur une surface de nivx10 m de rayon. Quoique Grêle soit plutôt dans l'intention de causer des dommages aux cultures (elle peut détruire un demi hectare de culture fertile par minute), tout personnage sous un tel déluge est considéré comme évitant les gros grêlons la totalité du temps et doit réussir un Js Vig chaque round s'il souhaite faire autre chose que courir se mettre à l'abri où avoir ses actions en difficile. Jet de caract directrice pour pouvoir incanter.

Hurlement 1 : Cri pendant un round, zone d'influence cône de niv m devant le mage, de largeur niv m, Js Pré, si

échoué les cibles s'enfuient. Une cible qui a déjà résisté à ce sort lancé par le même mage est immunisé.

Hypnose 5 : Implante une idée fixe dans l'esprit de la cible. Js Esp. Cela ne peut pas aller à l'encontre direct de la sécurité d'un perso ou de celle de ses amis. Meurtre et suicide impossibles. Si la cible réussit son Js elle sera immunisée à vie contre une autre tentative du même mage.

Illusion Totale 6 : Créer une illusion totale à partir d'un point touché, comme Mirage, avec des sons. Peut être programmée pour se déclencher à un moment précis ou un événement dans les niv jours qui suivent. L'illusion disparaît si l'on est à moins de 1,5 m. Se voit parfaitement la nuit au cas où. Hauteur, largeur, profondeur max niv mètre /niv.

Inamovible 1 : Permet d'éviter d'être emmené hors d'un endroit précis (bâtiment, clairière, champ, pont...). Ce sort ne fait aucun mal ou ne casse rien, mais est frustrant. Les voitures s'embourbent, les moteurs calent, les gens glissent de manière inattendue, un arbre tombe sur la route, etc. Loi de Murphy à son maximum. Dure une journée. Dissipation ne marche pas.

les spécificités sont laissées à l'imagination du Mj.

Imitation 1 : Permet à une créature de dupliquer exactement n'importe quel son ou voix qu'il a déjà entendu.

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

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

Infestation 4 : Recouvre une zone de 3xniv/2 m de rayon par des milliers de vers, asticots. Si zone, le sol est complètement invisible dessous. Si une personne sur zone, elle se fait recouvrir. On ne subit aucun dommage, mais si Js Pré raté, on est un peu traumatisé et on agit pour tout en difficile pendant les 10 mn qui suivent. Et Jet de caract directrice pour incanter.

Dans les 1D6 + 5 heures d'utilisation de la discipline, les asticots commencent à se transformer en grosses mouches et occupent la zone intéressée jusqu'à ce qu'elles soient dissipées ou détruites.

Inversion Gravitationnelle 4 : Permet d'inverser la gravité dans un espace unique clos, qu'importe sa surface. Tout ce qui n'est pas « fixé » tombe. Si on tombe on prend les dommages de chute. Js Adr pour se retenir quelque part... sauf si au centre sans rien pour s'accrocher. Si le plafond casse (verrière par exemple), le sort cesse et on retombe. Js Adr pour attraper quelque chose, etc.

On peut « grimper » pour sortir de la zone.

Maître du Feu 2 : Ce sort déclenche un incendie à partir de n'importe quelle source de feu (même une bougie). Le feu progresse à la vitesse de 5m par Tour même sur des matières normalement ininflammables. Le mage peut décider dans quel sens se propage le feu au début. Lui-même n'est pas immunisé à ce feu. Le mage contrôle la direction du feu pendant niv Tour, après ça devient un incendie naturel.

Marionnette 4 : Permet de contrôler la voix et les actions d'un individu pour une courte période de temps 1+niv/2 min. Malgré tout, comme le mage utilise le corps et la voix de la victime, son ton et ses actions n'ont jamais l'air naturels pour ceux qui la connaissent. La victime est consciente durant ce temps, et empêche automatiquement de se mettre en danger. Ne peut lancer de sort, de psy et les mouvements sont des gestes de base... pas du combat. Le mage doit avoir vu la victime dans la journée et peut ensuite lancer le sort n'importe quand dans les 24h, en étant à une distance max de nivx100 m. Js Esp annule.

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

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

Message 3 : Création d'une personne tirée au hasard du subconscient du perso, pour délivrer un message. Image fantomatique tremblotante. Sur 1d6, 1 ou 2 sur le dé personne morte. Le mage doit avoir vu la cible, mais peut ensuite lancer le sort de n'importe où et sans durée de temps ensuite. Pas de Js.

