

# Les règles.

## Sommaire.

<u>Sujet.</u>	<u>Pages.</u>
Introduction.	2.
1. Notes de Background.	2.
2. Système de Jeu.	3.
3. Les Combats.	4.
Le Combat à mains nues.	4.
Combat à l'arme blanche.	5.
Combat avec des armes à feu.	6.
Utilisation des Explosifs dans les Combats.	8.
La Règle du duel.	9.
Vente d'Armes.	10.
Tableau des Armes.	10.
Quelques notes concernant...	12.
Tableau des Protections	14.
Localisation des Dégâts.	15.
Poursuites Automobiles.	16.
Les Véhicules.	16.
Les Chutes.	17.
Les Poisons, les Drogues et les Maladies.	17.
4. Tenté par la Magie ?	19.
Comment fonctionne la Magie.	20.
Liste des Sorts.	21.
1. Les Sorts Raciaux.	21.
a. Les Faëries Ghost.	21.
b. Les Loups-Garous.	22.
c. Les Tashlines.	23.
d. Les Vampires Nocturnes.	23.
e. Les Vampire Diurnes.	26.
f. Les Argonautes.	27.
g. Les Hamadryades.	27.
h. Les Elfes.	30.
i. Les Sirènes	30.
2. Les Sorts généraux par catégories.	31.
a. Les Sanctuaires mineurs.	31.
b. Les Sanctuaires majeurs.	33.
c. Les Malédiction mineures.	34.
d. Les Malédiction majeures.	36.
e. Incantations de Créatures.	38.
3. Les Armes Magiques.	39.

## **Introduction :**

Dans cette rubrique vous trouverez toutes les informations qu'il vous faut pour jouer, les tableaux, les sorts et la manière de gérer les scènes de combat. Ces règles ne sont pas exhaustives et on peut y adjoindre des trouvailles de son cru, pourvu qu'elles s'intègrent à l'univers.

### **1. Notes de background : les relations humaines...**

Il est plus facile pour un membre du peuple de la nuit de rencontrer un humain qu'un congénère (que celui-ci ait des intentions belliqueuses ou pas.) Cependant on notera que les humains perçoivent les autres créatures comme totalement semblables à eux.

Depuis longtemps, les monstres ont appris à se protéger du regard humain avec un petit sort basique qui les dissimule totalement dans la foule : « L'hypno-dissimulation. » Ce sort est le premier appris par le jeune être de la nuit. Sa réalisation est aisée et il ne demande qu'une infime parcelle de pouvoir pour fonctionner.

Ainsi, chaque créatures se crée une image humaine, un reflet humanisé de ce qu'elles sont. Seuls les lycanthropes ignorent ce sort. Les vampires nocturnes l'utilisent très peu, préférant jouer sur l'incroyable plasticité de leurs organismes particuliers.

Pourtant certains humains parviennent, parfois malgré eux, parce qu'ils se trouvent au mauvais endroit au mauvais moment, à voir au-delà de ses illusions. Les réactions sont très violentes et beaucoup d'entre eux refusent le témoignage de leurs yeux. D'autres sombres dans la folie et quelques hommes s'éveillent à une nouvelle perception de leurs réalités quotidiennes. Ceux-ci, si la rencontre a été désagréable, deviendront des adversaires farouches des ethnies « inférieurs »...

Les caméras, les appareils photos et autres ne sont pas affectés par le sort, c'est le regard de l'observateur humain qui est en permanence infecté.

Pour plus de précision voici un petit pourcentage à utiliser dans le cas d'une rencontre frontale humain/peuple de la nuit.

Notre infortuné humain doit d'abord faire un jet en intelligence. Si le jet est raté, il croit le témoignage de ses sens. Peuvent donc s'ensuivre les réactions suivantes :

- 1 à 10% : Crise de peur, catatonie et autisme totale. La victime oublie tout.
- 11 à 15% : Fuite éperdue jusqu'à épuisement. Dépressions et cauchemars.
- 16 à 25% : Crise de rage, la victime attaque la cause de sa frayeur pour la réduire en bouillie. Si elle s'en tire vivante, notre victime garde des souvenirs flous de sa crise. En tout cas, elle s'est battue avec un sacré type dont le visage et l'aspect restent flous.
- 26 à 35% : La victime reste paralysée mais consciente. Elle refusera quelques instants plus tard la vision de cauchemar, la remplaçant par n'importe quoi (le fantasma doit-être très voisin de ce qui s'est produit) sauf ce qu'elle a vu.
- 36 à 65% : Black-out totale de la mémoire dans les minutes qui suivent la vision. Entre-temps la victime agit de la manière la plus rationnelle possible. La victime a conscience du lapsus temporelle entamant sa mémoire.
- 66 à 75% : Black-out partielle de la mémoire. La victime se souvient de certaines visions. Elle est prises de phobies mais peut tenter de découvrir ce qui s'est réellement passée.

- 76 à 85% : Black-out partielle de la mémoire mais les souvenirs reviennent de manière précise sous forme de rêve ou de flash hallucinatoires. La victime peut tenter une enquête.

- 86 à 100% : La victime est pleinement consciente de la véracité des événements auxquels elle a pris part. Ses yeux se sont ouverts et elle verra pour toujours les êtres du Peuple de la Nuit sous leurs véritables apparences. Cette prise de conscience est souvent douloureuse psychologiquement. La victime peut sombrer dans la dépression et la catatonie pendant un moment. Cette aspect traumatisant fait que 85% des humains portent une certaines haines vis à vis des monstres.

Lors d'une seconde confrontation, l'humain à 50% de chance de voir à travers les illusions et de découvrir la vérité avec les conséquences que cela impliquent. Si ce n'est pas le cas, il sera la victime de cauchemar, de visions fugitives de la réalité et à 40% de chance de sombrer dans la démence. Encore une fois, c'est au MJ qu'il appartient de traiter de manières attractives et dramatiques ce genre de situation.

## **2. Système de Jeu.**

Dans le peuple de la nuit, toutes les compétences et les caractéristiques sont sur vingt. Ainsi, pour savoir si l'action d'un PJ réussit, il suffit de lancer un dé à vingt faces, si le résultat du jet est inférieur au score du joueur dans la compétence requise, l'action réussit. Si le résultat est supérieur, l'action échoue.

### Exemple :

*« Sadie, une tashline, tente d'ouvrir la porte de la maison d'un humain soupçonné de vampirisme.*

*Elle doit donc réussir un test sous crochetage.*

*Le score inscrit sur sa fiche est de 12, pour réussir elle doit donc faire en dessous de douze avec le D20. Le joueur lance le dé. Le résultat du jet est de 17, Sadie rate donc son crochetage. »*

En outre, lorsque le jeu fonctionne avec la loi de la « réussite critique » et « l'échec critique ».

Si, lors du jet, le joueur obtient un 1, son action réussit avec éclat, par contre, s'il obtient un 20 son échec, retentissant, aura des retombées néfastes. En situation de combat, une réussite critique permet de faire les dégâts maximales de l'arme utilisée, en outre la localisation des dégâts est au choix et les protections défensives quel qu'elles soient ne rentrent pas en considération.

Un coup critique permet également de conserver l'initiative dans le combat.

*« Sadie tente à nouveau son crochetage.*

*Le joueur lance le dé et fait 1. Réussite critique.*

*Sadie parvient à ouvrir la porte sans forcer la serrure. En entrant dans le vestibule, Sadie perçoit de la lumière, sa première tentative n'est pas passée inaperçue, elle s'avance donc discrètement dans le couloir afin de se fondre dans les ténèbres. »*

Le joueur doit donc faire un test sous discrétion. Le score en discrétion est de 17. Le joueur lance le dé et fait 20. Echec critique.

En voulant se cacher, Sadie manque de tomber dans la cave dont la porte était ouverte. Elle glisse et se raccroche à un tableau qui se brise dans un fracas épouvantable à terre.

### **3. Les combats.**

Comme dans tout bon jeu de rôle, certaines situations du peuple de la nuit se règlent dans le sang et la sueur. Dans cet intitulé nous verrons donc les différentes sortes de combats possibles et leur fonctionnement.

Les combats se déroulent en round. Un round équivaut à un échange entre les deux adversaires. Les combats sont soumis aux règles de jeu exposées ci-dessus. Ils existent trois sortes de combat, le combat à mains nues, à l'arme blanche et à l'arme à feu.

Les règles sont très maniables et c'est en générale au MJ de doser la difficulté des actions entreprises par les joueurs.

#### **- Le combat à mains nues.**

##### Exemple :

*« Le vampire, sortant en trombe de sa chambre, surprend Sadie dans son couloir. Il n'a pas eu le temps de s'armer mais il a confiance dans ses capacités. Il charge donc Sadie. »*

##### - Premier Round :

1) Avant que le duel ne commence, il faut déterminer qui ouvre les hostilités. L'initiative définit qui sera l'agresseur et l'agressé. Sadie à un score de 13 et le vampire un score de 12. L'initiative de Sadie est supérieur à celle du vampire, elle a donc plus de chance de dégainer en premier. Elle peut fait son jet d'initiative. Elle obtient 10 au D20. Elle attaque la première. Contrairement au vampire, Sadie est armée de numeïs qu'elle a le temps de dégainer.

2) Pour toucher sa cible, Sadie doit faire un jet en arme de mêlée (16). Sadie étant une tashline, Elle peut optimiser les dégâts de son arme en faisant un jet sous la compétence Arthrothanatos (15). Le premier jet donne 11 et le deuxième 9, elle parvient donc à utiliser ses deux compétences.

3) Pendant le round, le vampire peut tenter soit une esquive, soit une prise avec la compétence Combat défensif. Il tente une esquive (15) et fait 12. Il réussit à éviter le coup mortel de Sadie.

4) Le vampire riposte. Il tente une attaque avec son art martial, l'Ananka (13). Il fait 12, son attaque réussit.

5) Sadie doit esquiver l'attaque. Bien que soumise au même choix que le vampire elle a une troisième solution, l'esquive acrobatique (11). Elle fait 17 au jet de dés. Elle rate donc son esquive.

6) Le coup du vampire touche Sadie.

Les dégâts infligés à Sadie sont comptés de la façon suivante :

Dégâts de l'art martial (2D4 ici 5) + Dégâts des griffes (1D4 ici 3) + Bonus Offensif (2) = 10 Points de vie. Sadie, pour sa part peut ôter de ses dégâts son Bonus Défensif (3) et les points de protection que peuvent accorder une armure.

Sadie ne porte pas d'armure, elle encaisse donc 7 points de vie. Le MJ tire la localisation des dégâts et fait 9. Sadie est blessée à la cuisse droite. On retire donc 7 Pv du total de points de vie de Sadie (21). Il reste à Sadie 14 points de vie.

### - **Combat à l'arme blanche.**

#### Exemple :

« Dans une position avantageuse, le vampire s'empare d'une épée courte et fait face. »

#### - Deuxième Round :

1) Supposons ici que l'initiative de Sadie et du vampire soient égaux. C'est au joueur de tirer le dé pour savoir s'il ouvre ou non le duel. Sadie a une initiative de 13. Elle fait 18 au jet de dés. C'est donc le vampire qui fait son jet d'initiative. Il obtient 11. Il commence donc le combat. Si le vampire avait également échoué à son test, le plus rapide aurait été désigné par celui ayant obtenu le résultat le plus proche de son score d'initiative.

2) Le vampire fait un test en arme de mêlée (14). Il fait 1. Coup critique. Sadie doit esquiver car les dégâts seront maximaux !

3) Pendant le round, Sadie peut tenter soit une esquive, soit une prise avec la compétence Combat défensif ou une esquive acrobatique (11). Elle tente l'esquive acrobatique mais échoue (15). Elle encaisse le coup mortel du vampire.

4) Sadie est blessée par une épée courte (9) + le bonus offensif (2) = 11 points de vie. Le bonus défensif de Sadie n'est pas pris en compte dans le cas d'une réussite critique. La localisation est au choix. Sadie est blessée à la poitrine.

5) Sadie retire encore 11 points de vie de son totale, soit 14-11=3. Elle doit tenter un jet de volonté (10) pour ne pas tomber inconsciente à cause de la douleur. Elle fait 7 et résiste vaillamment.

6) Sadie riposte et pour optimiser ses dégâts, elle utilise son art martial l'arthrothanatos (15) et sa compétence arme de mêlée (16). Elle obtient 3 pour sa première compétence et 15 pour la seconde. Sa combinaison réussit.

5) Le vampire à le choix, soit il esquive, soit il pare le coup. Une parade réussit pourra désarmer son adversaire. Il décide de parer. Il utilise donc la compétence parade (12). Il obtient 15. Sa parade rate, le coup de Sadie porte.

6) Sadie inflige donc les dégâts de ses numéris (1D8+3 ici 8) + Le bonus offensif (3)=11. Comme Sadie a aussi fait usage de son Arthrothanatos, elle multiplie par 2 le

résultat, soit 22 points de vie auxquels on retire le bonus défensif (4) du vampire, soit 18 points de vie. Le vampire est touché au bras droit (le bras est tranché). Il lui reste donc  $25-18=7$  points de vie. Pour ne pas s'évanouir, le vampire doit faire un jet de volonté (12). Il obtient 3 et réussit à surmonter la douleur.

#### - Troisième round :

1) Un nouveau round commence. L'initiative (13) échoie au vampire (3). Après avoir reçu le coup de Sadie, le vampire contre-attaque. Il doit aussi tirer en début de round son talent de récupération (1D8 Pv). Il obtient 3. Ses points de vie remontent donc à  $7+3=10$ . Il utilise arme de mêlée (14). Il obtient 4. L'attaque passe.

2) Sadie décide de parer le coup. Elle utilise donc parade (17). Elle obtient 16, elle pare le coup et désarme son adversaire.

3) Elle fait un teste en arme de mêlée (16) et Arthrothanatos(15). Elle obtient 8 et 4. Son coup porte.

10) Le vampire choisit l'esquive (14). Il fait 15, Sadie le touche.

