

## 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.

## Aptitudes de Prêtre de la Chance

**Sphères de Base** : Vie, Esprit, Foi

N1 : T1, Aura, Chance +1

N2 : DV+1, Pré+1, T1

N3 : AT+1. Chance +1, T2

N4 : DV+1, T2, T3

N5 : AT+1, CP+1, Chance +1

N6 : DV+1, Miracle, T4

le prêtre possède la particularité de pouvoir utiliser ses Chances pour d'autres personnes.

Le miracle du prêtre est plus puissant (et moins puissant) que la version de base, dans l'idée il peut être utilisé pour qu'un truc totalement improbable arrive, un énorme coup de bol (une souris a bouffé le fil de détente, la falaise s'écroule sous les pieds du grand méchant qui incantait une catastrophe), mais moins puissant dans le sens qu'il ne remplace pas un sort (pas de résurrection) mais crée un événement étrange et dans ce sens le Miracle ne peut être utilisé qu'à des fins « bonnes » (le méchant peut rater une marche, mais ne peut pas avoir de crise cardiaque). La chance ne fait pas de « mal », mais elle empêche le mal.

## MAGE HEX

Ce mage spécialiste manipule le hasard, il ne contrevient pas aux lois de la "physique", ce qui est impossible restera impossible, il ne se mettra jamais à voler tout seul comme un grand, mais il peut atterrir sur un sol mou, se raccrocher à une branche, trouver un griffon qui traînait par là, etc. Tout est question de probabilité. Cela peut faire penser à la Chance, mais en vérité ceci ne fonctionne pas de la même façon, ceci ne contrevient jamais avec l'impossible et n'intervient pas en méta-jeu (par exemple, contrairement à la Chance, cela n'empêche pas de mourir alors qu'on devrait).

en terme de nombre de personne touchée, on peut considérer 1 personne, 2 personnes, etc. on double à chaque fois (jusqu'à 32). En termes de dégâts un d de dommage par niveau au maximum.

de base, pour un truc, à chaque fois qu'on rajoute une précision on augmente d'un niveau. de même à chaque fois que la situation amène un contexte qui va dans le sens de la proposition on descend d'un niveau. Par exemple, dans une bibliothèque très bien rangée, très bien tenue, il y a peu de chance (très incertain) de tomber sur un livre rare précis. Mais dans une bibliothèque mal tenue, bordélique, ça peut devenir incertain. Et si la bibliothèque est en plus énorme, ça peut devenir possible. Et si c'est en plus une bibliothèque spécialisée sur les livres rares, ça devient probable.

De même, attention, les sorts ne sont pas rétroactifs. Exemple : on ne peut souhaiter que l'ennemi meurt brusquement d'un anévrisme... du moins sans raison. Si l'anévrisme n'existait pas avant, le sort ne le créera pas. Ou alors, on ne va pas dire qu'il y a un trésor à tel endroit au hasard parce que tel ou tel à déposer il y a deux cent ans un coffre.

alors attention : cela peut être très puissant, et très très polyvalent.

le joueur doit exposer les conditions qui font qu'un sort fait effet, c'est le mj, qui en fonction du contexte, estime quel niveau de sort doit être utilisé. Si le mage n'a pas le slot correspondant, mais qu'il possède encore des slots de niveau supérieur, le mj doit demander si le joueur souhaite lancer plus haut (en option, le mj peut "faire bouffer" le sort à son joueur... mais je trouve ça méchant). Si le joueur ne possède pas un niveau suffisant pour que l'évènement ait lieu, il ne dépense pas de sort.

on comprend bien que ce mage nécessite doit décrire son sort et le pourquoi du comment cela arrive et d'avoir une dis-

cussion avec le mj pour se mettre d'accord sur le niveau de sort... et pour éviter les temps morts, il faut une discussion courte, le joueur a intérêt à préparer son speech et ne poser pas plus de trois courtes questions sur le contexte pour estimer son sort et le décrire. Si le mj estime que le joueur réfléchit trop longtemps, il lui fait passer son tour.

**In fine le niveau de sort nécessaire est décidé par le MJ. C'est le mj qui informe le joueur du niveau de sort nécessaire.**

pour le joueur, ne pas oublier que modifier le contexte permet de faciliter les effets... si le perso lâche un sac de billes, il y a plus de chance que les hommes qui chargent le groupe tombent par terre.

il n'y a pas vraiment de durée fixe pour ces sorts. En gros, ça dure en fonction de la situation

Voici en gros les correspondances, moins le sort a de chance de se produire, plus le niveau de sort pour que cela arrive est élevé.

### ***M1 : TRÈS PROBABLE***

une troupe charge dans une descente herbeuse, qu'un homme glisse et se vautre. Qu'un homme ayant un peu bu s'endorme pendant sa garde. Qu'une arme improvisée casse. Qu'on trouve une corde abandonnée dans un port.

### ***M2 : PROBABLE***

une troupe charge dans une descente herbeuse, qu'un homme tombe et entraîne avec lui des collègues. Qu'un soldat un peu fatigué s'endorme pendant sa garde. Qu'une arme en pierre, en bois casse. Qu'une grosse branche d'arbre casse subitement sur la tête pendant une tempête. Qu'on trouve une corde abandonnée dans un marché.

### ***M3 : POSSIBLE***

qu'une arme mal entretenue casse sur une frappe. Qu'un soldat de base s'endorme pendant sa garde. Qu'une grosse branche d'arbre casse subitement sur la tête de machin lors d'un mistral. Que des lacets se délient. Qu'on trouve un grappin et sa corde dans la rue.

### ***M4 : INCERTAIN***

Qu'une grosse branche d'arbre casse subitement sur la tête de machin à cause d'un fort vent. Qu'un garde expéri-

menté s'endorme lors de sa garde. Qu'une arme de qualité casse sur un coup.

### ***M5 : TRÈS INCERTAIN***

Qu'une grosse branche d'arbre casse subitement sur la tête de machin. Que plusieurs gardes s'endorment en même temps. Qu'une arme magique casse.

### ***M6 : MIRACULEUX***

gagne au loto, qu'une météorite tombe, qu'une tempête se lève. Marcher sur une place vide surveillée par une dizaine de gardes, et qu'ils tournent tous la tête au bon moment alors qu'on est recherché.