Minion 6 : Transforme un perso en créature au service de son maître. Le personnage doit être inconscient. Solstice d'été et d'hiver, équinoxe printemps et automne uniquement. Js Esprit annule. La nouvelle créature ne peut avoir plus de DV que le la classe de personnage d'origine. On range le perso.

Muet 2 : Muet permet à un mage de temporairement voler la capacité d'une personne à émettre le moindre son avec sa voix. Donc les mages et prêtres ne peuvent plus incanter. Js Vig pour annuler, chaque Tour. Les psy et médiums peuvent bien sûr toujours utiliser leurs pouvoirs.

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

Phobie 2 : Ce sort permet au mage de générer une phobie, une peur terrible chez sa victime. La peur peut être centrée sur n'importe quel objet, créature ou situation. En plus de ça, la cible semble voir, entendre, percevoir du coin de l'œil, etc. l'objet de sa phobie partout et tout le temps. Elle devient complètement parano. Un Js réussi lors du lancement annule. Mais si raté, le sort dure niv jours. Pendant cette période, pour s'approcher de l'objet de sa phobie, la cible est obligée de faire un Js Pré. Si le lanceur le décide ou s'il meurt dans l'intervalle, le sort s'arrête. Le sort est annulé par une Guérison, mais n'est que suspendu pour une Dissipation de la magie.

Pluie de vermine 5 : Fait pleuvoir des objets ou bestioles de moins de 500 g, sur une zone à vue de 3m de rayon. Les objets se matérialisent à 9 m du sol.

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

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

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

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

Une fois installé, Guérison le détruit.

Purification Superficielle 1 : Fait voir une matière pourrie ou en mauvais état parfaitement fraîche et clean. Disparaît si on touche l'objet. Uniquement objet putrescible

Putréfaction Superficielle 1 : L'objet sain apparaît pourri.

Réclusion 5 : Ce sort isole dans une bulle temporelle un bâtiment. Les créatures à l'intérieur de l'endroit sont incapables de partir, même le mage. Le fait d'être incorporel, la téléportation, etc. ne permettent pas de sortir.

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

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

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

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

Rêve Mortel 4 : Permet d'envoyer un rêve de 1d66 minute pendant lesquelles la cible ne peut pas être réveillée. Même effet que Cauchemar avec en plus à son réveil les niv/2 bestioles du rêve qui apparaissent. Elles sont matérielles et restent 3+ niv/2 Tours où elles essayent de tuer le personnage. Les créatures ont 3 niv (DV) de moins que le mage. Forteresse dissipe les créatures qui tentent de l'attaquer.

Sculpture 2 : Ce sort permet de copier le visage de n'importe qui. Le visage est une exacte réplique, indiscernable du visage véritable de la personne. Le mage peut dupliquer n'importe quel visage qu'il a vu en personne dans les 24 heures. Le visage dure niv heures, mais peut être enlevé durant la durée, sans être remettable.

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

Torture 5 : Torture est un sort qui permet à son utilisateur de choisir la forme de torture utilisée sur sa victime. Par exemple, la victime torturée tombe au sol dans une position bras et jambes en croix. Ses membres commencent alors à s'étirer en s'éloignant du corps jusqu'à ce que ces tendons se détachent des os ; c'est la forme de l'Écartèlement de cette discipline. Ou, la victime commence à maigrir en une seconde. Il devient incapable de tenir debout et perd conscience rapidement ; c'est la forme Famine de cette discipline. La victime subit 1d6 dommages par Tour. La souffrance empêche bien sûr d'employer tout pouvoir.

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

Torture est contrée par un Js de Vig.

Trou 3 : Permet à une créature de supprimer une masse solide. Cela peut être utilisé pour créer une sortie ou une entrée dans une construction ordinaire ou de construire un puits. Supprime un cube 1m côté par niv en 1d6 Tour.

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

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

Ventriloquie 1 : Permet de faire parler un objet ou une personne à distance. Portée max du sort.

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

Vision Transparente 3 : Ce sort permet de voir au travers de tout solide et objets non-vivants, notamment des murs. On perçoit des formes, sans plus de détail. Les objets épais de plus de 1/2 niv du mage mètre d'épaisseur restent opaques. On voit jusqu'à portée du sort.

LA SUISSE :

la Suisse est un pays un peu particulier :

Elle est sous la domination du peuple des minotaures. Ces hommes mi-taureau mi-humain sont apparus subitement et presque exclusivement dans ce pays (un peu en Grèce), et ce fut la plus grande catastrophe connue.