11) Sadie inflige donc les dégâts des numeïs (7) + le bonus offensif (3)= 10. La compétence Arthrothanatos étant réussit, elle multiplie le résultat par deux, soit 20. Elle retire le bonus défensif du vampire (4). Elle inflige donc 16 points de vie au vampire. Elle le touche à la tête. Comme le vampire n'avait plus que 10 points de vie, Sadie réussit à le décapiter. Le vampire est mort.

#### **- Combat avec des armes à feu.**

##### Exemple :

*« Alerter par les bruits de lutte et les cris, les voisins du vampire ont alerté la police. Comme le mort-vivant habitait dans un quartier huppé, deux agents entrent et dégainent tout de suite leurs armes en voyant Sadie, couverte de sang, portant sur ses épaules le cadavre de son adversaire. »*

#### - Premier round :

1) Bien qu'elle soit plus rapide que les flics, Sadie est prise au dépourvue et elle porte le corps de son ennemie. Elle écope donc d'un malus de deux points à son jet d'initiative (donc elle a un score de 11 au lieu de 13). Elle fait 16. Elle n'a pas l'initiative. Les policiers peuvent donc lui tirer dessus. Ils utilisent arme de poing (11 et 10).

Ils utilisent des automatiques légers et peuvent donc faire des rafales courtes. On doit tirer deux fois sa compétence pour savoir si une telle attaque passe. Si c'est le cas, les dégâts sont tirés deux fois mais une telle attaque vide à moitié le chargeur. Ces policiers veulent en finir le plus vite possible.

Ils tirent donc leur compétence deux fois, et obtiennent 10 et 12 (cette attaque ne passe pas) pour le policier A et 5 et 16 (cette attaque ne passe pas) pour le policier B.

2) Sadie est une tashline, elle peut tenter une esquive acrobatique (11). Cependant, le corps la gêne dans ses mouvements, elle décide de le jeter sur les policiers. Cette action entraîne un malus de 5. Son score d'esquive acrobatique est donc de 6. Elle obtient 18, son action rate totalement.

Elle encaisse donc deux fois les dégâts des armes à feu, soit pour un automatique léger (1D10+4) 13 pour la première attaque réussit et 5 pour la deuxième attaque, soit un totale de 17 points de vie en moins. Les bonus offensifs et défensifs ne rentrent pas en ligne de compte dans un combat à l'arme à feu. Sadie est atteinte à la tête. Comme son totale de point de vie est égale à 3, sa tête explose. Elle est morte.

### Exemple :

*« Charles Donahue, un vampire-diurne est surpris par deux soldats en plein repas cannibale. Les hommes dégainent tout de suite leurs armes. Donahue utilise une mitraillette. »*

### - Premier round :

1) L'initiative de Donahue (15) est supérieure à celles des soldats (11). Il fait son jet et obtient 2. Il commence à tirer tout de suite. Il fait trois jets en arme d'épaule (12) pour une rafale longue. Il obtient 13, 1 et 2. La première attaque rate, la seconde touche avec les dégâts maximaux et la troisième atteint également sa cible.

2) Les soldats peuvent tenter une esquive (9 et 11).

Ils obtiennent 17 et 12. Ils ratent leurs esquives et encaissent donc la totalité des dégâts, soient pour le premier (2D10) 20 points de vie et 10 points de vie pour le second. Bien que le premier soldat porte un gilet pare-balle, la réussite critique lui arrache la tête (il n'avait que 11 points de vie), le second est touché au genou droit, le gilet ne peut pas le protéger, il encaisse la totalité des dégâts. Il lui reste 5 points de vie.

3) Le soldat survivant peut tirer sur Donahue.

Le soldat utilise deux pistolets mitrailleurs, il peut utiliser la compétence Commando (11) pour tirer des deux mains et tirer des rafales longues. Il fait donc un teste en commando (11) et arme de poing (10). Il obtient 13 en commando, sa manœuvre loupe. Il ne pourra tirer qu'avec une seule arme. Il obtient 16, 6, 6. Deux de ses tirs portent.

4) Donahue peut tenter une esquive (13) mais il recevra tout de même la moitié des dégâts.

Il obtient 16, l'esquive rate. Il reçoit donc 17 points de dégâts dans le torse. Donahue à 20 points de vie.

Il ôte donc 17 points de vie. Il lui reste 3 points de vie. Il fait un jet en volonté (12) pour surmonter la douleur. Il obtient 8.

### - Deuxième round :

1) Donahue réussit son jet d'initiative. Il peut riposter. Il fait trois jets en arme d'épaule (12). Il obtient 10, 16, 20. Un seul de ses coups porte et son arme s'enraye.

Donahue peut utiliser sa capacité de régénération (1D6). Il récupère 3 Points de vie.

2) Le soldat peut tenter une esquive (11). Il obtient 9, il parvient à esquiver. Les dégâts de l'arme seront donc divisés par deux. Le soldat perd donc (19/2=9 arrondi à l'inférieur) 9 points de coup dans le bide. Comme il porte un pare-balle, il peut ôter des dégâts les points de protections du pare-balle, soit 6 points. Le coup est paré mais le soldat est sonné. Le pare-balle est presque hors d'usage (il lui reste 1 point de protection).

3) Donahue utilise son action pour se cacher. Il fait un jet en se cacher (8) et obtient 5. Il parvient donc à se dissimuler.

Donahue récupère 3 points de vie.

7) Comme Donahue s'est dissimulé, le soldat doit faire un jet en remarquer détail (9) pour le localiser. Il obtient 12. Il ne parvient pas à retrouver Donahue.

### - Troisième Round :

1) Donahue profite de ce répit pour réparer son arme. Il doit tester la fiabilité de l'arme (12). Il obtient 12, l'arme est réparable. Il doit faire un jet en système d'armement (6). Il obtient 6. Il peut continuer à utiliser la mitraillette. Il guérit de 4 Pv et revient donc à un totale de 13 points de vie. Il peut viser le soldat qui le cherche.

2) Le soldat fait un nouveau jet en remarquer détail (9) et obtient 19. Il ne voit toujours rien.

3) Donahue fait un jet en tir de précision (10) puis en arme d'épaule (12) et tire une seule balle. Il obtient 3 et 10. Le soldat ne peut pas esquiver, puisqu'il ne l'a pas repéré. Il encaisse donc 6 points de dégâts dans la tête. Son crâne explose.

Il existe d'autres sortes d'arme, telles les grenades ou les canons sciés dont les dégâts varient selon la distance. De plus, les explosifs ne font pas de différence entre les alliés et les ennemis, ce qui les rend d'une utilisation délicate.

### **- Utilisation des Explosifs dans les Combats.**

#### Exemple :

*« Marc, un loup-garou, est menacé par sept vampires qui le traquent dans un hangar. Il décide d'utiliser la seule arme qui lui reste, une grenade. Il est bien caché mais s'il rate son coup, les vampires le repéreront. »*

#### - Premier round :

1) Comme Marc est caché, peut faire un jet en Attaque surprise (12). Il obtient 10. Il n'a donc pas à faire de jet d'initiative. Il dégoupille la grenade et utilise arme de lancer (10). Il fait son teste et obtient 12. Il rate son jet, la grenade est lancée mais elle atterrit non loin de lui, à 5 mètres.

2) Les vampires aperçoivent la grenade tomber, ils peuvent tenter une esquive, ainsi les dégâts seront divisés par deux.

- Trois vampires sont sur le point d'impact. Ils ont respectivement 7, 12, 14 en esquive. Un seul d'entre eux (17, 11, 15) réussit son test.

- Trois autres, deux mètres en arrière tente aussi une esquive (11, 3, 8) Seul un vampire esquive (17, 12, 5).

- Marc doit aussi tenter une esquive (6). Il obtient 3, son esquive est réussit.

- Le dernier, cinq mètres en arrière, près de la porte peut aussi tenter une esquive (10). Il obtient 9.

- Les dégâts produits au point d'impact sont de (6D10) 47 points de dégâts. Le premier vampire, qui a raté l'esquive, meurt (25 points de vie). Le deuxième et le troisième bien qu'ayant réussi à esquiver encaisse 23 points de vie (ils en ont 21) et meurent également.

- Les dégâts produits deux mètres plus loin sont de (3D10) 21 points de dégâts. Les deux vampires ayant ratés leurs esquives meurent. Le dernier reçoit seulement 10 points de dégâts, il lui reste donc 11 points de vie.

- Les dégâts produits cinq mètres plus loin sont de (2D10) 17 points de coups. Le dernier vampire et Marc ne prennent que 8 points de coups...

### **- La Règle du Duel.**

#### Exemple :

*« Réunies dans une église abandonnée, Sadie et son ancienne disciple, Arius vont enfin mettre un terme définitif à la guerre qui les oppose dans un duel sanglant. »*

#### - Premier round :

1) Comme il s'agit ici d'un duel, on peut une règle un peu différente pour l'initiative :

Sadie a une initiative de 13.

Arius a une initiative de 14.

Comme Sadie est considérée comme le PJ, on ôte son score d'initiative de celui d'Arius. Cela donne  $13 - 14 = -1$ . Sadie a donc un malus de -1 point à son jet d'initiative car Arius est plus prompt à dégainer. Sadie fait donc son jet d'initiative avec un score de 12 (13-1). Comme Sadie obtient 2 à son jet, elle attaque tout de même en premier.

Si Sadie avait eu un score supérieur à celui d'Arius, Sadie aurait bénéficié d'un bonus sur son jet.

La règle du Duel ne s'applique quand dans des affrontements face à face, à l'arme blanche, à feu ou au point. Le PJ est le seul à tirer l'initiative avec Bonus ou Malus. Ajoutons que cette règle doit-être utilisée avec parcimonie pour mieux mettre l'accent sur un combat important, comme lorsque les personnages sont confrontés à un vieil ennemi.

## - Vente d'armes.

Tout dépend du pays et de la profession des PJ's. Il sera par exemple plus aisé pour un particulier de se procurer une bonne arme en Amérique qu'en Europe. De plus, les policiers ou les maffieux pourront plus facilement se fournir en armes et munitions que de simples citoyens...

Tout est une affaire de dosage et de crédibilité de la part du MJ. Les talents des PJ's peuvent bien-sûr influencer sur le résultat finale... Il faut aussi noter que certaines armes, de par leurs qualités sont difficiles à trouver, les prix peuvent être élevés. La fiabilité d'une arme indique sa qualité et donc son prix. Une arme ayant une fiabilité de 17 sera chère et rare. En générale on tire la fiabilité au D20 lorsqu'apparaît la mention Variable.

De plus, les PJ's peuvent être amenés à faire des tests de fiabilité dans certaines situations, lors d'échecs critiques (l'arme à feu s'enraye) ou dans le cas de parades ratées. Un jet réussi signifie que le PJ réussit à réparer l'arme (mais il perd au moins trois rounds) ou qu'il ne se passe rien. Si le jet est raté, l'arme est inutilisable et personne ne peut la réparer. Dans le cas d'arme blanche, celle-ci se brise.

## - Tableaux des armes :

Sont repris dans ce tableau les armes blanches et les armes à feu. La liste n'est pas exhaustive et un MJ avisé sera y faire des ajouts judicieux.

Types.	Chargeur.	Dégâts.	Fiabilité.	Genre.	Portée.	2m	5m	10m
357 Magnum.	6 Balles/C	1D10+6	15	C/C				
<i>Aran</i> <sup>1</sup> .		1D8+6	16	Contact				
Arbalète.	4 carreaux	2D8	16	C/C	40m			
Arc.		1D6+2	Variable	C/C	20m			
Automatique léger.	8 Balles/C	1D10+4	Variable	Auto				
Automatique lourd.	8 Balles/C	1D10+5	Variable	Auto				
Baïonnette.		1D6+2	9	Contact				
Bâton de combat <sup>2</sup> .		1D8	15	Contact				
Batte de baseball.		1D6	Variable	Contact				
Bazooka.		8D10	Variable	C/C	100m et +	7D10	6D10	3D10
Couteau.		1D4	Variable	Lancer	6m			
CZ-75 militaire.	8 Balles/C	1D10+5	17	Auto	80m			
Dague.		1D4+4	Variable	Contact				
Derringer.	8 Balles/C	1D4+2	Variable	C/C	10m			
Epée à deux mains.		2D6+3	Variable.	Contact				
Epée courte.		1D6+3	13	Contact				
Epée longue.		1D6+5	14	Contact				
Flashball.	6 Balles/C	1D8	12	C/C	10m			
Fléau d'arme.		2D4+5	Variable.	Contact				
Fouet.		1D6	Variable.	Contact	1-2m.			
Fusil à pompe.	6 Balles/C	3D10+5	Variable	C/C	50m	3D10	2D10 +4	2D10

<sup>1</sup> Arme à deux mains.

<sup>2</sup> Arme à deux mains.

Fusil d'assaut.	30 Balles/C	2D10	Variable	Auto	100m et +			
Fusil de chasse.		1D10	Variable	C/C	40m			
Fusil de précision.	10 balles/C	2D10+5	17	C/C-auto	100m et +			
<i>Grand-turc.</i>		1D6+3	16	Contact				
Grenade.		6D10	Variable	Lancer.	10m	6D10	3D10	2D10
Hache de guerre <sup>3</sup> .		2D8+8	16	Contact				
Hache de lancer.		1D8+4	Variable	Lancer	5m			
Hache.		1D8+5	Variable	Contact				
Hallebarde <sup>4</sup> .		1D8+6	12	Contact				
<i>Harono-obana</i> <sup>5</sup> .		1D12+3	16	Contact				
<i>Kabu-Tsuch.</i>		3D6+4	16	Contact				
<i>Karasu.</i>		1D6+3	16	Contact				
Katana <sup>6</sup> .	Non.	2D6+4	16	Contact				
<i>Kunai.</i>		1D4+2	16	Lancer	7m			
Lance <sup>7</sup> .		1D8+4	Variable	Contact				
Lance-flamme.		7D10	Variable	Auto	5m			
Machette.		1D6+1D4	10	Contact				
Main-gauche.		2D4	11	Contact				
Matraque.		1D6+2	Variable	Contact				
Mitraillette.	50 Balles/C	2D10	Variable	Auto				
Mousquet.		1D8+3	Variable	C/C	30m			
<i>Numei.</i>		1D8+3	16	Contact				
Nunchaku.		1D4	12	Contact				
<i>Oho-gonchu.</i>		1D4	16	Lancer	10m			
Pistolet mitrailleur.	30 Balles/C	1D10	Variable	Auto				
Rapière.		1D6+3	10	Contact				
Revolver.	6 Balles/C	1D10+3	Variable	C/C	50m			
Saturday Night.	6 Balles/C	1D8+2	9	C/C				
<i>Shido.</i>		1D12	16	Contact				
Shocker.		1D10	Variable	C/C	2m/5m			
<i>Shuriken.</i>		1D4	16	Lancer	8m			
Simetere <sup>8</sup> .		2D6+5	17	Contact				
Sulfateuse.	140 Balles/C	3D10+4	14	Auto				
Tronçonneuse <sup>9</sup> .		4D6	Variable	Contact				
Wakizaki.		1D6+6	15	Contact				

<sup>3</sup> Arme à deux mains. Il faut une force d'au moins 12 pour se servir d'une telle hache !!!