## Le vaudou

Je ne vais pas faire une étude poussée, le vaudou est une religion (comme toutes les religions) assez complexe. L'idée n'est que de donner une « ambiance ».

la grande particularité est que le vaudou possède une sphère spécifique (vaudou) que possède le Houkan ou la Mambo (prêtres masculin et féminin) + deux autres sphères « classique ». Le bokkor est prêtre, mais il est clairement destiné à faire le mal. Si le Bokkor est « mauvais », dans le sens il fait souffrir les gens, Houkan et Mambos sont plus ambigus, ils font le « bien », mais peuvent avoir des pratiques beaucoup plus discutables. la pratique du vaudou est localisée en Afrique de l'ouest. (benin, togo, ghana, nigéria)

## Aptitudes de Prêtre de

**Sphères de Base** : Vaudou, au choix, au choix  
N1 : , Wanga et Gad, potion/poison, sympathie  
N2 : T1, DV+1, Pré+1,  
N3 : AT+1, véné, Cérémonie  
N4 : T2, DV+1, aura/peur.  
N5 : T3, AT+1, CP+1  
N6 : Miracle, T4, DV+1,

**Cérémonie** : c'est la capacité de faire une cérémonie (étonnant non?). Cette cérémonie dure plusieurs heures de chants et de danse avec au moins 10 personnes. Lors de cette cérémonie un Loa (équivalent d'un dieu) « chevauchera » un des participants (tiré au hasard, js Pré pour éviter, auquel cas, essai sur un autre participant, etc.). Le loa s'appelle nommément, la cérémonie lui est dédié, et il n'est pas forcément celui directement lié à l'officiant.

Une fois « chevauché » le cheval est capable de prédictions, réponse à des questions, c'est une sorte d'oracle capable de répondre à beaucoup de choses (au jugement du mj, à lui d'estimer, sachant que certaines choses en rapport direct avec d'autres

divinités seront plus difficiles à obtenir), mais le loa donnera aussi d'autres vérités (le secret d'un autre personnage, un ordre devant être exécuté en remerciement, se moquer des autres... comme un guerrier lâche, un traître... en gros le loa appuiera là où ça fait mal pour quelqu'un de l'assistance).  
Ps : si le loa est l'esprit tutélaire du prêtre, ce sera moins méchant, moins ambigu, en gros meilleure ambiance.  
Mais la cérémonie peut aussi servir à guérir d'une maladie, folie, malédiction (si divine impossible).

À la fin de la cérémonie, le cheval tombe inconscient à la moitié de ses pv, mais on fait un js de Vig ou Pré, si raté on tombe à 0 pv, et si ce js est raté avec un 1 on lance 1d6 qu'on ôte en plus (donc on peut mourir).

Une cérémonie contient toujours un sacrifice, qui va de l'argent, boisson, poulet, du sang, un humain, etc. qui dépend du loa.

On peut bien sûr faire une cérémonie avant le niveau 4, mais alors on lance 1d6 et si supérieur à niveau, ça part en sucette. Au choix du mj, mais n'oubliez pas que les loas sont très susceptibles, joueurs, et pas particulièrement bons.

**Wanga et Gad.** C'est la capacité de fabriquer des objets « magiques ». Un Wanga possède un sort (à choisir ou à créer, voir les sorts de n'importe quelle classe pour s'inspirer, c'est un accord entre ce que veut le joueur et le mj ) qu'on active. Il possède un nb de charges égal au max au niv du prêtre et consomme les charges au rythme égal à l'équivalent du sort contenu (un sort 3<sup>e</sup> niv bouffe trois charges), et un prêtre ne peut créer plus de wanga et gad actif que son niveau (chacun). Une fois la charge épuisée le wanga tombe en poussière, libérant ainsi de la place pour un nouveau wanga ou gad.  
Le gad est la même chose selon le même principe, sauf que c'est obligatoirement une protection

(bonus ca, bonus js, immunité à un élément, etc.), qui s'active automatiquement en cas de nécessité) On notera bien sûr, qu'il est impossible pour un prêtre de faire des wanga ou Gad utilisant un sort supérieur au niveau du prêtre (supérieur au niv du prêtre, on ne parle pas des niv que le prêtre peut lancer)

Il faut aussi noter que le wanga ou Gad est un assemblage (poupée d'os de poulet, petit sac, bijou, herbes, etc).

il faut au moins une heure de prière pour faire un wanga gad.

**les véné** sont des dessins (farine, craie, sang, etc.) qui protègent, emprisonnent, bloquent... contre des entités surnaturelles. Il faut définir le type d'entité. Si c'est sous la forme d'un dessin sur un corps, cela protège des attaques magiques sur le mental, ou l'équivalent de malédiction (maladie par exemple), mais ne dure que niv prêtre jours.

Bien sûr, les sus-dites entités ont toujours droit à un js pour outrepasser.

Un véné se fait en 10 mn minimum.

## Sympathie

une fois en possession d'élément de sa cible (ongle, cheveux, sang ou objet personnel ayant une signification, les sorts, quelle que soit la sphère, visant une personne spécifique n'ont plus de portée et les durées passent en jours. Une fois le sort lancé, le matériel ne peut plus être utilisé. En revanche, sous cette forme cela ne peut être fait que sous la forme d'un rituel.

Attention : si la cible se trouve en mer, ou s'il faut traverser une étendue d'eau salée (en gros sur le même bateau ça marche) cela neutralise le lien sympathique... mais le lien continue d'exister et se réactive une fois qu'il n'y a plus l'eau de mer.

## poison/potion

c'est la capacité à fabriquer des poisons, des potions de soin ou médicinales, des onguents. De plus, cela donne automatiquement une affinité avec la flore et faune, plus la nature, pour connaître ou reconnaître plantes, animaux et effet. (en gros, c'est un médecin/chimiste/naturaliste). Le PJ possède (niveau) doses de poison/antipoison/potion de soin, anti maladie à usage unique (1 seule ingestion ou attaque réussie) qui causent 1D6+(niveau/2) points de dégât ou de soin en plus (sauvegarde de Vig pour les diviser par 2). Il faut 1 tour pour les appliquer sur une arme et 1 jour de travail pour reconstituer le stock. Contre les maladies, il faut que niveau du prêtre sup ou égal à DV/niv de celui qui rend malade.

En aventure, donc sans stockage pour les composants et le matos, on fait une dose par jour max.

quelques loas, tirés de Capitaine Vaudou version Simulacre (casus), en espérant qu'ils ne m'en voudront pas trop.

### **Legba ou Maître Carrefour**

loa des voyageurs

Legba a la fonction d'intermédiaire et de messenger de dieu. Il préside le lavage des bains d'eau.

Legba est en effet le lwa le plus important en cela qu'il est lié aux croisements et à la réflexion ; son rôle d'intermédiaire est de moindre importance.

Il garde la frontière entre le monde des humains et le monde surnaturel. C'est pourquoi on le dit présent à l'entrée des temples, aux barrières et aux carrefours. une invocation à Papa Legba utilisant

un rythme spécifique ouvre la plupart des rites vaudou.

Il ouvre et ferme les chemins. Il est le messenger tout puissant des lwas. Ses couleurs sont le rouge et le noir.

Il est représenté comme un vieillard couvert d'un chapeau de paille, fumant la pipe et tenant une canne. Très coléreux, à minuit, il devient malfaisant.