À la différence des minotaures grecs qui sont « classiques », et des quelques autres minotaures que l'on peut trouver dans le monde, les minotaures suisses ont la particularité d'avoir un pelage mauve ou violet parsemé de grosses taches blanches.

L'élite des minotaures est constituée d'une intelligence comparable aux autres peuples. En revanche, le « bas peuple » est plutôt constitué de « brutes sanguinaires », quelque peu primaire et brutal dans son comportement et d'une intelligence moyenne assez faible.

Mais ces minotaures ont tous un point en commun : une profonde xénophobie.

Dans les jours qui suivirent leur arrivée en Suisse (ou le jour où les suisses envahirent leur pays, selon la perspective minotaure), ils commencèrent une épuration ethnique de leur pays. 90 % des humains furent abattus dans les mois qui suivirent... les mages humains n'avaient pas encore maîtrisé leurs pouvoirs, les prêtres humains n'avaient pas encore développé leurs divinités et le moindre minotaure était plus puissant que la plupart des combattants du pays.

Les minotaures ne gardèrent en vie que quelques humains esclaves. Cela dans le but de servir d'émissaires, de gardes barrières... enfin, ils les utilisèrent comme intermédiaires avec les autres peuples pour éviter à eux-mêmes de fréquenter les autres races.

Une fois, leur position bien établie, et profitant du chaos dans les autres pays, ils fermèrent totalement leurs frontières. Limitant au maximum leurs interactions avec les autres pays.

Avec le temps, ils s'ouvrirent très légèrement au commerce, mais ils gardèrent une féroce neutralité concernant les affaires du monde. Ils choisirent de vivre en autarcie, ne se préoccupant que de garder leur pays à eux.

Les denrées achetées sont communes, mais à l'exportation, ils avaient une denrée rare et très enviée dans les autres pays : le chocolat.

À cette époque, les minotaures étaient le seul peuple à produire cette rare denrée. Et même si maintenant certains pays africains deviennent eux aussi producteurs, le chocolat suisse n'a jamais été égalé. Et ne le sera probablement jamais, car ce qui fait sa supériorité est l'origine de son lait : c'est du

lait de minotaure. Il existe des fermes où les femmes minotaures viennent déposer leur lait comme menue monnaie... et même parfois le lait sert directement de monnaie d'échange.

Bien sûr, d'autres pays... notamment Rome, tentèrent de faire des incursions dans le pays. Mais dans ce cas, les différentes tribus, villes, village, etc. répondent à l'appel de la guerre.

Bien que le pays possède une monarchie, elle est très souple. Et le pays est plutôt divisé en landers qui sont assez indépendants du pouvoir central. Seulement en cas « d'invasion », la xénophobie généralisée produit son effet unificateur... c'est l'ensemble du peuple qui se met sous la bannière royale pour chasser l'envahisseur. Et je le rappelle, le moindre minotaure reste meilleur combattant que la plupart des autres guerriers. Aussi, Rome subit un revers assez cuisant.

De plus, il faut savoir que le peuple minotaure possède une arme secrète : les marmottes du pays sont en vérité dotées d'intelligence.

Elle est faible, mais suffisante pour servir d'éclaireurs, d'espion... voire d'assassin dans les cas extrêmes.

Et les marmottes sont partout dans le pays, surveillant les moindres recoins des contrées. Si la moindre armée se présente aux frontières, les marmottes avertissent aussitôt les autorités.

Ce secret est bien gardé. La seule chose qui peut mettre la puce à l'oreille c'est que tuer une marmotte est un crime capital. Le contrevenant sera abattu sans sommation, et si c'est un humain, sa famille aussi sera abattue... et salement dans ce cas, subissant des tortures pendant des jours et des jours.

De même, si un étranger... bien sûr certains esclaves humains de confiance sont au courant... venait à découvrir ce secret, il serait immédiatement abattu.

Et ne pas oublier, il y a aussi des rangers et des druides chez ces minotaures. Ils sont même assez nombreux proportionnellement aux autres peuples, car les minotaures sont plutôt écologistes et se revendiquent en tant que peuple élu de la Terre.

Bien sûr, avec l'ouverture des frontières, il est devenu possible de voyager dans le pays pour les autres races. En revanche, les seuls groupes un peu importants ne le peuvent que sous sceau royal, pour discuter commerce.