<sup>4</sup> Arme à deux mains.

<sup>5</sup> Arme à deux mains.

<sup>6</sup> Le katana peut s'utiliser aussi avec la compétence *Arme à deux mains*. Utilisé de cette façon il fait 2D6+8 de dégâts.

<sup>7</sup> Arme à deux mains.

<sup>8</sup> Le Simetere peut s'utiliser aussi avec la compétence *Arme à deux mains*. Utilisé de cette façon il fait 2D6+10 de dégâts.

<sup>9</sup> Arme à deux mains.

## - Quelques notes concernant :

### - Les Armes à feu :

- Ils existent différentes sortes d'arme à feu, nous nous occupons ici des armes conventionnelles. Si l'arme est automatique, il est possible d'utiliser des rafales courtes ou longues.

Les pistolets automatiques ne peuvent tirer que des rafales courtes, par contre les armes assimilées aux mitraillettes peuvent aussi tirer des rafales longues.

Il faut faire deux fois le test de compétence en Arme de Poing pour une rafale courte. Si ceux-ci sont réussis, on tire deux fois les dégâts. Une seule réussite n'entraîne qu'un seul jet de dégât.

Il faut faire trois fois le test de compétence (Arme de poing ou d'Epaule) pour une rafale longue. Si ceux-ci sont réussis, on tire trois fois les dégâts.

Une rafale courte dépense 4 balles pour les pistolets automatiques et 5 balles pour les autres types d'armes.

Une rafale longue dépense 10 balles.

### - Les Munitions :

Les dégâts donnés dans le tableau ne sont valables que pour des munitions classiques mais il existe au 21<sup>ème</sup> siècle des variations amusantes que le MJ peut utiliser. Les munitions dites « spéciales » sont rarement utilisées dans le grand public et leur distribution est soumise à d'importantes restrictions. Seuls l'armée ou des organisations gouvernementales (CIA, armée et autres) peuvent en doter leurs soldats. Les bonus aux dégâts apportés par de telles balles s'ajoutent aux dégâts de l'arme de base (pour un automatique lourd équipé de balles HV on compte ainsi 1D10+5+3).

- *Munitions High Velocity (HV)* : Utilisées contre les blindages, elles sont dotées d'un fort pouvoir de pénétration. Leurs grandes vitesses abîment cependant les armes (sauf si celles-ci sont étudiées pour supporter une telle décharge énergétique.). Ainsi il faut faire un jet de fiabilité tous les trois rounds. Si le jet est négatif, l'arme s'enraye de manière définitive. Toutes les protections sont inutiles contre ces munitions. Utilisées contre un véhicule les dégâts sont multipliés par deux. Bonus de +3 points de dégâts au toucher.

- *Munitions Explosives* : Ces balles contiennent un mini-détonateur qui les font exploser dans les chairs de la victime, multipliant les dommages occasionnés. Les dégâts sont multipliés par deux.

- *Munitions enrichies en Uranium appauvri* : Ces balles réagissent comme les balles explosives à la différence près que les PJ doivent faire un jet de Constitution pour ne pas succomber à une haute dose de radioactivité. Les faeries sont corrompus par ce type de balle et deviennent des PNJ. Les autres perdent 1 point de dégât par heure. Si le jet est réussi, les PJ peuvent toujours développer par la suite un cancer mortel, au choix du MJ.

### - Les Armes Blanches :

- Les armes notées en italiques sont des armes souvent utilisés par les tashlines. Celles-ci répugnant à utiliser des armes à feu, elles se sont inspirées d'armes d'origines asiatiques (armes japonaises ou chinoises souvent) pour constituer leur armurerie. Les tashlines possèdent un bon niveau en forge d'arme. En générale leurs lames sont solides mais des accidents peuvent toujours arriver...

#### - *Numeï* :

Ce sont deux faucilles maintenues ensemble par une chaîne dissimuler dans le pommeau de l'une des deux. La chaîne peut atteindre les 2 mètres.

#### - *Harono-obana* :

Il s'agit d'une lance de trois mètres segmentée en trois parties d'un mètre chacune. Les extrémités sont garnies par une lourde lame courbe de 50 décimètres. Les trois parties sont maintenues ensemble par des courts segments de chaîne. Cette arme est redoutable lorsque l'on utilise sa force centrifuge. Cependant, elle est d'une utilisation délicate dans les endroits exigus. En cas d'affrontement dans un lieu étroit, les dégâts ne font que 1D6+5.

#### - *Kunai* :

Ce sont de petits pics métalliques à l'extrémité du manche troué. Leur surface est hérissée de petits crochets. Il est difficile de les retirer des chairs une fois qu'ils se sont plantés.

#### - *Shido* :

Il s'agit d'une courte épée comportant une deuxième lame, plus petite, adjointe à la première. Le manche est percé en deux endroits pour soit faire tourner la lame autour du doigt, soit y attacher un autre shido avec une chaîne. En général, les shidos sont utilisés par paire.

#### - *Karasu* :

Il s'agit d'une grande étoile métallique à quatre branches dont le centre est percée. On l'utilise en la faisant tourner autour du doigt. Il faut une certaine agilité pour manipuler cet objet sans se couper...

#### - *Aran* :

C'est une lance à deux lames, pliables. Une des lames à une encoche en son milieu ce qui permet à l'utilisateur de saisir l'arme de son adversaire et de la briser.

#### - *Kabu-Tsuch* :

C'est une énorme et lourde épée courbe se terminant par une pointe. Le Kabu-Tsuch, comme l'harono-obana n'est efficace que si on utilise la force centrifuge qu'il génère. Il faut être particulièrement agile pour se servir d'une telle arme...

#### - *Oho-gonchu* :

Ce sont de petits couteaux de jet qu'il est facile de dissimuler. Leur forme simple a été étudiée pour accroître leur portée et leur vitesse.

- *Grand-turc* :

Il s'agit d'une lame épaisse, au long manche segmenté en deux parties. En fait, lorsque l'on tourne l'extrémité du manche, on peut dégager une épée dissimulée dans la première lame ce qui est particulièrement utile si la première épée reste bloquée...

- En général ces armes sont vraiment typiques des tashlines et un humain aura beaucoup de mal à les utiliser correctement, à moins qu'il n'est subit un entraînement intensif. Les autres ethnies peuvent les utiliser à condition d'en apprendre l'utilisation pendant quelques années.

\* La tronçonneuse ne permet pas aux tashlines d'utiliser l'Arthrothanatos. Il s'agit d'un instrument à moteur et non d'une lame. Le bonus offensif n'est pas pris en compte dans son utilisation. La tronçonneuse n'est pas, à mon sens, une arme blanche.

### - Tableau des protections.

Toutes les valeurs indiquées ici se déduisent du total des dégâts.

Type de protection.	Points de protection.
Vêtements de cuir.	2.
Armure de cuir bouilli.	3.
Côte de mailles.	5.
Armure médiévale.	Variable. Peut aller de 2 à 6.
Gilet pare balle.	6.
Combinaison de Kevlar.	7.
Casque de motard.	4.
Casque CRS.	5.
Bouclier de CRS.	5.
Bouclier.	Variable. Peut aller de 1 à 6.

### - Quelques notes :

- Certaines protections ne protègent que des parties bien précises du corps, si les parties non protégées sont touchées, le PJ encaissera malgré ses précautions la totalité des dégâts. Certaines protections peuvent être mise ensemble, leurs valeurs, dans ce cas s'ajoute. (Exemple, un gilet pare balle mis sur une combinaison kevlar donnera un total de protection de 13.) Cependant, le MJ ne doit pas perdre de vu que ces ustensiles, à divers degré, encomrent le PJ et diminue ses chances d'être discret, de réagir rapidement etc.... (une armure fait beaucoup de bruit et constitue un objet plutôt encomrant...)

- Lorsque les points de la protection encaissent plus de dégâts qu'il n'est prévu, la protection est détruite. (Exemple : un PJ encaisse 10 points de dégâts suite à un tir de mitraillette. Le gilet pare balle le protège de 6, il encaisse donc 4 points de dégâts et son pare balle est ruiné et inutilisable.)

- Les vampires et les autres membres du peuple de la nuit dotés du pouvoir de régénération auront tendances à mépriser ces artefacts humains...

- Pour conserver leurs agilités, les tashlines n'utilisent pas souvent des protections lourdes, elles portent souvent des costumes de cuir ou des armures de cuir bouilli. Les plus fortunées se font faire des combinaisons en kevlar...

**- Localisation des dégâts.**

- Il est possible de tirer aux dés la localisation des dégâts sur le corps ou d'essayer d'atteindre la partie non protégée du corps de l'adversaire. Lorsque l'on vise, l'action est majorée d'un malus.

- La localisation des dégâts se tire avec un D20.

- 1-haut de la tête.
- 2-Bas de la tête.
- 3 et 4-Torse.
- 5-Abdomen.
- 6-Bassin.
- 7-Cuisse gauche.
- 8-Genou gauche.
- 9-Cuisse droite.
- 10-Genou droit.
- 11-Tibia gauche.
- 12-Tibia droit.
- 13-Pied gauche.
- 14-Pied droit.
- 15-Avant bras gauche.
- 16-Avant bras droit.
- 17-Bras Gauche.
- 18-Bras droit.
- 19-Main gauche.
- 20-Main droite.

- Lorsqu'un PJ perd plus de la moitié des points de vie au niveau d'un membre, il doit faire un jet de constitution supplémentaire sinon le membre est considéré comme coupé ou détruit. Un membre coupé entraîne une majoration de certaines caractéristiques. L'agilité baisse de trois points (quatre points dans le cas d'une jambe).

- Dans le cas d'un œil, la perception baisse de deux points. Ce malus n'est pas à prendre en compte pour les compétences armes de poing, d'épaule et tir de précision.

- Les points perdus peuvent être regagnés avec de l'entraînement et des prothèses adéquates dans le cas d'une jambe (+1 par an). Cependant, le PJ ne retrouvera jamais ses anciennes caractéristiques (au moins un point de différence.).

- Si le PJ est aveuglé, la perception et l'agilité sont divisées par 5. Comme pour les autres mutilations, le système de récupération est similaire mais il ne pourra plus se servir d'armes à feu. Cependant, il existe dans le cinéma asiatique une tradition de guerrier aveugle aussi on pourra permettre quelques exagérations visuelles du meilleur effet...

### - Poursuite automobile :

Il peut arriver que les PJ's aient à fuir ou à poursuivre un quelconque adversaire. Il existe différentes façons de mener une course. Je ne rentrerai pas dans certaines subtilités, néanmoins un MJ ingénieux peut jouer avec les différentes règles qui sont assez malléables. En général la conduite mettra en jeu la compétence « Conduite » et la caractéristique « Perception ». On distingue donc :

- La filature, le PJ devra faire des jets de Discrétion, Perception (s'il échoue, il perd le véhicule de vue) et de Conduite.

- En cas de fuite ou de poursuite, les jets de conduites seront majorés suivant les difficultés rencontrées. C'est au MJ de doser. Evidemment, une conduite à contre-sens sur l'autoroute entraînera un énorme malus sur le jet de compétence. De même que des chocs véhicules contre véhicules entraîneront des malus croissant, d'autant plus si le véhicule des PJ's tombe peu à peu en morceaux et devient incontrôlable.

- Ces digressions nous amènent aux conséquences d'un accident. Les dégâts dépendent des conditions de l'événement, véhicule, vitesses, environnement. On pourra cependant appliquer une règle générique de dégâts :

- Entre 30 et 70 km/h, les dégâts seront de 2D6 sans majoration sauf si les PJ's utilisent une moto ou un véhicule apparenté auquel cas les dégâts sont reçus par le véhicule et le conducteur. Un jet d'esquive réussi peut limiter les dégâts en ôtant 1D6 du total. A l'intérieur d'une voiture, un jet de Constitution permet de conserver ses points de vie. Si le jet est raté, les dégâts sont majorés d'1D6 en moins du nombre de dé. En outre plus la vitesse augmente et plus le malus au jet est important.

- Entre 75 et 100 km/h, les dégâts sont de 4D6. Le malus est de 2 points.

- Entre 110 et 160 km/h, les dégâts sont de 8D6. Le malus est de 4 points.

- Entre 170 et 220 km/h, les dégâts sont de 16D6. Le malus est de 8 points.

- La conduite de véhicules volants demande un score de conduite supérieur à 10 et une expérience comprise dans le background du personnage. Une chute d'avion ou d'hélicoptère, à moins de disposer du matériel adéquat est souvent fatale (On peut jouer avec la chance...).

### - Les Véhicules :

Type de Véhicules.	Vitesse.	Valeurs en PV's
Camion.	Max : 150 km/h	75.
Chopper.	Max : 150 km/h	40.
Motos.	Max : 100 km/h	25.
Scooter.	Max : 100 km/h	20.
Tank.	Max : 50 km/h	100.
Trois tonnes.	Max : 120 km/h	85.
Van.	Max : 100 km/h	45.
Véhicules blindés.	Max : 100 km/h	90.
Vélo.	Max : 45 km/h	5.
Voitures civiles.	Max : 150 km/h	50.