Celui qui est monté Lehba se débat frénétiquement et est projeté au sol comme s'il était frappé par la foudre.

Intercède auprès des autres loas (facilite les transes), avertit d'un danger, avertit de l'usage du vaudou, permet de retrouver sa route.

### **Shango**

l'orisha de la foudre et du tonnerre. Il est également l'orisha de la justice.

Il a trois femmes, elles-mêmes orishas, qui sont Oya, Oshun, et Oba<sup>2</sup>.

il est représenté par la couleur rouge et blanche ; il apprécie le *Quiabo gombo* (légume capsulé, conique, vert et poilu, produit par le quiabeiro « *Hibiscus esculentus* »), le mouton et les tortues. Il a pour emblème une double hache<sup>3</sup>.

Son arbre est le palmier royal.

**Agwé, Agwè ou Agoueh.** C'est le patron des pêcheurs et de ceux qui voyagent en mer. Il règne sur les poissons et les plantes aquatiques.

Il est souvent représenté par un amiral ou un officier de marine mulâtre aux yeux verts comme la mer. Son épouse est la Sirène (parfois confondue avec Mami Wata), et il a pour maîtresse Erzulie Freda. Il est aussi responsable des événements naturels d'ampleur (séismes, volcans, tempêtes).

Ses offrandes sont souvent placées sur un petit radeau laissé à la dérive. Son vévé (symbole dessiné) a la forme d'un bateau.

c'est le génie des tempêtes, du vent et de l'orage, mais aussi de tous les phénomènes naturels comme les tremblements de terre ou les éruptions volcaniques.

Ses transes sont extrêmement violentes et peuvent tuer le possédé. Les chevauchés imitent le grondement du tonnerre.

Allume éteint un feu, dégage de la chaleur, produit un éclair ou du tonnerre

### **Loco**

docteur feuille ou Doc'feuil'

gardien des sanctuaires, dieu de la végétation et de la médecine. Ses offrandes sont suspendues dans des sacs aux branches des arbres.

Création de lumière ou d'obscurité, permet de voir dans l'obscurité, protège du vaudou dans sanctuaire (cimetière, croisée des chemins, lieux consacrés, hounfo), sortilèges de soins divers.

### **Ogou**

dieu de la guerre  
sacrifice humain

Il préside au feu, au fer et à la guerre. Comme tel, il est le patron des forgerons.

Il représente le guerrier traditionnel et le travail du métal. Puissant et triomphateur, il peut être destructeur.

C'est le guerrier qui lutte contre la misère. Ses attributs sont le sabre, le coq rouge, le rhum et le tabac.

Lors de son rituel de possession, le fidèle s'habille en rouge, il porte un sabre ou une machette, demande du rhum qu'il verse par terre, et du tabac qu'il mâche ou fume pour remplir le péristyle de fumée. Ces possessions peuvent être violentes. Les fidèles qu'il chevauche sont connus pour se laver les mains avec du rhum flambant sans ressentir de douleur, ou pour se piquer ou se jeter sur leur sabre sans se blesser.

Ogou est un coureur de jupons qui dépense tout son argent pour les jolies femmes.

Suscite le courage (dans un combat), impose la peur (dans un combat), crée un bouclier magique qui arrête ou dévie les coups.

### **Les Guédé**

ensembles des dieux de la morts, maîtres des cimetières et des carrefours, des fantômes et des âmes des morts.

Sacrifice humain

Les **Guédé** sont les esprits de la mort dans le vaudou.

Ils sont traditionnellement menés par les Barons (Baron Samedi, Baron La Croix, Baron Cimetière, Baron Kriminel), et Grann Brigitte. Les Guédé forment une famille bruyante, grossière (bien

qu'allant rarement jusqu'à l'insulte), sexuelle, et qui aime habituellement rire et s'amuser.

Ayant déjà vécu, ils ne craignent rien, et manifestent souvent leur état d'esprit lorsqu'ils surgissent - mangeant du verre, des piments crus, et enduisant leurs parties sensibles de piment et de rhum. Leurs couleurs traditionnelles sont le noir et le violet.

Les guédé apparaissent généralement dans des tenues de grand deuil, habits et capes noires. Ils peuvent également se déguiser en cadavre, on leur enfonce alors de l'étope dans la bouche et les narines et on leur attache une mentonnière autour du visage. Le possédé dans alors avec des gestes saccadés n'émettant des râles d'agonie.

Baron Samedi

C'est le lwa des morts, avec ses autres incarnations Baron La Croix (symbole de l'individualité et de l'importance des petits plaisirs de la vie, puisque nous allons tous à la tombe), Baron Cimetière (protecteur des cimetières qui garde les morts dedans et les vivants dehors) et Baron Kriminel (vengeur, juge et punisseur des morts). C'est l'un des Guédés ou leur père spirituel. Sa femme est Maman Brigitte.

Il est représenté vêtu d'un chapeau haut de forme blanc, d'un costume de soirée, de lunettes de soleil dont un verre est cassé, avec du coton dans les narines.

C'est l'esprit de la mort et de la résurrection, il se trouve à l'entrée des cimetières et se met sur le passage des morts.

Il sert également lors de l'approche du jour des morts (2 novembre) à la vengeance des âmes errantes, des personnes persécutées, des sorcières et des consultant des cultes vaudou. Il est invoqué avec l'aide de bourdons sur lesquels un charme est jeté sur leurs aiguillons selon la parole biblique « mort où est ton aiguillon ? ».

Baron Samedi est considéré comme le maître de la mort dans cette religion et il décide qui peut rentrer ou non dans le monde des morts.

**Maman Brigitte** : les contrôle les animaux, provoque des hallucinations, contrôle les loups-garous et les bakas.

agoue

dieu de la mer, loa de la tempête

il règne sur la mer, sa faune et sa flore ainsi que sur les bateaux qui naviguent dessus. On le surnomme aussi Coquille de Mer ou bien Anguille ou encore Têtard l'Étang. Il a pour emblème des petits bateaux ou des avirons peints en vert ou en bleu. Sa couleur favorite est le blanc et on lui prête l'apparence d'un mulâtre au teint très clair, aux yeux verts, vêtu d'un uniforme d'officier de marine.

Agoue aime le son du canon et rien ne peut l'honorer davantage qu'une bonne salve en son honneur.

On lui offre en sacrifice des moutons ou des poulets blancs ainsi que des bouteilles de champagne, qui est sa boisson favorite.

Le meilleur endroit pour invoquer Agoue est bien entendu la proximité de la mer ou d'un étang, mais il faut alors prendre garde que ses possédés ne cèdent pas à son invitation et aillent le rejoindre au plus profond des ondes, ce qui pour un humain, même possédé par un loa peut s'avérer mortel. On raconte cependant que des adorateurs d'Agoue ont

pu ainsi, sous la protection du loa, parcourir à la nage des distances énormes ou bien encore séjourner plusieurs heures sous l'eau sans être noyés.