Les petits groupes sont autorisés... mais il faut absolument comprendre que dans le pays, tuer autre chose qu'un minotaure ou une marmotte n'est absolument pas punissable par la loi. C'est un droit. Alors que l'inverse, même en légitime défense, est un crime de sang.

Il faut bien comprendre que rentrer dans ce charmant pays sans un allié minotaure est une chose excessivement dangereuse.

Ps : oui, c'est un délire perso:)



Forêt Noire : Les elfes sont en forêt noire. C'est leur pays.

Vikings : danemark, suède, norvège, finlande.

Transylvanie, Moldavie, Valachie : dit les 3 royaumes maudits.

Valachie : pays dominés par les loups-garous, c'est une théocratie. Le roi/dieu/grand prêtre est un loup garou très puissant prêtre de la Bête.

Transylvanie : roi/dieu... vampire très puissant, guerrier. C'est une banale seigneurie médiévale. Forte de ses soldats, et possède quelques dragons.

Moldavie : magiocratie dirigée par uneliche, mage de sang, de la douleur ? On ne sait pas exactement.

(bien sûr, pour les « rois », on booste carrément les carac des monstres).

Les orcs : le pays orc n'est pas vraiment sur la carte, ça commence dans la partie grisée Asie. En gros, la frontière se situe dans les plaines de sibérie occidentale, après la Volga. Mais la vraie frontière c'est le plateau de sibérie centrale. Puis, le pays orc profond, c'est tout le reste jusqu'à la mer.

On ne s'emmerde pas, les populations des villes sont en gros 10 % de celles actuelles. On compte un gros temple environ par 5 000 hab.

Paris : 200 000

Lyon : 50 000

Nains : Pyrénées et Sierra Nevada
Si les pyrénéens sont assez cool, ceux de la Sierra Nevada ne laissent pas facilement passer les gens chez eux.

Rome : Italie plus Grèce. Empire Romain, avec empereur.
Rome est la plus grosse ville d'Europe, avec plus de 500 000 ha.

Marseille : 80 000 (ville semi-indépendante, c'est probablement une des villes du monde avec le plus de races représentées)

aurillac : 3 000

st etienne : 20 000

bordeaux : 25 000

lille : 25 000

avignon : 10 000, c'est un autre pays, qui appartient à une frange de l'église de la lumière (ex-chrétiens en fait, assez fanatisés et très déboussolés par la présence des divers dieux..., ils s'accrochent au Dieu Unique et ne reconnaissent pas les autres religions). Pour eux, les nouveaux dieux ne sont que des anges ou des démons. Le Dieu Unique offre les mêmes sphères et pouvoirs que le Dieu de Lumière (le truc de base en fait)

Royaumes unis : les royaumes unis sont l'Angleterre du roi Arthur... du moins, les descendants. Il y a une table ronde, ceci a été gardé, à Camelot.

En gros on retrouve tous les gros poncifs de la Légende Arthurienne.

Avec un léger twist : le pays est envahi par les dinosaures.

Enfin envahi... disons que les pays est plein de dinosaures, les gros, les méchants, tels que les tyranosaurus rex, les tricératops, diplodocus, ptéranodons, etc.

Ils ont en fait remplacé la plupart des animaux « utilitaires » de Grande-Bretagne. On peut les trouver communément comme animaux de traits, de monte, etc.

la société les a complètement intégrés.

Bien sûr, les gros carnivores ne se trouvent pas partout en Angleterre. Les mecs ne sont pas totalement inconscients. Mais il est commun de voir des élevages de tricératops, diplodocus.

On peut, mais ils sont peu, trouver des chevaliers nobles chevauchant des Tyrannosaures (seuls les plus hauts, les plus nobles... même à si les chevaliers de la Table Ronde ont plus ou moins tous un dinosaure comme monture, seuls deux ou trois d'entre eux chevauche des prédateurs)

En revanche, le royaume anglais se sert de l'Écosse et du Pays de Galle comme réserve naturelle. Ce qui énerve assez les Highlanders et les Gallois. Il y a bien sûr une forme de résistance dans ces régions.

En dehors de cette légère modification, c'est aussi un pays qui accueille pas mal de « fées ». C'est d'ailleurs là que se trouve la plus grande population d'Elfes Féériques.

L'Irlande possède la même population de dino, mais elle est indépendante du Royaume-Uni (qui n'est donc que de 3 régions). Elle est le lieu de vie des Pictes. Sorte de semi barbares (dans l'inconscient collectif) qui vivent en autarcie et défendent âprement leur pays contre les vellétés angloises.

C'est un pays riche en barde, druide et autres classes proches de la Terre.