Voitures VIP.	Max : 220 km/h	65.
---------------	----------------	-----

- Un choc de véhicule contre véhicule fait 1D8 de dégâts. Ceux-ci doivent être majorés en fonction du type de véhicule. C'est au MJ de doser mais les ajustements aux dégâts peuvent aller d' +20 (humain contre tank par exemple) à +1 (Voiture VS Chopper.)

### - Les chutes.

Lorsque l'on grimpe des surfaces escarpées, que l'on saute, que l'on s'amuse ou que l'on fasse du parachute l'imprévu arrive, on tombe... Pour les MJ's, les chutes doivent être la conséquence de malchance ou, dans le pire des cas, d'échec critique de la part du joueur. Le petit tableau qui suit indique les dégâts en fonction de la hauteur... Ces résultats peuvent être majorés par 2 si le PJ tombe sur une surface meuble. Si ils tombe dans de l'eau, les dégâts sont divisés par 10, puis par 2 à partir de 20 mètres. C'est au MJ de décider, soit par localisation des dégâts, soit par choix des parties du corps qui encaissent le choc. Le PJ peut aussi faire un jet en agilité pour tenter de contrôler sa chute et se rétablir sans trop de casse. Si le jet est réussi, les dégâts sont divisés par 3...

Hauteur.	Dégâts.
2m.	1D6
3m.	1D6+3
4m.	2D6
5m.	2D6+3
6m.	3D6
7m.	3D6+3
8m.	4D6
9m.	4D6+3
10m.	5D6
15m.	7D6+3
20m.	10D6
100m.	30D6
200m.	60D6

### - Les poisons, les drogues et les maladies.

Si l'attaque frontale ne réussit pas, on peut toujours tenter d'occire ses adversaires avec quelques substances dangereuses. Cependant, les PJ ne sont pas à l'abri de cette sournoise démarche. On peut cependant noter que les vampires nocturnes, s'ils subissent les effets des poisons, n'en meurent pas pour autant, récupérant peu à peu les points de vie perdus. Les loups-garous comme les vampires diurnes, ne peuvent pas survivre si leurs points de vie ne tombent pas à zéro.

Type.	Effets.
Alcool.	But en trop grande quantité, l'alcool entraîne des pénalités en agilité, perception et intelligence. Ses effets se poursuivent le lendemain. En outre, l'alcoolique est obligé de faire un jet avec malus en constitution et volonté pour ne pas retomber dans son vice. S'il rate, le

	<p>personnage est près à tout pour trouver une bouteille, même à tuer. Les points de caractéristiques baissent de 2 points tous les jours passés à jeun jusqu'à ce que le personnage tombe à 1. Ensuite, il commencera lentement à se désintoxiquer. La constitution d'un alcoolique baisse toutes les semaines d'un point. Arrivé à la moitié de son totale, il peut contracter, si son test de constitution est ratée, une cirrhose du foie dont l'issue est fatale si elle n'est pas soigné.</p>
<b>Amanite phalloïde.</b>	<p>Ce champignon, connu pour sa toxicité n'entre en action que 12 heures après son ingestion. La victime est alors prise de nausées et de vomissement. Des crampes et des hallucinations se succèdent avant d'entraîner le coma puis la mort. Des soins peuvent être fourni efficacement si on intervient avant le déclenchement des symptômes.</p>
<b>Arsenic.</b>	<p>La victime doit d'abord faire 1 jet de Con. Si le jet est réussi, les symptômes tardent à venir (elle retirera néanmoins 1 points de Con.) Ensuite, la victime sera prise de trouble intestinaux et gastriques sanglants. (-5 points de Con, Vol, Per et For.) La victime sombre ensuite rapidement dans un collapsus cardio-vasculaire et souffre d'anurie suivit par la mort. Une quantité plus minime d'arsenic déclenche une paralysie des membres inférieurs (- 10 en Agl, -5 en For et Con.), des polynévrites et des signes cutanées divers (eczéma, transpiration sanglante, peau calleuse...). La victime s'affaiblit petit à petit avant que les premiers symptômes entraînant l'issue fatale apparaissent.</p>
<b>Choléra.</b>	<p>Le malade commence par des vomissements importants avant d'être pris d'une forte fièvre (- 6 en Con, Vol, For) et de coliques importantes. La victime s'affaiblit alors rapidement avant de mourir. (-4 en Con, Vol, For/jour si jet de Con raté.) Des soins efficaces administrés à temps peuvent inverser le processus.</p>
<b>Ciguë.</b>	<p>Dès l'ingestion, la victime connaît une anesthésie de la langue. La gorge et la face se paralysent. (-5 en App, -3 en Con et For). Des paresthésies apparaissent avec des angoisses, des vertiges. (-5 en Vol et For) La victime transpire et salive abondamment avant de tomber dans un état d'hypothermie. (-3 en Vol et Con.) Des troubles respiratoires avec encombrement des bronches et des arythmies cardiaques entraînent rapidement la mort du sujet.</p>
<b>Curare.</b>	<p>Ce poison neurotoxique à plusieurs applications. A très faible dose et dilué, il sert de paralysant à effet temporaire. Une dose plus massive entraîne à court terme la mort de la victime par paralysie musculaire.</p>
<b>Cyanure.</b>	<p>Les poisons dérivés du cyanure, notamment les gaz dégage une odeur d'amande amère. Un jet en intelligence peut permettre au PJ de fuir rapidement la pièce ou une telle odeur se répand. La personne intoxiquée ne tarde pas à être prise de convulsions avant de perdre connaissance. La mort intervient rapidement (tout dépend de la constitution) par arrêt respiratoire et cardiaque. Des inhalations d'oxygène peuvent retarder l'échéance fatale.</p>
<b>Fièvre hémorragique.</b>	<p>Le malade subit d'abord une forte fièvre (-5 en Con, Vol, For et Per) avant de vomir et de déféquer du sang. Une sudation de sang peut aussi se produire. En générale, la maladie s'achève lorsqu'une forte hémorragie entraîne la mort. A ce jour il n'existe pas de soins efficaces contre ce type de virus (Ebola, fièvre de lassa.)</p>
<b>Gaz Lacrymogène.</b>	<p>Utilisé par les CRS et les forces armées, les gaz lacrymos, parfois enrichis avec du gaz moutarde, irritent tous ceux qui les inhalent. Un jet de CON avec un malus de 3 est nécessaire. En cas d'échec tous les jets subissent un malus de 7. En cas de réussite le malus est de 3. Les jets doivent être tentés tous les deux rounds.</p>
<b>Grippe.</b>	<p>Les effets de la grippe sont nombreux et changeants (étternuements, toux, mal de gorge...), cependant on peut les définir arbitrairement. Le malade est d'abord saisi de fortes migraines (-5 en Vol, Con, For et Per) avant de rentrer dans un état fiévreux (- 5 en Con, Vol, For.) Des difficultés respiratoires et des complications peuvent entraîner la mort. En outre, la grippe peut toujours se muer en pneumonie.</p>
<b>Hémotoxique.</b>	<p>Un œdème apparaît là où c'est produit la morsure. La victime rentre dans un état de choc (-5 en Con, For et Vol.) avant d'être atteintes d'angoisses (-5 en Vol), de tachycardies et de chutes de tension. (-5 en Con). La victime sombre ensuite dans un collapsus. Si elle est de constitution solide, elle récupérera lentement, sinon elle meurt. (jet de Con). Ce sont surtout les vipères et les hyménoptères qui possèdent un tel venin. (De tels effets interviennent lorsque la personne a été piquée par un nombre important d'hyménoptères ou qu'elle est allergique.)</p>
<b>Héroïne.</b>	<p>La constitution, la force et l'agilité baisse de 3 points tous les trois jours passés à jeun. Lorsque le personnage tombe en-dessous de la moitié de sa constitution, il perd 4 points par jours si ses tests échouent. Des hallucinations atroces l'agressent et il peut mourir. Se fournir en came ne règle pas pour autant le problème puisque chaque fixe entraîne la perte d'1 point de Con et de For.</p>
<b>LSD.</b>	<p>Le personnage doit faire un jet en constitution, puis en intelligence. Si l'un des deux jets est raté, il sombre dans un « bad trip » qui diminue de 2 points les caractéristiques citées et les compétences s'y rattachant. Un jet de volonté est nécessaire pour sortir du bad trip, si celui-ci échoue, le personnage est atteint de psychoses et d'hallucinations qu'il ne contrôle pas. Des soins psychiatriques sont nécessaires.</p>
<b>Morphine.</b>	<p>La constitution, la force et l'agilité baisse de 3 points tous les trois jours passés à jeun. Lorsque le personnage tombe en-dessous de la moitié de sa constitution, il perd 4 points par jours si ses tests échouent. Des hallucinations atroces l'agressent et il peut mourir. Se fournir en came ne règle pas pour autant le problème puisque chaque fixe entraîne la perte d'1 point de Con et de For.</p>
<b>Neurotoxique animale.</b>	<p>S'il n'est pas soigné à temps, les effets du neurotoxique s'enchaînent. La victime est saisie d'angoisse (-10 en Vol), de délires. La paralysie évolue rapidement en coma. La victime meurt souvent d'arrêt cardiaque. Des doses minimes de venin entraînent d'importants</p>

	troubles neurologiques pouvant correspondre à une dépression nerveuse. Inoculé rapidement, les sérums antivenimeux peuvent être efficace. Les espèces usant de ce type de venin sont nombreuses mais il s'agit souvent de serpents exotiques ou marins. Les veuves-noires injectent une quantité trop minime de venin pour tuer un homme adulte.
Pneumonie.	Causée par un virus ou un microbe, la pneumonie se caractérise par une violente toux sanglante et des épisodes fiévreux importants (-3 en Con, Vol et For/semaines). Si elle est soignée, la victime peut toujours survivre, cependant elle ne retrouvera pas sa capacité pulmonaire initiale.

#### **4) Tenté par la Magie ?**

- Dans le monde du peuple de la nuit, les énergies dites magiques sont une réalité. La magie est mue par des particules appelées « philotes » qui constituent, au même titre que les atomes des constituants de la matière. Les philotes peuvent se représenter comme des lignes traversant la matière et vibrant selon une certaine longueur d'onde. Plus les philotes vibrent, plus il est possible de les utiliser pour asservir la matière à sa volonté. Malheureusement, ceux-ci réagissent de moins en moins et disparaissent peu à peu, laissant les membres du peuple de la nuit en plein désarroi face à l'épuisement progressif de la source de leur pouvoir.

- Un magicien, lorsqu'il lance un sort influence un croisement philotique à son profit. Les ondes de forme du pentacle et les mots du pouvoir (Les mots du pouvoir ayant été forgé dans les temps anciens, les magiciens utilisent des langues mortes telles que l'hébreux, le grec, le sumérien, l'arabe ancien, l'égyptien, l'inca ect... De plus, les livres de magie sont rarement traduits et leurs acquisitions est souvent une quête en elle-même...) réagissent avec cet élément invisible qui se tord selon les désirs du mage qui obtient ainsi ce qu'il désire. Certains sorts sont très simples à mettre en place mais d'autres demandent beaucoup de temps et de concentration pour créer le nœud philotique approprié.

Ils existent différents types de sortilèges que nous allons différencier.

- Les sanctuaires : Ce sont des sorts passifs de défense qui affectent une zone plus ou moins étendue qui est désigné dans l'incantation par le magicien. La zone peut être une personne. En générale les sanctuaires se déclenchent dès qu'un personnage pénètre dans l'espace désigné par le magicien. Dans certains cas, le mage peut aussi décider qu'un mot ou que la possession d'un objet déclenche le sanctuaire. Il lui est aussi possible d'immuniser certaines personnes de son choix contre le sanctuaire (cette action lui demande autant d'énergie que la fabrication de son sanctuaire.)

- Les malédictions : Les malédictions sont des sorts s'accrochant à une cible donnée, laquelle n'a pas d'autres choix que de trouver l'incantation employé par le mage pour échapper à son triste sort. Les malédictions utilisent surtout les paroles et les gestes, sauf exception des incantations qui permettent à des créatures d'outre dimension de pénétrer dans notre univers.

D'autre part, les sorts se classent en deux autres sous-groupes qui correspondent à leurs puissances respectives. Les sorts sont définis par le terme de mineur et de majeur.

- Les sorts mineurs ne demandent pas beaucoup d'efforts et de dépenses d'énergie au magicien. Dans le cas de sanctuaires, il est possible de les écrire dans le feu de l'action ou d'avoir une petite poche remplie de carte qui se déclenchent immédiatement après avoir prononcé les mots du pouvoir. En ce qui concerne les malédictions, la procédure est encore plus simple puisqu'il s'agit de faire les gestes adéquats et d'énoncer la bonne formule.

- Les sorts majeurs requièrent plus de temps à préparer. Les préparatifs sont longs et complexes et les PJ's doivent composer avec les délais temporels qu'entraînent leurs manipulations. Il faut cependant savoir qu'il est tout à fait possible, une fois la préparation achevée de les utiliser à tout moment. Ces sorts demandent un lourd investissement d'énergie pour le magicien et peuvent représenter un grave danger en cas d'échec critique. Signalons enfin que les conjurations de créatures d'outre plan font partie de ces sorts et que la réussite de telles entreprises dépend de l'humeur de la créature invoquée et de l'habileté du magicien à la manipuler...

### - **Comment fonctionne la Magie ?**

- Lorsqu'un magicien doit lancer un sort, il fait un test en Niveau de pouvoir. Qu'il échoue ou qu'il réussisse, il ôte de son Taux de pouvoir la dépense d'énergie qu'il a effectuée pour lancer le sort. Si son taux de pouvoir est à zéro, il peut prendre de l'énergie dans ses points de vie.