Assèche ou produit de l'eau, contrôle les phénomènes naturels sur mer, prévisions météo.

### **Erzulie**

déesse de l'amour

**Erzulie ou Èzili est un lwa (esprit, divinité) du vaudou. Divinité de la beauté et de l'amour, elle incarne la figure du féminin, de l'amour, et du désir.**

### **Erzulie Freda**

Erzulie Freda, ou Èzili Freda, est l'esprit de l'amour dans l'aspect Rada. Elle est représentée le plus souvent sous l'apparence d'une très belle mulâtresse au déhanchement sensuel et provocateur, couverte de bijoux et de parfums<sup>1</sup>. Elle est associée aux courtisanes de la vie mondaine et de ce fait, elle a plusieurs amants haut placés qui n'hésitent pas à lui rendre des services, mais ne tirent aucune rémunération de ses faveurs amoureuses. Elle est la femme de Ogoun, entretient des liaisons avec Agwé et avec Damballa.

Le cœur fait partie de ses symboles avec le miroir. Elle réclame pour offrandes des objets de toilette, des bijoux et des parfums, ainsi que des mets raffinés.

comme Aphrodite, Erzulie est née des ondes, c'est une divinité marine. Elle est coquette, sensuelle, dépensière et recherche toutes les formes de plaisir. Ses possédés demandent à être coiffés, parfumés,

habillés de jolies toilettes de préférence roses ou bleues. Erzulie aime les hommes et elle fera tout pour aguicher les assistants mâles de la cérémonie. Et comme elle aime les hommes elle se garde des femmes qui sont ses rivales et qu'elle saluera avec hauteur.

Erzulie aime recevoir des cadeaux et en faire, elle est aussi extrêmement capricieuse. La déesse a eu des aventures avec presque tout le panthéon vaudou et sa vie est une suite de scandales. Elle peut donc intervenir tout à fait efficacement auprès de son amant-loa du moment, mais encore faut-il connaître l'identité de l'amant du moment !

Teste les sentiments, lit dans les esprits, force les sentiments, charme.

### **Damballah Vedo**

loa serpent, dieu de la fortune et du commerce

**Damballa** ou **Damballah Wedo**, est l'esprit vaudou de la fécondité, de la bonté<sup>1</sup>, et de la connaissance symbolisé par la couleuvre ou le boa.

En couple avec Ayida Wedo, la maîtresse du ciel. Il apporte et communique les connaissances occultes et le savoir ; il est un grand esprit de fertilité et de sagesse qui aidera également à éviter les mauvais pas et à prendre les bonnes directions.

Il représente le principe du bien, et vit près des rivières et des sources. Sa couleur est le blanc, et il demande des offrandes de cette couleur (œufs, farine). Les fidèles possédés par Damballa se mettent à siffler et à ramper comme des serpents.

les gens qui sont possédés par Damballah dardent leur langue et ondulent sur le sol à la façon des reptiles. Ils sifflent et parfois s'accrochent aux poutres ou aux branches des arbres pour s'y laisser pendre la tête en bas à la façon des boas. Damballah est une divinité aquatique, sa couleur préférée est donc également le blanc, la nourriture et les boissons à lui offrir doivent être de cette couleur. C'est le grand maître de l'argent (le métal blanc), c'est donc lui qui accorde la richesse et qui permet qu'on découvre des trésors cachés.

Force à la persuasion, contrôle un esprit, permet de gagner au jeu et dans les transactions commerciales.

### **Marinette**

déesse des zombis et des loups-garous sacrifié humain.

**Marinette** est un lwa vicieux et cruel.

Marinette est représentée par une chouette effraie ou un petit-duc maculé, et elle est souvent vue comme la protectrice des loups-garous.

Selon la légende, Marinette est la mambo qui a sacrifié le cochon noir au point culminant du début de la première révolution haïtienne à la cérémonie de Bois-Caïman. Elle a été élevée au rang de lwa après sa mort. Alors qu'elle est crainte et a tendance à chevaucher les possédés avec violence, elle peut aussi se voir comme celle qui a libéré son peuple de l'esclavage.

Son doublet catholique est l'anima sola qui peut soit libérer de l'esclavage, soit y ramener. Son nom est aussi **Marinette Bwa Chech**, "Marinette aux bras secs", suggérant son aspect squelettique. Ses couleurs sont le noir et un rouge sang profond. Les offrandes qu'elle attend sont les cochons noirs et les coqs noirs plumés vivants.

c'est une diablesse vouée au mal et l'exécutrice des basses œuvres de Kata, un grand loa sorcier. Son animal symbole est la chouette et les possédés essayent de ressembler à cet animal, ils laissent pendre leurs bras comme des ailes, recourbent leurs doigts en forme de griffes, etc. elle vagabonde dans les bois et c'est là que ses serviteurs doivent lui porter ses offrandes, dans des lieux secrets qu'elle visite la nuit. Ses possédés ont l'habitude de se jeter dans le feu et d'essayer d'en éteindre les flammes en le piétinant. On lui sacrifie des poules qu'on plume vivante, des chèvres, des truies de couleur noire et jusqu'à des hommes dans les cas extrêmes. Ses offrandes doivent être enterrées. Marinette est la femme de Ti Jean Pied Fin, prince Zandor, dit Ti Jean Zandor, petit homme habillé en rouge qui se perche dans les palmeraies pour fondre sur les passants qu'il dévore. Contrôle les zombis, permet d'en créer ou d'en détruire.

**Ayida Wedo** ou **Ayida-Weddo** ou **Aida Wedo** est un loa du vaudou haïtien. Elle est la déesse Iwa du ciel, des nuages, et des tempêtes. Rare divinité miséricordieuse de la culture vaudou, elle se dresse souvent contre Mami Wata, pour lever les malédictions qu'elle jette sur les infidèles.

### **Description**

Dans la culture haïtienne, elle est celle à supplier lorsque les catastrophes naturelles ravagent l'île. C'est une figure historique dans la construction du mythe de la mère contemporaine, sa bonté et son amour pour les hommes dont elle revêt la tâche de protéger lui conférant souvent dans les représentations iconographiques un voluptueux halo blanc ou jaune pâle.

Elle est, par ailleurs, la femme de Damballa, et représente la richesse, la chance, le bonheur. Comme son époux, elle vit près des rivières, et a une préférence pour les arbres de toutes sortes, le Fromager (Ceiba pentandra) et la soie. Comme lui, elle imite les mouvements de la couleuvre. Ses symboles sont la couleuvre et aussi l'arc-en-ciel<sup>1</sup>.

Dans le vaudou, en particulier en Haïti, **Ayizan** (ou **Grande Ai-Zan**, **Aizan**, ou encore **Ayizan Velekete**) est le loa du marché et du commerce. Elle est l'un des loa-racine, et son nom signifierait « Terre sacrée » ou « Pays sacré »<sup>1</sup>.