Il faut bien comprendre que l'ensemble est assez isolé, et isolationniste. Aidé en cela par le fait que les contours maritimes sont envahis de bestioles préhistoriques assez énormes qui limitent tout développement d'une flotte. De plus, le transport de grosses bêtes préhistoriques par bateau est un vrai souci.

Valachie : les prêtres n'ont pas de pouvoir, hormis le fait de devenir des loups garous en plus d'une classe de perso qui ne peut être une classe ayant des sorts divins.

Roi-dieu : Andrei Vachna loup garou/pal 6 culte de la Bête
Vig 5 Adr 3 Esp 3 Pre 4

att : 2att +4 DV/pv : 8/50 CA : 5/7

monture légendaire : dragon noir

dg +1

Aura peur

armure lourde

Soin ou Châtiment (3D+3),

Protection

2 m : grande épée +1 dg, magie +1 init et +1 dg (au total dg+3)

touchable argent, récupère en plus 3 pv/10 mn

il possède une armure adaptée à sa forme garou et peut se battre à l'épée sous forme garou.

Taille 2m30 sous forme garou

pour ses prêtres : on prend la classe et on rajoute bêtement les caract du garou (pas de sort divin)

Transylvanie :

Roi-dieu : Gregory Karlov vampire/chevalier

Vig 5 Adr 2 Esp 2 Pre 4

att : 2at+4 DV/pv : 10/60 CA : 7/10 (+1)

dg+1

armu ultra-lourde,

1m+bouclier,

Meneur,

Monture énorme cheval : dv2 pv15, att +1, Ca 7 (harnois), ini +1, sv +1

abs 3, im, inv, reg 3pv/rd, [vol](#) 4, [charme](#) 4, [métamorphose](#) 4, [vitesse](#) 4

Moldavie

roi-dieu : Igor Ionescu est un humain parfaitement normal... niveau 0. Il n'a qu'un pouvoir : il transforme tous les êtres vivants qu'il touche en mort vivant zombie, squelette, liche, à divers degrés de puissance. Et il peut les contrôler, ces morts vivants ne peuvent l'attaquer. Son épouse, Uvona Ionesca, fut sa première victime involontaire liche/mage sang 6

Pour le coup, si on utilise la corruption, ces morts vivants sont tous corrompus et ont donc accès aux sorts de corruption.

Vig 3 Adr 2 Esp 3 Pre 5

att : att+3 DV/pv : 7/40 CA 7

inv, im, peur, para+ mage sang.

6M1. 4M2, 4M3. 3M4, 2M5, 2M6, Magie brute

c'est le pays avec le plus de mage spécialiste (douleur, sang, ténèbres notamment, car parfois le toucher d'Igor donne des liches spécialistes)

petit rappel pour les 3zozios boostés : c'est à cause de la fuite de magie du portail. À voir si fermer le portail ou le détruire réduit les pouvoirs.

MINI DONJON SANS CLASSE

J'aime bien les Classes. Je trouve que c'est un outil pratique, on conçoit rapidement les personnages, ça oblige à avoir des personnages assez spécialisés qui font des équipes qui se doivent d'être complémentaires et qui obligent ainsi la coopération. Et parfois, je trouve que les jeux sans classe peuvent favoriser une équipe où chacun fait un peu tout, un peu mal et où les capacités des différents personnages se marchent sur les pieds.

Mais, parfois, on peut avoir envie de faire son personnage aux petits oignons sans être bloqué dans un schéma préétabli. Ou alors de concevoir ses propres classes. Je n'ai aucune idée si ça casse le système.

VOICI LE PRINCIPE :

- d'abord on choisit une race qui a ses propres aptitudes fixes.
- on garde les niveaux, et on choisit dans la liste **3 aptitudes par niveau**. Le choix se fait au changement de niveau, pas besoin d'établir un choix à l'avance.
- **les (x)**, le x signale à quel niveau l'aptitude est accessible, elle peut bien sûr être prise plus tard. Si absent, cela signifie que l'aptitude peut-être prise dès le 1^{er} niveau.
- **les <** signifient que l'aptitude nécessite l'acquisition d'une aptitude (celle juste avant généralement) au préalable.
- **les *** signifient que l'aptitude peut-être prise plusieurs fois à un même niveau (en gros les sorts niv 1, pouvoir psy ou les talents)
- **les /** signifient que les aptitudes peuvent être prises à chaque niveau. (en gros DV+1, pouvoirs psy, talent)
- **sauf signalement**, les aptitudes ne peuvent être prises **qu'une fois**.
- Obligatoire : **CP+1 aux niveaux 2 et 5 et uniquement là**.