- La victime peut résister si une telle possibilité est accordée dans la description du sortilège. La cible peut défaire le sort à condition de réussir un jet en Empathie et en Niveau de Pouvoir. Si la victime réussit, elle déjoue le sort mais elle a utilisé la même quantité d'énergie nécessaire à son activation.

#### Exemple :

- *Marc, un loup-garou, affronte un vampire sur le terrain de la magie. Marc décide d'utiliser le sort « Serre d'aigle ».*

#### - Premier round :

1) Marc réussit son jet d'initiative. Il peut tout de suite attaquer. Il fait un test en Niveau de Pouvoir (13) et obtient 1. Réussite critique !! Il ôte 7 points de pouvoir de son Taux de Pouvoir. Le sort dure cinq rounds. Utilisant sa Sauvagerie (12) de loup-garou, il fonce sur le vampire, la main droite entourée d'un halo électrique bleu. Il obtient 10 au jet de dés. Son attaque réussit.

2) Cependant, le vampire se tenait à distance et il a le temps de reconnaître le sortilège.

3) Bien qu'il s'agisse d'une technique raciale spécifique au loup-garou, il peut rapidement tenter d'effacer le sort (mais il ne pourra pas esquiver ni parer l'attaque.)

Le vampire fait donc un jet en Empathie (10) et obtient 12. Il échoue à la première étape.

4) Marc le touche de plein fouet. Le vampire encaisse les dégâts, soit le sort (3D10) 10 + le bonus offensif (2) multipliés par deux (attaque sauvage).

Il doit ôter de son totale 24 points de vie. Il lui reste 3 points de vie. Il est touché à la main gauche qui est tranchée net. Il doit tenter un jet de volonté (14) pour rester debout. Il fait 11 et réussit à rester conscient. Il ôte également 7 point de son taux de pouvoir pour avoir fait une tentative de contre-sortilège.

5) Le vampire contre-attaque avec la magie et envoie sur Marc une carte « d'anentropie ». Il fait un jet en Niveau de pouvoir (16) et obtient 3. Il ôte 5 points de son Taux de Pouvoir. Le sort marche. (Le vampire récupère 1D8 Points de vie, soit 6 points de vie.)

6) Marc tente de déjouer le sort. Il utilise Empathie (11) et réussit avec 3. Il tente un test en Niveau de Pouvoir (13) et tire 12. Il contrôle le sort du vampire qui devient inefficace.

Il ôte 5 points de son taux de pouvoir.

7) Son sort fonctionne toujours, il peut donc tenter un nouvel assaut contre le vampire qui récupère 1D8 points de vie dans le round, soit 8 point de vie...

## **- Liste des sorts.**

### **1) Les sorts raciaux.**

Il s'agit de sorts spécifiques aux différentes races du peuple de la nuit, contrairement aux autres sortilèges, ils ne sont pas classés par type.

- Certaines races du peuple de la nuit ont mis au point des sorts particuliers dont les références ne sont accessibles que si l'ont fait parti de leurs ethnies. Ces sorts sont protégés par des gardiens et les individus qui veulent s'emparer de ces techniques doivent faire preuve d'une bonne dose d'inconscience...

#### **a) Les faeries ghost.**

##### Possession.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 4 Points de Pouvoir. (PP)

Effet : Le Faërie peut s'immiscer dans la volonté d'une personne et la contrôler totalement (sauf si la victime réussit un jet de volonté) pendant 1D6 minutes. Le faërie utilise alors les caractéristiques de la personne possédée. Il faut noter que pendant ce temps, le corps du faërie est en coma. Si la personne possédée meurt, le faërie meurt avec elle.

##### Objets éthérés.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 2

Effet : Ce sort permet au faërie de ramener un objet dans le monde éthérique pendant 1D6 minutes. L'objet doit-être en contact physique avec le magicien.

##### Vol.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 3 PP.

Effet : Le magicien peut voler à une vitesse équivalente à son agilité multipliée par deux. La vitesse se compte en kilomètre par heure. Le sort dure 1D8 heures mais le magicien peut toujours le réactiver tant que ses points de pouvoir ne sont pas épuisés.

#### Solidification.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 2 PP.

Effet : Ce sort permet au faërie de devenir matériel pendant 1D10 heures.

### **b) Les loups-garous.**

La plupart des sorts nécessitant des invocations, que les loups-garous sont incapables de prononcer sous leurs formes bestiales, ils ne peuvent les utiliser que sous forme humaine (sauf, évidemment, le sort hurlement.).

#### Vision astrale.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 1 PP.

Effet : Le chaman peut superposer la vision du monde magique à sa vision normale pendant 1D4 minutes et ainsi savoir à quel est la nature et l'humeur de son interlocuteur ou détecter les pièges magiques.

#### Hurlement.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 1 PP.

Effet : Le chaman peut appeler 1D10 loups ou chiens à son secours dans une zone de 10 kilomètres. Le sort n'a pas de durée, les animaux peuvent partir lorsque le chaman ne souhaite plus leur présence. Même si ils ne sont pas obligés d'y répondre, les autres loups-garous présents à portée de voix perçoivent toujours ce genre d'appel (un loup-garou frénétique sera irrésistiblement attiré...).

#### Sabre de Fenris.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 5 PP.

Effet : Une épée d'énergie apparaît dans la main du loup-garou. Cette arme reste tangible pendant 2D4 rounds et elle provoque 4D6 points de dégâts. En outre, sa taille peut varier entre 1 et 20 mètres, selon la volonté de son possesseur. Elle s'utilise comme une arme blanche normale.

#### Serres de l'aigle.

Type : Sanctuaire mineure.

Coût : 7 PP.

Effet : Ce sort s'utilise avec une carte de conjuration, comme tout les sanctuaires. Le chaman réunit toute son énergie vitale dans une de ses mains, matérialisant pendant 1D6 rounds des griffes spectrales qui infligent 3D10 de dégâts à la victime.

#### Cerbères.

Type : Malédiction majeure.

Coût : 10 PP.

Effet : Le chaman peut faire appel à des loups de feu. Ces créatures demandent toujours un prix pour leurs aides, d'autres part, l'incantation pour recourir à leurs services demande 2 semaines de préparation et le sacrifice d'une bête de bonne taille en parfaite santé. Les loups de feu ont les caractéristiques suivantes :

Agl : 17 ; For : 16 ; Per : 12 ; Con : 19 ; Vol : 12 ; Point de vie : 29 ; Bonus off : 4 ; Bonus def : 4 ; Initiative : 14.

Leurs attaques font 2D10+4 de dégâts.

Les loups de feu ne comprennent que les ordres simples, attaquer tel personne, défendre le chaman, ramener un objet etc.... Des ordres plus complexes pourront les induire en erreur, voir les pousser à attaquer le chaman par frustration.

### **c) Les Tashlines.**

#### Flèches d'Artémis.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 5 PP.

Effet : La tashline peut projeter ses griffes sur une cible choisie. Avec un deuxième jet de Pouvoir, les griffes explosent provoquant 5D10 de dégâts. Il faut cependant noter que les griffes ne repoussent pas. Ce sort n'est utilisé qu'en dernier recours.

#### Ombres.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 4 PP.

Effet : Le corps de la tashline prend les teintes de son environnement, permettant une meilleure dissimulation tandis que ses capacités de combat augmentent de 2 points. Ce sort dure 1D10 rounds.

#### Clones.

Type : Sanctuaire majeur.

Coût : 30 PP.

Effet : La tashline peut faire des copies indépendantes de son propre corps. Après avoir fait des invocations, dessiné le pentacle adéquat et sacrifié un vampire à la pleine lune, elle peut activer le sort. Elle pourra alors produire sur un terrain argileux 1D100 de copies d'elle même. Les copies peuvent se maintenir pendant 1D10 minutes et elles mettent deux rounds à se matérialiser. Les clones ont exactement les mêmes capacités de combat que l'original et peuvent élaborer des stratégies. Il faut préciser que les doubles, à moins d'en prévoir, ne possèdent ni armes, ni vêtements.

#### Permutation.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 8 PP.

Effet : La tashline peut projeter l'illusion de sa présence sur une surface dure. Cette illusion peut bouger (Elle reste sur son support...) et dure 1D6 rounds. Dans le même temps, la tashline peut dissimuler complètement sa présence et frapper au moment opportun.

### **d) Les Vampires nocturnes.**

#### Fascination.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 2 PP.

Effet : Le vampire exerce un pouvoir de fascination sur toute personne croisant son regard. La victime, si elle rate son jet de volonté, perd 1D6 points de volontés et sera encline à suivre les ordres du vampire, si ceux-ci ne vont pas à l'encontre de sa personnalité. Ce sort dure 1D6 heures.

#### Double vue.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 2 PP.

Effet : Le vampire peut voir par l'intermédiaire de ses goules.

#### Chiroptéromancie.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 5 PP.

Effet : Le vampire peut se transformer en chauve-souris géante pendant 1D10 minutes. Les caractéristiques de la chauve-souris sont celle du vampire sauf qu'il ne peut pas utiliser les compétences demandant des mains humaines...

#### Bulle de nuit.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 2 PP.

Effet : En plein jour, le vampire peut créer une zone d'obscurité totale sur 1D10 mètres. Le sort dure 1D6 heures. Les lumières artificielles peuvent percer l'obscurité mais leur efficacité est réduite à 0,5 mètre.

### Vampirisme de l'aura.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 8 PP.

Effet : Le vampire absorbe 1D10 PP de son adversaire dans un périmètre de 1D10 mètres. Il peut profiter de ce regain d'énergie, pour le distribuer dans ses points de vie ou ses points de pouvoir. L'énergie ainsi acquise se dissipe au bout de 1D10 rounds.

### Décomposition en animales.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 10 PP.

Effet : Le vampire peut décomposer son corps en une myriades de petits animaux, rats, araignées, insectes etc....Le sort dure 2D6 minutes. Toutes actions nécessitant des attributs humains ne peut plus être accomplies. Si les animaux choisis par le vampire son venimeux, ils infligeront 2D4 de dégâts par attaque. Les effets du poison se poursuivent sur 3 rounds. Dans le cas d'une métamorphose en serpent, tout dépend des espèces, il faudra se reporter au tableau des poisons en sachant que les vipères ont un venin à composé d'hémotoxines et les espèces plus exotiques (cobras, mambas et autres...) un venin constitué de neurotoxines. En outre, le vampire doit-être entré en contact avec l'animale dont il souhaite prendre la forme.

### Commandements aux légions.

Type : Sanctuaire majeur.

Coût : 50 PP.

Effet : Le vampire peut réveiller 3D10 de morts-vivants et les diriger selon sa volonté. Ce sort demande une préparation de 10 jours et exigent en outre, le sacrifice d'un nouveau-né humain.

### Les morts-vivants ont les caractéristiques suivantes :

Agl : 5 ; For : 18 ; Per : 4 ; Con : 7 ; Points de vie : 24 (A ne prendre en compte que si le zombie est touché au crâne. D'autres blessures pourront l'amocher mais elles ne le tueront pas.) ; Bonus off : 4 ; Bonus def : 1 ; Initiative : 4.

Arme de lancer : 10.

Arme d'épaule : 8.

Soulever : 16.

Arme à 2 mains : 10.

Arme de mêlée : 10.

Parade : 9.

Arme de poing : 10.

Les morsures et les coups de poings infligent 1D6 de dégâts. Suivant la fraîcheur du cadavre réanimé, un jet de constitution est à envisager pour savoir si la victime ne contracte pas une maladie. Il faut aussi noter qu'une personne mordue ne devient pas zombie, du moins avec ces morts-vivants...

- Certains clans de vampires dissidents du pentacle noir ont, en secret, mis au point d'autres sorts qui ne sont pas accessible aux autres vampires. Il s'agit surtout du clan des Himiko, du clan Guzzuli et des Adis-Abab.

### **\* Les Himiko.**

#### Benikasumi.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 6 PP.

Effet : Le vampire produit une brume rouge sang pendant 1D8 rounds. Cette brume à la détestable caractéristique de dissoudre les veines et les artères de celui qui la respire, provoquant 1D12 de dégâts par rounds passés dans le nuage. Le nuage peut s'étendre sur 1D6 mètres et limite considérablement la visibilité (malus de 4 points en perception et dans toutes les compétences concernés.).

#### Hijinkessô.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 4 PP.

Effet : Le vampire peut transformer son sang en 1D4 lames tranchantes qui fondent sur la victime désignée, provoquant chacune 2D4 de dégâts. Il n'est pas possible d'esquiver les lames.

Kishino-ori.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 5 PP.

Effet : Le vampire fait apparaître dans une zone de 1D10 mètres un réseau inextricable de fils tranchants presque invisible (ils ne peuvent être vus que par des magiciens.) Le vampire peut étirer ou resserrer le réseau selon sa volonté. Le sort dure 1D8 rounds et les fils infligent 4D4 de dégâts par rounds.

Dokkasô.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 2 PP.

Effet : Le vampire peut injecter de l'acide par l'intermédiaire de ses griffes. Cette capacité dure 1D20 minutes. L'acide en lui-même provoque 1D6 points de dégâts pendant 1D12 rounds. En réussissant un jet de constitution, la victime peut diviser les dégâts par deux.

**\* Les Adis-Abab.**

Sable de sang.

Type : Sanctuaire majeur.

Coût : 60 PP.

Effet : Il faut d'abord saigner une vierge sur un volume de sable équivalent à celui d'un corps humains. Ensuite, après 3 semaines d'incantations, le vampire pourra contrôler à sa volonté le volume de sable qui pourra être une protection indestructible (toutes les attaques physiques et chimiques sont parés par le sable. Cependant sa métamorphose prend 1 rounds. Les attaques par la chaleur sont atténués mais le vampire peut encaisser des dégâts, à la discrétion du MJ.) ou une arme (le sable peut emprisonner l'adversaire (contre un jet d'agilité et de force) ou le tuer en se transformant en piques provoquant 1D10 de dégâts. Il peut aussi mitrailler l'adversaire avec ses grains provoquant 2D20 de dégâts par rounds. Les rafales ainsi formées n'ont pas d'autre limite dans le temps que celle imposé par la volonté du vampire.).