### **Description**

Elle est invoquée lors des rites d'initiation vaudou (appelés kanzo). Son mari est Papa Legba, messenger divin, gardien des routes et des rites. Son confrère est Loko Atisou, qui connaît les vertus des plantes et initie les « doktè-fey » (docteurs feuilles), tandis qu'Ayizan protège des mauvais sorts

Son symbole est la feuille de palmier. Son vèvé montre quatre traits formant un losange central hachuré représentant la feuille de palmier, ou un palmier stylisé. Elle ne boit pas d'alcool.

### **Taureau 3 Graines**

loa de la fureur guerrière sacrifie les apparitions de Taureau Trois Testicules sont terribles, ceux qu'il possède sont pris d'une fureur destructive qu'il faut apaiser en leur apportant une certaine herbe qu'ils broutent aussitôt. Pendant la transe ils ne cessent de beugler et chante : « M'toro m'béglé » (Je suis taureau je beugle...) rend fort et agressif, rend plus résistant, rend fou.

### **Sphère vaudou**

pour rappel : si sympathie utilisée, plus de distance et durée en jour.

Niv 1

**calme les animaux** : permet de calmer des animaux « normaux » et de les faire obéir succinctement. Ils ne se mettront pas en danger.

**protège des maladies/poison** : comme dit. Mais sympathie utilisable. Ceci ne peut être que préventif, ça ne soigne pas.

**appel esprit** : permet d'appeler les esprits du coin, que ce soit des esprits élémentaires, nature ou mort (spectre, banshee, âme en peine). On peut poser niv questions auxquelles l'esprit répondra du mieux possible, mais après il sera libre de faire ce qu'il veut. Sympathie possible pour un esprit bien précis.

Niv 2

**création zombi** : permet de créer des zombis. Il faut un corps relativement frais. Permet de lever niv zombi (DV2, ca4, im... les zombis vaudous sont un peu plus puissants que les classiques, mais ils ne sont pas infectieux). Ces zombis obéissent à des ordres simples ou errent sans forcément attaquer. Avec Sympathie, on lève spécifiquement, à n'importe quelle distance. Il est possible de lever un zombi créature magique, auquel cas le prêtre doit avoir un niv égal au dv du monstre initial. Celui-ci garde ses pv, mais perd ses capacités magiques (sauf souffle, poison). Dans ce cas, sympathie obligatoire.

**Localisation de personne** : sympathie obligatoire. Permet de localiser sans limite de distance, direction seulement (ne fonctionne pas interplan)

Niv 3

**Exorcisme** : sympathie obligatoire. Permet d'annuler définitivement les possessions variées

ainsi que les captures du gros et petit ange ou poupée.

**Poupée** : sympathie obligatoire. On crée une poupée et on peut infliger 1d6+niv pts dmg par jour. Si on détruit la poupée, annule. Pas de js.

**Capture gros bon ange** : sympathie obligatoire. Permet de prendre le contrôle du corps de la cible. Js Vig annule. Mais toutes les actions se feront avec désavantage et ne peut plus lancer de sort. Le gros bon ange est capturé dans un récipient (calebasse, pot, bouteille, etc) si le récipient est cassé le sort est brisé. Une dissipation ou autre classique annulation de magie ne fonctionne que le temps de ce sort. Cf exorcisme.

Niv 4

**Capture bon petit ange** : sympathie obligatoire. Permet de prendre le contrôle de l'esprit de la cible. Il est possible de pousser au suicide. Toute action faite sous l'effet d'un ordre sera effacée de la mémoire de la cible. Idem gros bon ange pour récipient et annulation. Cf Exorcisme.

**Invocation de baka** : c'est forcément une cérémonie. Le baka est une créature de forme féline (gros félin) et de couleur noire (panthère). Elle peut prendre forme humaine 5 fois par jour et elle obéit au lanceur. Elle est intelligente et peut parler quelle que soit sa forme. Elle ne peut pas souffler sous forme humaine. Elle reste active 6 jours puis disparaît.

DV 4, 2 att sous forme animal, humain 1 attaque, Ca 5, inv(a), im, reg 2, Brouillard 2, ténèbres 2, invisibilité 2, silence 2, sf 1 (maladie, js Vig annule)

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, ne craint ni les poisons ni les maladies. 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 eclipsante : DV 4, CA5, 2att (ou 1att et 1 pouvoir medium), 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,

---

**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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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 immunisée.

**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.

**Messenger 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 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:)

les chats

Bon, je ne ferais pas de description de ce qu'est un chat. Ni même des théories complotistes comme quoi les chats dominent le monde. Elles ne sont pas vraies...

mais...

mais en fait, les chats ont une part de magie.

Quand on parle de chats, on pourrait aussi parler du peuple chat. Sur l'ensemble de la planète, les chats ne sont qu'un. Bien sûr, chaque chat a sa personnalité, son petit caractère... mais ils ont aussi des traits communs : courage, tendresse, indépendance, joueurs, férocité, égoïsme, emprunts de malice, de caprice, parfois de cruauté.

Et cela, on les retrouve tous dans le Roi des chats.

Le Roi des Chats est une entité, un esprit qui habite sur le monde mortel. Il est l'essence de la race des greffiers... à ce titre, s'il n'est pas un dieu, plutôt un esprit surpuissant... il est proche de ce que l'on pourrait appeler une Entité.

Entité qui a une forme d'un gros matou trônant sur son coussin. Et pouvant prendre forme humaine à volonté.

En tant qu'entité, il est tuable, mais sera immédiatement remplacé par un autre chat. Le rôle d'entité fait que c'est une force primordiale, qui ne peut disparaître tant qu'existe un chat. Seul le corps réceptacle peut être détruit.

Bien sûr, le chat n'est pas la seule entité de ce type, tous les animaux ont un représentant.

Seulement voilà, le Roi de Chat a décrété, il y a peu à cause de la résurgence de la magie, que nul chat ne serait emprisonné ou contraint par la magie... sans que cela ne se paye.

Évidemment, les chats qui acceptent des « deals » tels que devenir un familier ou qui acceptent un sortilège doivent assumer et ne sont ainsi pas concernés. Mais disons que les chats « libres », qui ne se mêlent pas de la vie des autres sont sous sa protection.

Tout chat peut se plaindre à son roi et obtenir réparation. Et en tant qu'entité, le Roi Chat est surpuissant. À vous de gérer ses capacités... tant magiques qui sont énormes que physiques (il peut demander à tous les chats de faire quelque chose). Et puis, après c'est un chat, il a 9 vies.