Ps : certaines aptitudes issues de ce supplément sont un peu modifiées (Chantelames, bouclier), à partir du moment où il n'y a pas de classe, elles font doublon avec certaines autres... donc, elles ont maintenant un pré-requis.

APTITUDES MARTIALES

1 technique : ne peut être prise 2 fois d'affilée

<Bottes : (cf Bretteur) nécessite armes légères

<Bouclier : (cf Gardien) nécessite arme+bouclier

<Bouclier+ (4) : (cf Gardien)

<Chantelames : nécessite 1 arme chaque main puis armes légères si on veut plein potentiel

<Frappe mortelle (4) : nécessite mains nues

2 attaques (3) <3 attaques (6)

armure légère <armure lourde (3)

<Armure ultra-lourde (6)

AT+1 : ne peut être prise 2 fois d'affilée

Coup bas <Assassinat (3)

Ennemi

Maîtrise martiale : ne peut être prise 2 fois d'affilée

<Maîtrise talentueuse (6)

Rage(3)

APTITUDES ARCANIQUES

Fantasmes

Magie brute

Maléfice

Magie du Feu

Magie de l'Air

Magie de l'Eau

Magie de Terre

Magie du Sang

Magie des Ténèbres

Magie de la Douleur

Magie de la Vie

Magie du Chaos

Enchantement/

Nécromancie

ps : les aptitudes ci-dessus s'excluent mutuellement. Attention, les Magies et Nécromancie impactent sur le fonctionnement des sorts non élémentaires.

E1*/ : il faut choisir un **élément italique** et s'y tenir, mais sa maîtrise n'est pas obligatoire. On connaît tous les sorts de la liste si on possède déjà l'**élément**.

<En/ (23456) : n est forcément ≤ niv du perso. On ne peut choisir un niveau que si l'on a déjà le précédent.

M1*/

<Mn/(23456) n est forcément ≤ niv du perso. On ne peut choisir un niveau que si l'on a déjà le précédent.

Résistance X : uniquement si Magie Feu, Air, Terre, Eau.

APTITUDES « DONNÉES »

Une aptitude « donnée » signifie que c'est une « entité supérieure » qui donne cette aptitude. Ne pas respecter la « ligne » de cette entité peut faire perdre (temporairement ou pas) cette aptitude. Cf les dieux, vous voyez l'idée. De plus, parfois l'aspect « religieux » permet de « tordre » le schéma dans le système avec classe (les dieux font ce qu'ils veulent). Donc, il ne faut pas trop trop se référer avec ce qui est fait dans le système de classe.

Aura : pris avec Aura de Peur, ne compte que comme 1 aptitude. Les « entités mauvaises » le donnent rarement.

Aura de peur : pris avec Aura, ne compte que comme 1 aptitude. Les « entités bonnes » le donnent rarement.

Châtiment(2) : pris avec Soins ne compte que comme 1 seule aptitude

Miracle(6)

T1*/ : choisir 3 sphères

<T2/ (3) <T3/ (5) <T4 (6)

Sphère : (cf création prêtres), ne peut être prise que 2 fois. Optionnellement les « **Magies de et Nécromancie** » peuvent être prises comme des sphères, avec niv 4 de sorts max.

Négoces (cf Shaman)

APTITUDES VARIÉES

1 talent */

6° Sens

Acro : cf. Acrobate

Ami de la nature(6)

Chance+1 : si pris 2 fois, la seconde ne peut l'être que niv 6

Charme (cf Hourri)

Compagnon (3)

Complice(4)

Conscience

DV+1 /

Emprise

Esquive (3) <Esquive+(6)

Excellence(6)

Inspiration

Instinct

Meneur

Monture

Monture légendaire(6)

Motivation (3) (cf Hourri)

Ombre(6) : (4) si religieux.

P1*/ : choisir chez le médium ou le moine psy

<P2*/ (3)

<P3*/(5)

<P4*(6)

Perfection (2)

Poison

Polyvalence(4)

Protection

Réflexe (2) <Réflexe+ (4)

Réputation (5) (cf Hourri)

Sacrifice (3) (cf Gardien) <Sacrifice+(6) (cf Gardien)

Soins : pris avec Châtiment ne compte que comme 1 seule aptitude (mais dans ce cas, revêt un aspect « donné »).

Soutien

Totem(4)