Le sable possède la capacité de se connecter au nerf optique du vampire et de lui servir ainsi d'espion discret. Le sable détecte tout nouveau corps étranger dans son environnement. La liaison particulière qu'il entretient avec le vampire permet à celui-ci, de ressentir cette intrusion. Il faut cependant noter que le sable ne différencie pas les animaux des humains. Le sable peut recouvrir, en s'étendant, un territoire de 10 kilomètres.

Le vampire doit dépenser 1D6 points de vie par jour pour nourrir le sable. Le sable doit être contenu dans un récipient sanctifié par le sang de la victime sacrifiée, cette autre incantation demande 1 semaine de préparation. Sans récipient, le sable prend peu à peu son indépendance vis à vis du vampire et récupère la volonté de la victime sacrificielle. Si le vampire vient à mourir, le sable lui survit et acquiert son indépendance, devenant un redoutable revenant...

Marionnettiste.

Type : Sanctuaire majeur.

Coût : 10 PP/marionnette.

Effet : Ce sort très particulier permet au vampire qui en a le talent de sculpter une marionnette et de lui conférer des propriétés magiques. L'incantation ne demande que 1 journée de travail mais sculpter la marionnette demande beaucoup plus de temps, d'autant plus que le choix des matériaux influence le résultat finale. Lorsque la marionnette est prête, le vampire doit la manipuler habilement et elle pourra imiter à la perfection le sujet choisie par le vampire.

Il existe une deuxième sorte de marionnette, appelé « marionnette tueuse ». Dans ce cas, le vampire programme sa marionnette pour tuer une victime choisie. Le sort demande deux jours de plus et il faut posséder un objet ayant appartenu à la victime. Une fois en contact avec la victime, la marionnette se transforme en monstre tentaculaire.

Marionnette tueuse :

Agil : 12 ; For : 19 ; Per : 5 ; Con : 19 ; Vol : 6 ; Point de vie : 25 ; Bonus off : 4 ; Bonus def : 3 ; Initiative : 8.

Constriction : 1D8 de dégâts par rounds.

Tentacules : 1D6 de dégâts.

Griffes : 2D4 de dégâts.

Les marionnettes tueuses ne peuvent être vaincues qu'avec des armes magiques ou des sorts offensives. Le feu peut également les détruire.

### **\* Les Guzzuli.**

#### Bras de Kali.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 5 PP.

Effet : Le vampire peut produire deux bras supplémentaire à son corps. Les bras donne un bonus de 2 points dans toutes les compétences de combat. Ce sort dure 1D10 rounds. Les bras apparaissent en 1 round.

#### Intégration combinatoire.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 7 PP.

Effet : Le vampire peut, en absorbant un animal, en récupérer les caractéristiques fondamentales. (Une araignée intégrée pourra lui donner le pouvoir de produire de la soie et d'augmenter son agilité de manière considérable.) C'est au MJ de doser la profondeur de la métamorphose qui affecte le vampire et les bonus qu'il retire de cet exercice. Une fois qu'un animal est intégré, le vampire peut y avoir recours autant de fois qu'il le souhaite. L'intégration prend 6 rounds et le sort fonctionne pendant 1D10 rounds. On peut intégrer plusieurs espèces dans un même corps en sachant que cela donne un être qui n'a, à la fin de la transformation, plus rien d'humain. Le vampire peut aussi essayer d'intégrer un autre membre du peuple de la nuit dans son corps, auquel cas il récupère non seulement ses pouvoirs mais aussi ses connaissances. Cependant la victime peut résister en faisant un jet de volonté et de constitution. Si, dans ces conditions, le sort rate, il est probable que la victime et son agresseur fusionnent pour devenir un monstre enragé incontrôlable...

### **e) Les vampires diurnes.**

#### Soleil intérieur.

Type : Malédiction majeure.

Coût : 20 PP.

Effet : En échange d'un sacrifice de sang (pas forcément humain) et d'une invocation de trois semaines, le vampire peut faire apparaître une bulle de chaleur dans le corps de sa victime. La bulle de chaleur provoque 8D10 de dégâts pendant 1D6 rounds.

#### Lumière de Dieu.

Type : Malédiction majeure.

Coût : 40 PP.

Effet : Ce sort nécessite un sacrifice humains et deux mois de préparations. Une fois activé, le vampire émet une multitude de rayon lumineux blancs qui provoquent 10D10 de dégâts chacun. En outre, les personnes présentes dans un rayon de 10 mètres reçoivent chacun 1D10 de rayons dans le corps. Les victimes du sort se transforment en momies desséchées que le vampire peut contrôler à sa guise.

#### Momies :

Agl : 4 ; For : 16 ; Per : 4 ; Con : 12 ; Point de vie : 14 ; Bonus off : 4 ; Bonus def : 1 ; Initiative :

4.

Soulever: 14.

Arme de mêlée : 14.

Arme à 2 mains : 10.

Parade : 13.

Arme de poing : 8.

#### Invisibilité.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 5 PP.

Effet : Le vampire peut devenir invisible pendant 2D4 rounds.

## **f) Les Argonautes.**

### Purification.

Type : Malédiction majeure.

Coût : 60 PP.

Effet : Contre une invocation d'un an, faites dans des conditions d'isolement optimales, l'argonaute peut enflammer toutes personnes se sentant coupable d'un crime (quelque soit la faute) dans un rayon de 1D10 mètres. L'issue du sort est fatale et il n'y a pas d'échappatoire.

### Eclair noir.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 4 PP.

Effet : L'argonaute peut électrocuter son adversaire en projetant sur lui un éclair de ténèbres. La foudre provoque 2D8 de dégâts.

### Foudre de mû.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 10 PP.

Effet : Si le temps est à l'orage, l'argonaute peut attirer la foudre et la projeter sur son adversaire. La foudre provoque 6D10+5 de dégâts, à moins d'esquiver, auquel cas les dégâts sont divisés par deux.

### Stase.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 5 PP.

Effet : L'argonaute blessé peut produire une bulle protectrice de 21 points de vie. A l'intérieur de cette bulle il peut récupérer pendant 1D8 rounds 1D6 point de vie. La bulle disparaît lorsque l'argonaute le souhaite ou si elle est détruite par les chocs qu'elle reçoit.

### Feu du ciel.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 10 PP.

Effet : L'argonaute peut créer des flammes volantes et les envoyer sur une personne. Une fois la cible choisit, les flammes atteignent obligatoirement leurs buts. Elles provoquent 3D8 de dégâts.

## **g) Les hamadryades.**

### Illusion.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 4 PP.

Effet : L'hamadryade peut créer une illusion très réaliste qui n'excède pas la taille des 10 mètres sinon la dépense d'énergie est multipliée par trois. L'illusion dure 1D20 rounds et elle est dirigée par la volonté de l'hamadryade.

### Lierre.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 2 PP.

Effet : L'hamadryade peut enlacer ses adversaires dans des plantes grimpantes à croissance rapide. Le sort dure 1D6 jours et s'étend sur 1D10 mètres. Il n'est pas contondant. La victime peut essayer de se dépêtrer des lianes en faisant un jet de force. Si l'hamadryade le souhaite, les plantes peuvent comprimer la victime, infligeant alors 1D4 de dégâts par rounds.

### Pollen.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 3 PP.

Effet : L'hamadryade projette des pollens allergisants sur son ennemi. Si il rate un jet de constitution l'adversaire est pris d'une forte allergie, yeux irrités, rhume chronique, difficultés respiratoires ect... Ses capacités physiques sont toutes réduites d'1D10. L'hymadryade peut toucher cinq cibles avec ce sort.

#### Armure de bois.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 2 PP.

Effet : Le corps de l'hamadryade se couvre d'une croûte cornée qui rappelle le bois pendant 1D20 rounds. L'Armure de bois protège l'hamadryade de 5 points de dégâts sur tous le corps.

#### Désorientation.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 3 PP.

Effet : Si l'environnement le permet, l'hamadryade peut faire perdre tout sens de l'orientation à son adversaire. Le sort peut atteindre 5 personnes et il dure 1D6 jours pendant lesquels les victimes ne cessent de tourner en rond, même si elles connaissent les lieux.

#### Tapis de fleur.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 2 PP.

Effet : L'hamadryade laisse tomber dans son sillage des graines qui germent immédiatement, tissant un magnifique tapis de fleurs multicolores. Les plantes se nourrissent de matériaux artificiels tel que le verre, l'acier, le fer (si celui-ci a été travaillé), le plastique, le béton etc.... Les plantes peuvent venir à bout d'un mur d'acier de 10 centimètres d'épaisseur en 15 minutes. Le sort s'étend sur 1D10 mètres et dure 1D6 heures.

#### Rose de l'amour.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 4 PP.

Effet : Ce sort permet de faire naître une attraction irrésistible entre deux personnes se haïssant. Les victimes peuvent toujours résister avec un jet de volonté.

#### Fontaine de jouvence.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 5 PP.

Effet : De l'eau jaillit des mains de l'hamadryade. Toutes personnes buvant cette eau récupère 2D8 points de vie, néanmoins l'épanchement ne dure qu'1D6 minutes. Après absorption, outre la guérison, cette eau procure un profond sentiment de bien-être et d'abandon dont il est difficile de s'extraire sans un jet de volonté réussit.

#### Essaims.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 10 PP.

Effet : L'hamadryade peut créer un essaim d'1D100 insectes venimeux qui viennent pondre leurs œufs dans le corps de la victime. Le sort dure 1D20 rounds, après quoi les insectes et leurs larves disparaissent. La victime encaisse 1D20 de dégâts par round puis 1D20+1D4 à partir du deuxième round, lorsque les larves commencent à se développer.

### Les Hamadryades Corrompues.

*Certaines Hamadryades peuvent mal tourner. Polluer par les rejets de déchets toxiques au sein de leurs sanctuaires ou victimes d'expériences qui ont mal tournés, ces faeries disposent alors de sorts plus puissants qui viennent de leurs haines viscérales envers le monde. De tels individus sont cependant aussi rares que totalement psychotiques.*

#### Griffes de Pourriture.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 5 PP.

Effet : Des griffes semblables à des épines effilées apparaissent aux bouts des doigts de l'hamadryade. Le sort dure 1D6 heures et les griffes font 1D6+2 de dégâts. Les pointes sont creusent et suppurent un violent poison. Toute personne griffée doit faire un jet de Constitution. Si le jet est réussi elle perd 1D4 PV pendant 1D6 rounds. Si le jet est raté elle perd 1D8 PV pendant 1D12 rounds.

### Araignées de la Mort.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 10 PP ;

Effet : Ce sort est une autre version du sort *Essaim* qui est interdit aux hamadryades corrompues. L'hamadryade crache 1D100 araignées volantes en direction de la victime. Le sort dure 1D20 rounds pendant lesquels la victime est attaquée par les arachnides. La victime doit faire un jet de Constitution. Si le jet est réussi elle perd 1D20 PV par rounds pendant toute la durée du sort. Sinon elle perd 2D20. De plus ce sort est créé pour s'opposer au sort *essaim* puisque les araignées peuvent dévorer les insectes (si elles sont supérieures numériquement !).

### Tourbe.

Type : Sanctuaire majeur.

Coût : 10 PP.

Effet : L'hamadryade peut faire apparaître une étendue d'eau boueuse sur 2D10 mètres. Le sort dure 1D20 rounds. Il faut que les personnes prises dans la zone fassent un jet de Force ou d'Agilité pour éviter de s'enfoncer d'1D100 centimètres dans la vase. Si les personnes prises ne se sont pas trop enfoncées dans la vase, elles ont tout de même un malus de -5 points sur tous leurs jets de compétences physiques.

### Spores.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 10 PP.

Effet : L'hamadryade souffle au visage de son adversaire une bouffée de spore de champignons. Si la victime échoue à son jet de constitution elle souffre d'une infection pulmonaire (-1 en Force, Agilité et Constitution par jour). Sans soin médicale ou magique l'issue est fatale.

### Ronces.

Type : Malédiction mineur.

Coût : 6 PP.

Effet : L'hamadryade fait jaillir des ronces du sol pour emprisonner sa victime. Le sort dure 1D6 jours. Les ronces infligent 1D8 de dégâts. Un jet de constitution permet de résister au poison qui imprègne les épines et cause 1D6 de dégâts par rounds. Un jet de Force ou d'Agilité réussi permet de se dégager. Si l'hamadryade corrompue le souhaite, les ronces peuvent comprimer la victime, infligeant alors 1D4 supplémentaires de dégâts par rounds.

### Feuille-Lame.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 5 PP.

Effet : L'hamadryade fait apparaître pendant 1D8 heures une feuille coupante dans sa main et il s'en sert comme d'une épée courte. La feuille est enduite d'un poison huileux. Un jet de Constitution permet de résister au poison sinon la victime encaisse 1D4 de dégâts pendant 1D10 rounds.

### Mousse.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 10 PP.

Effet : L'hamadryade fait apparaître une mousse noire malsaine qui ronge tout ce qu'elle touche. Seul l'acier et le verre échappe à cette redoutable corruption. La mousse s'étend sur 1D6 mètres pendant 1D12 rounds. Pour les malheureux qui se trouvent dans la zone, la mousse provoque, si l'on rate son jet de constitution, 1D12 point de dégâts.

### Mare.

Type : Sanctuaire majeur.

Coût : 20 PP.

Effet : L'hamadryade fait apparaître une zone d'eau saumâtre d'1D20 mètres pendant 1D6 heures. La profondeur de la mare est d'1D10 décimètres. Ce sort sert en générale à déclencher d'autres sortilèges. L'hamadryade peut déclencher le sort à retardement ou le faire apparaître dans le corps d'une personne (celle-ci meurt automatiquement si elle rate son jet de Niveaux de Pouvoir et d'Empathie.).

### Sangsues.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 5 PP.

Effet : 2D10 sangsues foncent sur la victime. Elles apparaissent pendant 2D6 rounds et provoquent 1D6 points de dégâts par rounds. Un jet d'Agilité ou de Force permet d'éviter ces saloperies.