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 un roi humain et son épouseliche-illusionniste, ? 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 le pays est plein de dinosaures, les gros, les méchants, tels que les tyrannosaures 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 chevauchent 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 (+1dg) Adr 3 Esp 3 Pre 4

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

Monture énorme cheval : dv2 pv15, att +1, Ca 7 (harnois), ini +1, sv +1, monture légendaire : chimère dv 4 pv 20, CA6, sf (feu), vol, 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 caractéristiques 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, arme magique (1 init), bouclier +1  
Meneur,

monture légendaire : dragon noir (mais ne se bat pas avec, il y a juste un accord entre lui et le dragon, mais celui-ci refuse de se battre pour Greg... et de toute façon Greg n'est pas à l'aise pour le combat en trois dimensions).

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

le pays possède un élevage de griffons, la troupe d'élite du roi est équipée de ces animaux comme montures.

En jeu, j'ai introduit l'idée que la transylvanie a fait l'erreur de produire trop de vampire... cela menace en fait la population humaine et qu'à terme il n'y aura plus assez de nourriture pour les vampires. D'où des plans de Gregory pour étudier l'anneau et l'utiliser soit pour étendre son

rayon d'action, soit pour apprendre à péter d'autres anneaux et recréer un environnement viable à ses « vampires très particuliers ».

secrètement, il est a réussi à convaincre Andrei. Et il cache ses plans à Igor... car Igor est totalement contre toute expansion. Celui-ci considère que cela déclencherait une guerre qu'ils ne peuvent pas gagner.

à termes, l'idée sera de s'emparer d'Igor pour neutraliser les morts-vivants, et faire ce qu'il veut.

Pour Andrei, c'est un peu plus simple, il veut juste pouvoir sortir du pays et se battre.

À l'instant T, Igor se méfie un peu de Gregory, mais fait confiance à Andrei (qui normalement le trahira)

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 (hormis en vampire) à divers degrés de puissance. Et il peut les contrôler, ces morts vivants ne peuvent l'attaquer. C'est un homme sympathique, qui s'emmerde comme un rat.

Son épouse, Uvona Ionesca, fut sa première victime involontaire liche majeur/illusionniste 6

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

Uvona :

Vig 3 Adr 2 Esp 3 Pre 5

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

inv, im, peur, para+ mage illusionniste.  
6M1, 4M2, 4M3, 3M4, 2M5, 2M6, Magie brute

je ne mets pas les caractéristiques d'Igor, c'est un humain niv 0 qui ne vieillit pas, c'est tout.

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

petit rappel pour les 3zozios boostés : c'est à cause de la fuite de magie du portail (en l'occurrence, il y a des cristaux fêlés à l'intérieur du système de la porte, c'est pourquoi la fuite magique est aussi puissante avec cet anneau de transport). À voir si fermer, réparer le portail ou le détruire réduit les pouvoirs. De plus, si jamais un des individus « touché » par la magie émanant du portail (en gros, les gens mordus et transformés par le vampire, les loups-garous ou igor) sortent des trois pays (en gros, s'éloignent trop du portail, ils

perdent leurs capacités (ce qui revient à mourir pour un mort vivant), y compris les roi-dieux.

En vérité, au moment du bouleversement de l'époque, ces trois hommes (qui étaient copains) se trouvaient à l'endroit de l'émergence de l'anneau, et ils se sont pris de plein fouet la décharge magique lorsque les cristaux se sont fêlés.

Petite précision sur les pays maudits et son cercle de transport : le cercle de transport est à la pointe de la Transylvanie, au milieu des trois pays. C'est sur une plaine et ils ont construit un dôme à trois étages protecteur au-dessus. C'est un énorme machin strictement défensif : des murs très épais, que des meurtrières, pas d'ouverture vers le ciel, seuls quelques « postes » de guet existe sur le dôme. Cela est fait pour gêner les attaques aériennes. Le dôme est entouré de douves avec des grosses bêtes dedans, pont levis énorme, avec doubles portes très solides + herses métalliques (et entre les portes, mâchicoulis, meurtrières, etc. pour flinguer tout ce qui serait entre les portes. Il n'existe qu'une autre sortie : une petite poterne très solide de l'autre côté (qui sert notamment pour tout ce qui est ravi-taillement)... pas de pont levis mais une passerelle qu'il faut « étendre » de l'intérieur pour passer les douves.

Une fois à l'intérieur, c'est très sombre. Il y a un anneau externe qui contient les salles de vie. À l'intérieur de cet anneau il y a une structure interne accessible que par une porte. La structure est en double spirale : une spirale inférieure qui permet d'avancer vers le centre et d'accéder à la spirale supérieure en montant d'un étage, et tout le long de cette spirale à l'étage, il y a des meurtrières, des mâchicoulis qui permettent de tirer (ou lancer des sorts) dans la spirale « inférieure » en contre-bas, tout en étant protégé par le surplomb.

Les spirales ne vont pas jusqu'au centre, avant le centre il y a un labyrinthe rond qui entoure la grande salle qui contient l'anneau de transport. Le labyrinthe contient des pièges, des ouvertures qui permettent de tirer dedans de l'étage d'au-dessus, etc. Et en plus, il y a possibilité de modifier rapidement la structure du labyrinthe par un mécanisme géré à l'étage.

Dans la salle de l'anneau, il y a l'anneau et en fait il y a aussi un mur qui sert de camouflage pour accéder au plot de contrôle de l'anneau.

Le troisième et dernier étage est constitué de pièces qui s'entremêlent, rendant facile la défense de la zone.

Vous comprenez bien, une fois à l'intérieur, on ne peut plus ressortir, que ce soit du second ou troisième étage (même si par les postes de guet...). On est obligé à chaque fois de se retaper la spirale inférieure du centre vers l'extérieur.

Les trois pays se partagent la protection du dôme, en alternance chaque mois un pays est chargé de la garde intérieure du dôme.

Les amériques :

Amérique du Nord : l'Amérique du nord est le domaine des dragons. (chromatiques et métalliques) Pour simplifier et rendre cela « pratique », on considère que chaque état des États Unis est le domaine d'un dragon, d'un gros, vénérable dragon (en gros, on prend un dragon et on booste ses capacités), Le Canada est aussi le domaine d'un dragon, pour le coup, ce sera le Dragon le plus puissant du continent (à voir, il faudra booster carrément la bestiole, elle est de nature semi-devine).

Chaque dragon gère son « état » à la manière qu'il souhaite. Certains sont des tyrans sans pitié, d'autres sont assez sympa avec la population, d'autres ignorent carrément les humains qui vivent sur leur territoire ou les chassent... tant que celle-ci ne lui pose pas de souci.

En soi, il y a des humains, partons sur une culture indienne fantasmée.

Mais de base, il y a une logique : le dragon est la bestiole la plus puissante de son état et elle chassera quiconque pourrait potentiellement devenir suffisamment puissant pour l'embêter.

Bien sûr, les zones très proches : Havane, St Domingue, etc. sont les fiefs de dragons plus petits.

Bon, si un dragon est le chef, il n'est pas le seul à vivre dans un état, sous lui il y aura d'autres dragons de moindre importance.

Bien sûr, il y a des rivalités, mais les guerres sont rares... les dragons ne vivent pas à une échelle temporelle humaine... pour eux, un truc rapproché, cela peut être quelques siècles.

C'est aussi là que se trouve l'origine des draconiens. À force...

la plupart des dragons et la totalité des « humanoïdes » ignorent totalement l'existence du reste du monde. En terme de magie, il y a surtout des chamanes, quelques mages spécialistes.

De plus, il y a aussi de nombreux animaux préhistoriques sur ce territoire.

Il y a aussi bien sûr quelques portails... parfois empruntés, plus par malchance qu'autre chose, ce qui permet de trouver des draconiens en Europe.

Et certains Européens sont au courant des Amériques... mais c'est rare.

Il n'est pas rare que des dragons ne trouvent pas leur place et décident de partir en Europe ou ailleurs... pour cela soit ils utilisent un éventuel portail, soit ils volent tout simplement... passant par le Groenland ou le Détroit de Béring.

Amériques du Sud et Central : là aussi ceux sont les dragons qui prédominent. Mais dans ce cas, ils utilisent les humains et se font passer pour des dieux. C.f olmèque, toltèques, mayas, inca... etc. En gros ce sont les grandes cultures d'Amériques du sud et centrale. Il y a assez peu d'interaction entre le nord et le sud niveau dragon. Chacun son trip et chacun chez soi. Mais pour le coup, les dragons sont assez peu nombreux... bien qu'aillant finalement une influence beaucoup plus grande qu'au Nord.

La culture humaine est donc bien plus développée et l'on peut trouver à peu près un équivalent pour toutes les classes de base (adapté niveau armement et vêtement bien sûr).

En vérité, que ce soit au nord ou au sud, il y a une constante : il n'y a pas d'armes en acier. Ni d'armure en acier. Le top de l'armement c'est de la pierre.

Et les armes ou armures en pierre (silex, jade, malachite), c'est assez fragiles. Considérez que sur une attaque contre un bouclier ou une armure (si vous voulez, vous pouvez aussi considérer qu'il y a choc d'arme), un échec critique l'arme casse, autrement elle perd un point de dégât dans tous les cas à cause du 1 sur le premier jet de dé s'il y a une armure en face. Et inversement, sur une réussite critique, casse de l'armure, et si pas critique, perte de 1 point de CA.

Évidemment, les épées en pierre sont très très rares et sont surtout des trucs d'apparats, de statut social. En revanche, les massues, les pointes de flèche et dagues sont courantes.

Contre du métal, considérez que ses armes donnent un -1 à l'attaque.

Rep tchèque, Slovaquie, Autriche, Slovaquie, Hongrie, Bosnie, Croatie, Albanie, Monténégro : ces pays n'existent pas, il n'y a pas de « Roi », c'est un énorme ensemble de petits fiefs locaux (des fiefs bien plus petits que les pays. Il y a une forte noblesse. Ambiance médiévale.

La ressource première de ces fiefs est l'esclavage, l'élevage et l'agriculture. Bien que tous ne pratiquent pas l'esclavage et que même certains sont contre. Il y a souvent des bastons entre les fiefs, histoire d'agrandir le territoire. Mais l'ensemble a atteint un équilibre, assez fragile, et à moins qu'un vrai gros leader n'apparaisse le pays est assez stable. Si jamais, et c'est possible, un leader apparaissait, le coin deviendrait une force militaire puissante.

Pour conserver cet équilibre, il existe une tradition : tous les 10 ans, les nobliaux se réunissent à Belgrade (capitale Hongrie) pour marier leurs enfants aux autres fiefs, tissant ainsi un entremêlement complexe de liens familiaux, d'alliances, etc. C'est la seule période où les voyages sont à peu près sûrs, les attaques entre fiefs sont en pause. Les nobles voyagent en caravane et sont accueillis dans les autres fiefs. Le machin dure un mois. Dans la ville, à cette période, les nobles n'ont pas le droit de se battre entre eux.

Il existe évidemment des fois où cela n'a pas été respecté, chaque fief cherchant à énerver l'autre, les soldats se défient, les jeunes nobles se cherchent noise... et les sanctions tombent alors. De la plus « gentille » à la destruction complète d'une lignée. C'est un des rares moments où quasiment toutes les familles sont prêtes à s'allier pour détruire l'un des leurs.

Bien sûr, les familles qui n'ont pas d'enfants à marier n'y vont pas forcément, mais cela reste tout de même le moment et l'endroit où un maximum de commerce, d'alliances, de discussion ont lieu. Donc, en vérité, beaucoup de gens s'y retrouvent, même sans enfants.

La notion d'hospitalité est assez forte, si on se présente (en tant que noble du coin, parce que pour les autres l'esclavage...) on se doit de bien recevoir son hôte. Et si on est accueilli, on se doit de bien se tenir. Nombre de bastons on eut lieu par non respect des règles de bienséance.

C'est aussi dans ces pays que se trouve la plus grosse communauté d'elfes des Bois. Ils vivent cachés dans les grandes forêts. Ne pratiquent pas l'esclavage, ils peuvent même aider des gens en fuite. En revanche, ils sont très prudents, suspicieux, et franchement pas amicaux.

Ces pays sont aussi un lieu très dangereux, il y a nombre de créatures fantastiques qui vivent là. C'est grand, c'est boisé, et la population n'est pas très nombreuse en proportion.

Il y a beaucoup de zones vierges. On peut trouver des dragons, des licornes, des wyvernes, des bêtes éclipsantes, et énormément de strige... vraiment énormément. C'est à cause de ces derniers que les carrioles « ouvertes » n'existent quasiment pas dans le pays. Elles sont quasiment toutes fortifiées.

En gros, balader la dedans, sans être une assez grosse troupe, c'est la garantie assurée de tomber sur des bestioles 3 à 4 fois par jour. Plus nombreux, les bestioles préfèrent se tenir à l'écart.

Vous pouvez mettre à peu près n'importe quelle bestiole dans le coin.

## 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<sup>er</sup> 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 à un même niveau, et ne peuvent être prises 2 niveaux d'affilés**.
- 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)**

## les uniques, les nommés, les vénérables... Dragons.

Alors... je suis un peu embêté par les dragons du manuel des monstres. Non pas que je les trouve « mauvais » dans l'idée du jeu, mais juste un peu faiblards pour l'image mythique du Dragon que j'ai en tête dans un jdr : la grosse bête surpuissante capable de renverser une guerre, faire tomber un empire à lui tout seul, que seuls des héros mythiques dont les noms resteront éternellement dans les légendes peuvent venir à bout...