### Feu-follets.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 2 PP.

Effet : L'hamadryade fait apparaître des feu-follets sur une surface aqueuse. 1D10 feux se jettent sur la victime faisant 1D4 de dégâts par feu.

### Zombies Marécageux.

Type : Malédiction majeure.

Coût : 50 PP.

Effet : L'hamadryade peut transformer ses victimes en zombies à son service. Les monstres ont cependant besoin d'un milieu humide pour survivre. Ils tombent en ruine dans une atmosphère sèche.

Les morts-vivants ont les caractéristiques suivantes :

4. Agl : 5 ; For : 19 ; Per : 4 ; Con : 7 ; Points de vie : 24 ; Bonus off : 4 ; Bonus def : 1 ; Initiative :

Les morsures et les coups de poings infligent 1D6 de dégâts. Un jet de Constitution permet de déterminer si les personnages ne sont pas atteints par une maladie qui les transformera à leurs tours en zombies. La maladie se manifeste comme une fièvre hémorragique particulièrement virulente. Il n'y a pas de traitement médical mais des soins magiques peuvent la contrecarrer. Les vampires peuvent contracter le virus mais ils n'en meurent pas.

## **h) Les elfes.**

### Vol intervertisseur.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 3 PP.

Effet : L'elfe peut voler une victime choisit tout en lui faisant croire qu'elle reste en possession de son bien. La certitude de la victime se poursuit dans un rayon de 4 mètres.

### Empathie arachnéïque.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 2 PP.

Effet : L'elfe peut entrer dans l'esprit d'une araignée, la diriger et voir par ses yeux. La zone d'effet du sort est de 200 mètres. Si l'araignée est tuée pendant que l'elfe la possède, celui-ci doit tenter un jet de volonté pour ne pas ressentir la douleur de l'animal. Si le jet rate, l'elfe écope de malus temporaires.

### Illusions arachnéïques.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 6 PP.

Effet : L'elfe peut faire croire à son adversaire que son corps est envahi par d'immenses araignées. La victime peut limiter les effets du sort en faisant un jet de volonté. Si le jet réussit, elle perdra 5 points de vie au lieu de 10 dans le cas contraire.

### Toile de protection.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 5 PP.

Effet : L'elfe matérialise un cocon de toile d'araignée autour de lui. Le cocon possède une protection de 10 points de vie et lui permet de récupérer 1D8 points de vie. Le cocon met 2 rounds à se matérialiser. Le sort dure 1D10 rounds.

### Vol de rêve.

Type : Sanctuaire majeur.

Coût : 10 PP.

Effet : Ce sort réclame la présence de deux elfes. Le magicien peut rentrer dans les rêves d'une personne pour y introduire ou en retirer des objets. L'assistant sert à contrôler l'ouverture faite dans le monde onirique. Ce sort demande deux heures de préparation avant de fonctionner.

### **i) Les sirènes.**

Paralyse.

Type : Malédiction mineure.

Coût : 10 PP.

Effet : La sirène peut provoquer une crampe généralisée sur sa victime. Le sort dure 1D6 rounds et entraîne la perte de 2D8 points de constitution, 2D6 points de vie et 2D4 points de volonté. Un jet de volonté réussit permet de diviser les dégâts par deux.

Fantasmes.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 2 PP.

Effet : La sirène prend les traits du fantôme de sa victime. Un jet de volonté permet de résister sinon la victime perd 2D10 de points de volonté par heure passé au contact de la sirène.

Psychokinésie.

Type : Sanctuaire mineur.

Coût : 5 PP.

Effet : La sirène peut déplacer des objets (1D10 objets) de moyennes et petites tailles sur 1D20 mètres. Les objets peuvent atteindre la vitesse de 90 kilomètres par heure et causer des dégâts conséquents, tout dépend des objets. Le sort dure 1D10 rounds.

## **2) Les sorts généraux par catégories.**

### **a) Les Sanctuaires mineurs :**

Malchance.

Coût : 8 PP.

Effet : Toutes les personnes pénétrant dans ce territoire de 1D6 mètres sont victimes de malchance. Les victimes du sort doivent ajouter 3 points aux résultats de leur jet de dés. (Ainsi, au lieu de tirer 11 dans un test de compétence, elles tireront 14...) La durée de ce sort est au choix du magicien.

Plaque de glace.

Coût : 2 PP.

Effet : Le magicien peut créer une plaque de glace glissante de 1D100 mètres. Le climat n'a pas d'effet sur la plaque qui dure 1D10 minutes. Les victimes doivent réussir un jet d'agilité pour ne pas glisser sinon elles perdent 1D6 rounds à se relever. La chute entraîne 1D3 de dégâts.

Grand et petit mur.

Coût : 5 ou 10 PP.

Effet : Le magicien crée un mur de protection invisible s'étendant soit de 1D20 mètres, soit de 1D100 mètres. Le mur peut encaisser 31 points de dégâts avant de se briser. Sur une distance de plus de 20 mètres, la valeur en point de vie du mur est divisée par deux et ainsi tous les 20 mètres.

Mélasse.

Coût : 4 PP.

Effet : Le magicien crée une zone de boue gluante et puante de 1D4 mètres. Les personnes dans ce borbier doivent tenter un jet de force pour se dépêtrer de ce piège (si elles échouent, elles sont bloquées). Ceux qui arrivent à bouger malgré la boue ont un malus de -4 à toutes les compétences physiques. Ce sort dure 1D6 minutes.

Verres pilés.

Coût : 5 PP.

Effet : Le magicien crée une zone de 1D4 mètres dans laquelle le sol devient coupant comme une lame de rasoir. Marcher dans cette zone entraîne 1D6 de dégâts par rounds. Le sort dure 1D8 rounds.

Pluie incongrue.

Coût : 5 PP.

Effet : Le magicien provoque sur 1D4 mètres une pluie de grenouilles, de poissons, lézards ou autres bestioles. La pluie entraîne un malus de 1D4 à toutes les compétences physiques. De plus, l'impact des bestioles cause 1D4 points de dégâts par rounds. Le sort dure 1D10 rounds.

Pluie de fleur.

Coût : 2 PP.

Effet : Le magicien crée une pluie de fleurs multicolores très décorative sur 1D20 mètres. La pluie dure 1D20 rounds.

Hallucination.

Coût : 5 PP.

Effet : Le magicien provoque une hallucination sur une zone d'1D10 mètres. Si elle rate son jet de volonté, la victime admire les belles couleurs pendant 1D8 minutes.

Flatulences.

Coût : 2 PP.

Effet : Le magicien répand sur 1D4 mètres une odeur si nauséabonde qu'elle provoque des maux d'estomacs. La victime doit faire un jet en Con et Vol si elle veut continuer de se mouvoir normalement. Si le jet rate, la victime perd 5 rounds et fuit le magicien. Toutes les compétences subissent, quoiqu'il en soit, un malus de 4 points.

Anentropie.

Coût : 5 PP.

Effet : Pendant 1 round, le magicien arrête le temps. Il dispose ainsi de 2 rounds au lieu d'un.

Flash.

Coût : 3 PP.

Effet : Le corps du magicien dégage une violente lumière qui aveugle ses victimes. Elles sont aveuglées pendant 1D6 rounds.

Chaleur/froid.

Coût : 3 PP.

Effet : Même à midi, en plein désert, il fait froid par rapport à ça... Le magicien crée une zone d'1D10 mètres de chaleur intense qui dure 1D10 rounds. Les personnes absorbées par la zone doivent faire un jet de Con pour résister, l'échec entraîne un malus d'1D4 dans toutes les caractéristiques. La réciproque de ce sortilège existe.

Brouillard.

Coût : 6 PP.

Effet : Le magicien s'entoure sur 1D6 mètres d'un brouillard paralysant. Si la victime rate son jet de Con et de Vol, elle reste immobile pendant 1D6 minutes. Le brouillard jaunâtre entraîne quoiqu'il en soit un malus de 3 points en Perceptions.

Fumée vivante.

Coût : 8 PP.

Effet : Le magicien peut devenir pendant 1D20 rounds un nuage de fumée. Cependant, il ne peut pas agir physiquement.

Mur de biscuit.

Coût : 5 PP.

Effet : Le magicien peut transformer sur 1D6 mètres les murs en gâteau sec et friable.

## **b) Les sanctuaires majeurs.**

### Vents.

Coût : 8 PP.

Temps d'incantation : 2 jours.

Effet : Le magicien s'entoure de bourrasques sur 1D100 mètres. Ceux qui veulent pénétrer dans ce tourbillon de vent doivent réussir un jet de For et d'Agl. Le sort dure 1D20 rounds. Les petits objets présents dans la zone, petites pierres, branches, débris divers, peuvent devenir de redoutables projectiles dans les tourbillons venteux.

### Pluie carnivore.

Coût : 10 PP.

Temps d'incantation : 1 semaine.

Effet : Sur une zone d'1D4 mètres, une pluie de batraciens carnivores s'abat autour de la victime. Les petits monstres ont les caractéristiques suivantes :

Agl : 10 ; For : 2 ; Per : 6 ; Con : 4 ; Vol : 6 ; Points de vie : 9 ; Bonus def : 2 ; Initiative : 8.

Dégâts des dents : 1D4.

10 batraciens peuvent attaquer en même temps la victime. En outre, la pluie dure 1D8 rounds et 2D20 batraciens peuvent survivre à la chute. La pluie carnivore provoque les mêmes désagréments que la pluie incongrue.

### Pluie acide.

Coût : 10 PP.

Temps d'incantation : 2 semaines.

Effet : Sur une zone d'1D10 mètres, une pluie acide s'abat autour du magicien. La pluie dure 1D8 rounds et provoque 1D20 de dégâts par rounds.

### Trou déplaçable.

Coût : 10 PP.

Temps d'incantation : 3 jours.

Effet : Le magicien peut matérialiser un cercle noir qui aspire les victimes qu'il pointe du doigt. Le sort dure 1D10 rounds. Pour échapper au trou, la victime n'a d'autre choix que de courir (jet de For et de Con) pour éviter de sombrer dans une chute sans fin. Les victimes du trou ressortent avec perte et fracas soit dans une autre dimension, soit à des milliers de kilomètres de leurs points de départ. La destination est déterminée par un jet de pourcentage :

- 1 à 5% : la victime tombe sans fin. Elle finit par mourir de faim ou de soif. Un magicien peut tenter des jets de pouvoir pour se défaire du sort mais plus il tombe et plus il s'éloigne de son point de départ.

- 6 à 10% : La victime atterrit sur une planète inhabitable ou dans l'univers. Aucune chance de survie.

- 11 à 15% : La victime débarque en plein moyen-âge mais elle reste à son point de départ.

- 20 à 25% : La victime échoue à des milliers de kilomètres de son point départ dans une région au choix du MJ.

- 30 à 35% : La victime se retrouve dans une autre dimension semblable à la sienne à une ou deux différences près.

- 40 à 45% : La victime est projetée d'1D20 années dans le passé.

- 50 à 55% : La victime est projetée d'1D20 siècles dans le passé.

- 60 à 65% : La victime est projetée d'1D20 années dans le futur.

- 70 à 75% : La victime est projetée d'1D20 siècles dans le futur.

- 80 à 85% : La victime atterrit sur une planète inconnue habitable à plusieurs années lumières de la terre.

- 90 à 95% : La victime atterrit dans une autre dimension. Cette dimension est habitée.

- 96 à 100% : La victime est déplacée de quelques kilomètres par rapport à son point de départ.

### Malchance étendue.

Coût : 20 PP.

Temps d'incantation : 3 semaines.

Effet : Le magicien crée une zone d'1D100 mètres où les victimes ont toutes un malus de 4 points à leurs jets (V. Malchance). En outre, elles doivent tenter tous les trois rounds un jet de chance pour éviter de déclencher une catastrophe fatale.

#### Mur tranchant.

Coût : 8 PP.

Temps d'incantation : 2 jours.

Effet : le magicien s'entoure d'une zone d'1D4 mètres de 1D20 lames en mouvements qui le protègent de toutes agressions pendant 1D20 rounds. Les dégâts sont variables et dépendent des armes qui apparaissent. Le magicien doit au moins avoir déjà vu les lames qu'il matérialise. Les lames attaquent toutes en même temps. Elle possède les caractéristiques du magicien en arme de mêlée et sont indestructibles.

#### Cage électrique.

Coût : 8 PP.

Temps d'incantation : 3 semaines.

Effet : Le magicien s'entoure sur 1D10 mètres d'une zone de décharges électriques. Toute personne prise dans cette zone encaisse 2D10 de dégâts par round. Le sort dure 1D10 rounds.

#### Translations.

Coût : 20 PP.

Temps d'incantation : 2 jours.

Effet : Le magicien peut se téléporter dans les lieux dont il connaît la topographie.

#### Fumée vampire.

Coût : 20 PP.

Temps d'incantation : 2 semaines.

Effet : Le magicien peut se transformer en une fumée capable de sucer le sang de son adversaire. Le sort dure 1D20 rounds et provoque 2D6 de dégâts par rounds. En outre, la fumée devient rouge au fur et à mesure de la ponction de sang.

#### Immortalité.

Coût : 60 PP.

Temps d'incantation : 2 semaines.

Effet : Le magicien devient immortelle pendant 1D6 heures et récupère 1D6 points de vie par rounds, même si ceux-ci tombent à zéro. Les membres coupés repoussent.

#### Double illusoire.

Coût : 4 PP/Doubles.

Temps d'incantation : 4 jours.

Effet : Le magicien peut créer des doubles indépendants qui ont ces caractéristiques. Ces doubles pourront agir selon sa volonté pendant 1D6 minutes. Les points de vie des doubles sont divisés suivant le nombre de double. (Deux doubles auront la moitié des points de vie du personnage, trois le tiers etc....)

#### Vide.

Coût : 30 PP.

Temps d'incantation : 2 mois.

Effet : Le magicien crée une zone de vide sur 1D10 mètres. La zone se maintient pendant 1D6 rounds et toute personne prise à l'intérieur explose.