De plus, j'aime l'idée dans un jdr d'avoir la créature que seuls les plus fous des joueurs auraient l'idée d'aller chasser, le truc ultime et inaccessible... le machin qui fait rêver... et qui fera rêver très très longtemps sur la table. Le machin qui fait qu'on devra jouer très longtemps pour oser l'attaquer, plus que le temps moyen de jeu d'un joueur déjà bien impliqué devra accomplir. Elle demandera des efforts, une assiduité au-delà de ce qui est généralement accepté, seuls les plus acharnés pourront atteindre ce stade, les autres ne feront qu'y rêver.

Donc j'introduis la notion de Dragon Unique, Nommé... qui n'a aucun semblable et possède son identité propre.

Ces dragons ont tous un Nom, une apparence, des forces et des faiblesses personnelles (pour ceux qui connaissent je m'inspire du très bon roman « Fendragon » de B. Hambly).

Les seules choses en commun sont qu'ils sont tous très vieux, telle-ment vieux que les affaires du monde ne les concernent plus (ou peu, autrement ils n'auraient que peu d'intérêt). Qu'ils ont tous leur propre histoire au fil des siècles (voire des millénaires), qu'ils sont plus ou moins connus, étudiés, qu'on trouve des livres sur eux, répertoriant ce que l'on sait d'eux. Pour info, dans mon monde, comme le « monde » n'a que quelques centaines d'années, les livres ont très peu de chance d'être écrits par un humain, donc ils seront plutôt en langue elfe, naine, etc. (en gros des « espèces fantastiques ») Ils sont tous intelligents, parlent de nombreuses langues, pratiquent un haut niveau de magie.

Ces dragons, s'ils restent un certain temps sur une zone (l'ancre par exemple) induisent des phénomènes anormaux dans la zone (orage permanent, ténèbres, brouillard (voire empoisonné),

Pour la taille considérez que le corps (sans la queue) fait 1m par DV. Idem pour l'envergure 2xDV. Il faut bien sûr que la bestiole ait Vol.

Ces dragons sont dans la grande majorité très discrets. Non pas qu'ils aient peur pour leur vie, mais tout simplement pour ne pas être dérangés tout le temps.

Quand ils maîtrisent un élément pour le lancer de sorts, considérez qu'ils maîtrisent aussi la magie « classique ».

la « couleur » qui est donnée est juste indicative, cela donne leur type quand ils étaient jeunes, mais avec l'âge ils ont bien évolué.

La Tarasque peut être considérée de ce type, l'intelligence en moins (et puis fléau des dieux, etc. ce n'est pas tout à fait ça).

Certains, en plus de la magie classique, spécialisée, maîtrisent aussi des sphères cléricales. Dans ce cas, ils ont un culte qui les suit et qui les considère comme un dieu.

ET QU'ILS NE RESPECTENT PAS LES RÈGLES DE BASE.

**Fafnir** : Dragon Rouge

DV12, CA11, 3 att , dg+3, peur, met (humanoïde)

sf(feue), V, mb. (6 6 5 5 3 2)

il vit en Scandinavie. Il est rouge sang et a l'apparence d'un dragon européen très classique. Il a plutôt mauvais caractère, est très territorial et n'admet pas la contradiction. De plus, il est extrêmement avare, possède un immense trésor qu'il protège avec hardueur. Il est aussi très imbu de lui-même.

**tiamat** : Dragon Démon :

DV12, CA9, 3 att , dg+3, poison, im, inv, ins, met(humanoïde)

sf(feue), V, (555543) (FE), (3333 sphère

dragonne qui vit en Mésopotamie (entre l'Iran et l'Irak actuels). Très intelligente, elle s'intéresse pas mal au monde (surtout ce qu'il se trouve autour de son ancre). Assez impulsive, de par son comportement parfois erratique, un culte du chaos s'est développé autour de son nom dans la région

**bahamut** : Dragon vert :

DV10, CA10, 3 att , dg+1, poison,

sf(poison), V, f, (444333)

**Hydre de Lerne** : Dragon des Marais :

DV10, CA10, 7 at, poison, reg3

dg+1, sf(terre), (333222) (peut lancer 3 sorts simultanés (TE)

**Y Ddraig Goch** : Dragon rouge :

DV12, CA11, 3 att , dg+1, 1/2, peur,

sf(feue), V, mb, (654332)

**Jormungand** : Dragon du Givre :

DV8, CA9, 3 att, peur, Vol, reg 3, reg 2

sf(froid), (44332 ETA) (ET)

Elle vit dans le Groenland. D'une intelligence moyenne. Ses écailles blanches semblent recouvertes de minuscule couche de diamant qui la font scintiller. (ce ne sont pas des diamants, ça ne sert à rien d'essayer de la peler). D'un caractère assez débonnaire, même si elle n'apprécie pas la foule, le fait de vivre aussi isolée fait qu'elle apprécie les visites de temps en temps et discutera volontiers. En revanche, elle sera peu encline à se bouger le cul pour quelque raison que ce soit.

**Quetzalcoatl** : Dragon Tonnerre :

DV10, CA9, 3 att , dg+2,

sf(foudre), V, (6666 sphères Nature, Énergie, Esprit, Foi) (FT) (443322)

pour la description, pas trop difficile : grand serpent à plume, très coloré. Il vit en Amérique du Sud. Très autoritaire, il est un des rares à apparaître souvent aux humains du coin. Il aime se faire passer pour un dieu et demande des sacrifices. Il est peu apte à négocier et préfère imposer. En soi, il est la raison première pour laquelle les dragons d'Amérique du Nord ne mettent pas les pieds en Amérique Centrale et du Sud.

**Zmeï** : Dragon de Feu :

DV12, CA11, 3 att , dg+2,

sf(feue), V, (3 2) (F)

**Bola** : Dragon noir :

DV10, CA11, 3 att , dg+3, poison, maladie sf(acide), V, mN (2)

**Nídhögg** : Dragon blanc :

DV8, CA9, 3 att , sf(froid), dg+2

V, (1)

**Kāliya** : Dragon bleu :

DV10, CA10, 3 att , dg+2,

sf(foudre), V, f. (3 1)

**Leviathan** : Dragon des Rivières :

DV15, CA9, 3 att , inv, dg+4, sf (orage), (333222 E)

(E)

C'est une sorte d'alligator géant, au cou plus long et avec une grande queue, aux écailles épaisses et pleines de coquillage. Il vit dans les océans. Il n'a pas d'ancre. Quand il remonte à la surface (ou proche), il est accompagné d'une tempête. Il connaît quasiment tout ce qui se rapporte aux mers. Il ne met quasiment jamais pied à terre, étant un des rares à ne pas voler. Discuter ne l'intéresse que peu. De temps en temps, il coule quelques bateaux, juste histoire de s'occuper. Il se voit comme le gardien des mers et si jamais son milieu devait être en danger (à vous de trouver une histoire qui mette les océans en danger), il interviendra. Il est assez connu et peu craint des intelligences marines. En gros, on cohabite sans souci.