#### Sable mouvant.

Coût : 20 PP.

Temps d'incantation : 3 semaines.

Effet : Le magicien crée une zone d'1D10 mètres de sable mouvant qui aspirent les victimes potentiels. Le sort dure 1D20 rounds. Les victimes, si elles sont près du bord de la zone peuvent essayer d'en sortir contre un jet de For avec un malus de 4. Si le sol se solidifie, les victimes restent prisonnières des matériaux. Si les victimes sont totalement avalées, elles meurent.

### **c) Les malédictions mineures.**

#### Lenteur.

Coût : 5 PP.

Effet : Ce sort s'utilise, avec une carte marquée d'un sceau calligraphié. La victime touchée (il n'est pas possible d'esquiver une carte, à moins de mettre une personne en bouclier humain) est ralentie dans ses mouvements. 1 round équivaut à 4 rounds.

#### Colique.

Coût : 5 PP.

Effet : La victime touchée par ce sort est...très malade. Elle doit réussir un jet de Vol et de Con sinon elle quitter le combat pour des besoins pressants. Si les effets du sort, qui sont illimités dans le temps ne sont pas soignés, la victime perd 1D3 PV par jours.

#### Sac de sable.

Coût : 3 PP.

Effet : La victime reçoit un sac en sable sur la tête qui lui inflige 1D6 PV. Elle doit en outre tenter un jet de Con pour savoir si le sable ne l'a pas aveuglé. Dans ce cas, elle perd 1D6 rounds pour pouvoir retrouver la vue.

#### Baffes.

Coût : 5 PP.

Effet : La victime de ce sort est harcelée par des invisibles qui n'ont de cesse de lui donner des claques. La victime perd 1 rounds sur deux pendant la durée du sort (1D8 rounds.)

#### Insultes.

Coût : 3 PP.

Effet : La victime de ce sort est harcelée par des insultes ordurières qui lui sont gueulées dans les oreilles. Un jet de Vol est nécessaire pour savoir si la victime résiste. Si elle échoue, elle perd 1D6 de Vol et 1D4 rounds pendant la durée du sort, soit 1D10 rounds.

#### Bonhomme de neige.

Coût : 3 PP.

Effet : L'invocateur peut se transformer en bonhomme de neige pendant 1D4 rounds. Le sort peut également agir sur une tierce personne.

#### Langue de feu.

Coût : 4 PP.

Effet : L'invocateur peut, pendant 1D20 rounds cracher des langue de feu sur sa victime. Les projectiles font 1D8 de dégâts.

#### Pilosité.

Coût : 4 PP.

Effet : Ce sort permet de faire pousser les poils de la victime à une vitesse fulgurante. Un jet d'AgI réussit permet de ne pas se prendre les pieds dans cette débauche pileuse. Ce sort dure 1D6 jours.

#### Faim.

Coût : 5 PP.

Effet : La victime doit manger trois fois plus que la normale sans quoi elle dépérit (1D6 PV/jours de diète.) Ce sort dure 2D20 jours.

#### Écailles.

Coût : 5 PP.

Effet : Des écailles apparaissent sur le corps de la victime, la rendant disgracieuse. Ce sort est inefficace contre les argonautes et les vampires diurnes. Il dure 1D20 jours.

#### Somnolence.

Coût : 5 PP.

Effet : La victime est embrouillée dans ses réflexes (-1 en Initiative et -2 dans toutes les caractéristiques de combats), ses pensées sont lentes et elle ne souhaite qu'une chose, dormir. Un jet de Vol et Con permet de résister à ce sort qui dure 1D6 jours.

#### Insomnie.

Coût : 5 PP.

Effet : Si la victime rate son jet de Con et de Vol, elle ne pourra plus fermer l'oeil de la nuit pendant 1D10 jours. Ce sort entraîne les malus de 1D6 point de Vol et de Con par nuit blanche. Les vampires sont insensibles à ce sort.

#### Squelettes dans le placard.

Coût : 6 PP.

Effet : La victime de ce sortilège risque de se faire agressé à chaque mensonges proférés contre le lanceur de sort. Les spectres ne peuvent blesser la victime mais ils ne cessent de la harceler tant qu'elle n'a pas avoué ses méfaits au sorcier. On peut cependant faire disparaître les spectres en les touchant avec du fer. Ce sortilège dure 1D20 jours.

#### Surdité.

Coût : 4 PP.

Effet : La victime, si elle rate son jet de Con, devient sourde pendant 1D10 jours. Au MJ de doser les désagréments de cette surdité totale.

#### Cécité.

Coût : 4 PP.

Effet : Voir surdité. La victime divise son score de Per par 5, arrondie à l'inférieur. Il existe cependant une différence notable dans le cas des tashlines qui peuvent continuer de combattre grâce à leur ouïe développée. Une cécité totale ne leur causera qu'un malus de 4 points dans les compétences martiales et les compétences d'arme blanche.

#### Démon du jeu.

Coût : 5 PP.

Effet : La victime, si elle rate son jet d'Int, devient un joueur impénitent pouvant parier tout et n'importe quoi, sauf à propos de sa mort. Ce sort dure 1D20 jours.

#### Calcul obsessionnel.

Coût : 7 PP.

Effet : La victime, si elle rate son jet d'Int et de Vol, devient incapable de faire le moindre geste sans calculer les probabilités mathématiques qu'entraîne ce geste. Dans le pire des cas, elle peut se laisser mourir de faim avant de réussir à se décider de manger. Ce sort dure 2D20 jours.

### **d) Les malédictions majeures.**

#### Ombre agressive.

Coût : 40 PP.

Temps d'incantation : 3 semaines.

Effet : Il faut posséder quelques tissus organiques ayant appartenu à la victime. Une fois l'incantation répétée pendant trois semaines, il suffit de lancer le sort en présence de l'ombre projetée de la victime. L'ombre deviendra autonome et attaquera la victime jusqu'à ce que mort s'ensuive. Sauf si la victime possède une arme au moment où l'ombre s'anime, celle-ci n'en possède pas et n'a pas le moyen de lancer des sorts. Par contre, il est impossible de toucher l'ombre avec des armes non magiques et celle-ci ne s'arrête qu'à la mort de sa cible. L'ombre est sensible aux sortilèges et on peut en venir à bout avec ce moyen. Un sorcier habile peut animer sa propre ombre (il suffit de ne pas la programmer avec un morceau de tissu organique) mais celle-ci ne peut obéir qu'à des ordres simples. Des instructions trop complexes la bloquent pour une durée indéfini (en générale jusqu'à la mort du sorcier.). L'ombre possède les principales caractéristiques de son possesseur.

#### Maladie d'interversion.

Coût : 40 PP.

Temps d'incantation : Deux mois.

Effet : La victime, si elle rate son jet de Con, contracte une maladie qui métamorphose son corps en objets usuels (ses doigts deviennent des crayons, ses jambes des béquilles etc...) qui débouche sur la mort irrémédiable du sujet. Si la victime à réussi son jet de Con, seul des parties non vitales de son organisme (au choix du MJ) se métamorphoseront. Il faut noter que le sorcier doit avoir en sa possession un peu de tissus organique de sa victime. Il est possible de contrer le sort en

enlevant l'échantillon organique qui doit rester à l'intérieur d'un pentacle pendant toute la durée de la maladie (en générale 1D6 semaines.)

#### Lobotomie.

Coût : 10 PP.

Temps d'incantation : Une semaine.

Effet : Une fois l'incantation répétée pendant une semaine à des heures régulières, le sorcier écrit les glyphes du sort sur des cartes qu'il peut ensuite lancer. Le sort dure tant qu'on n'a pas décollé la carte de la victime. Il n'est pas possible d'esquiver les cartes. La victime touchée a son activité nerveuse annihilée et elle sombre dans le coma. Un jet de Vol permet à la victime de sauvegarder sa mémoire, si elle rate, elle sera réduite à l'état de légume lorsque l'on retirera la carte.

#### Maladie du docteur Squelette.

Coût : 40 PP.

Temps d'incantation : Trois mois.

Effet : Les os de la victime s'allongent démesurément et percent le corps de l'infortuné. La maladie aboutit à la mort. Si le cadavre n'est pas brûlé, il se relèvera pour devenir un zombie au service du sorcier. Ses caractéristiques sont les mêmes que celle de la victime avec un malus de 2 en Agl, un bonus de 3 en For, un malus de 6 en Int et de 7 en Vol. Il est à noter que le sorcier doit renouveler l'incantation une fois le sort lancé pendant les trois mois que dure la maladie. Si l'incantation n'est pas complète ou si le pentacle est détruit, la victime peut-être sauvé.

#### Fœtus d'acier.

Coût : 40 PP.

Temps d'incantation : Deux mois.

Effet : Le sorcier, une fois sa préparation achevée, peut faire apparaître 1D100 homoncles d'acier qu'il peut diriger à sa guise à condition de leur donner des ordres simples. Les créatures ne peuvent apparaître que dans un environnement de métal. Elles possèdent les caractéristiques suivantes : Agl : 12 ; For : 10 ; Per : 14 ; Vol : 5 ; Con : 17 ; Points de vie : 20 ; Bonus off : 2 ; Bonus def : 10 ; Initiative : 13.

Arme de lancer : 10.

Arme à 2 mains : 10.

Arme de mêlée : 10.

Parade : 9.

Arme de poing : 10.

Dégâts :

- Dents: 1D10 PV.

- Griffes: 1D10+5 PV.

#### Zombies.

Coût: 60 PP.

Temps d'incantation : Quatre mois.

Effet : Grâce à une invocation particulièrement longue et délicate à trouver, le sorcier peut, après le sacrifice d'un nouveau-né humain, réanimer les morts récents et les avoir sous ses ordres. Les zombies ne comprennent que les ordres simples, des instructions complexes peuvent les embrouiller et les retourner contre leur maître. Les zombies sont invulnérables et seul des blessures à la tête peuvent les neutraliser. Le sorcier peut manipuler 1D20 zombies qui possèdent les caractéristiques suivantes : Agl : 2 ; For : 20 ; Per : 4 ; Vol : 1 ; Con : 6 ; Points de vie : 14 (A ne prendre en compte que si le zombie est touché au crâne. D'autres blessures pourront l'amocher mais elles ne le tueront pas.) ; Bonus off : 5 ; Initiative : 1.

Arme de lancer : 10.

Arme à 2 mains : 10.

Arme de mêlée : 10.

Parade : 9.

Arme de poing : 10.

Dégâts :

- Dents : 1D6 PV.

- Coups : 1D10+5 PV.

Il est à noter que ces zombies peuvent contaminer leurs victimes si celle-ci rate son jet de Con après une morsure. La maladie dure 1D4 semaines après quoi, la victime devient un nouveau zombie

aux ordres du sorcier. En outre, les blessures reçus au contact des zombies peuvent toujours s'infecter. Un deuxième jet de Con est nécessaire pour savoir si le personnage ne contracte pas une quelconque maladie.

#### Boule de feu.

Coût : 30 PP.

Temps d'incantation : Trois jours.

Effet : Après une incantation faites dans les débris d'une maison détruite par le feu, le sorcier pourra, en inscrivant les glyphes sur une carte, faire naître à partir de celle-ci une immense boule de feu d'1D100 décimètres et faisant 8D10 de dégâts (la taille n'influence pas les dégâts).

#### Attaque froide.

Coût : 30 PP.

Temps d'incantation : Quatre jours.

Effet : Le sorcier, après une incantation hivernale, peut projeter une zone de froid intense sur une ou plusieurs cibles. La zone de froid peut s'étendre sur 50 mètres mais les dégâts qu'elle occasionnera seront majorés. Lorsque la zone est projetée sur une seule victime, elle provoque 10D6 PV. Lorsque la zone est plus étendue, elle ne provoquera que 3D6 PV de dégâts. Étendue sur 50 mètres, elle n'occasionne que 2D6 de dégâts. En outre, une tierce personne qui vient se placer entre la victime et le sorcier encaissera les mêmes dégâts que la victime.

#### Destructuration.

Coût : 40 PP.

Temps d'incantation : Deux semaines.

Effet : Après l'incantation, le sorcier peut disposer de la structure cellulaire de sa victime selon son bon vouloir. Il peut refaçonner la victime selon ses désirs, la chair devenant sous l'effet du sortilège comme de la pâte à modeler. Ce sort n'est pas irréversible, il peut être contré par quelqu'un possédant le même sort et pouvant ainsi rendre son aspect physique de départ à la victime. Il faut noter que la victime reste vivante après déformation, même si celles-ci est spectaculaire.

### **e) Incantation de créatures.**

#### Invocation du Voyageur.

Coût : 70 PP.

Temps d'incantation : Deux mois.

Effet : Appeler cette créature d'outre-dimension est risquée, celle-ci réclamant toujours des prix exorbitant pour ses services. Il s'agit de prix qui n'ont rien à voir avec l'argent dont la chose se moque éperdument. Dans sa forme originelle, le Voyageur est un gigantesque annélide qui flotte dans les dimensions, passant d'un espace à un autre. Son corps étant trop immense pour notre petite planète, il apparaît en générale sous la forme d'un chien noir parlant la langue de son interlocuteur ou d'un petit VRP aux allures inquiétantes. Le Voyageur remplit toutes les demandes de l'invocateur, à condition que le pentacle qui contient la créature ne soit pas brisé, auquel cas le malheureux magicien est possédé par le monstre ou tué. Le Voyageur est connu dans la tradition sous le nom de Grand Corrupteur. Certains l'ont affublé du nom de Satan mais il n'entretient que peu de rapport avec la figure mythique sauf celui de chercher à mettre un point final à son errance de par les univers. Ce que la fin de cette errance peut avoir comme conséquence, nulle ne le sait et les pensées de la chose sont impénétrables.

#### Invocation des Vagabonds.

Coût : 60 PP.

Temps d'incantation : Une semaine.

Effet : Les vagabonds sont des créatures qui accompagnent Shaïtan dans ses déplacements interminables. Ils ont une forme vaguement lupine sur laquelle se greffe de la carapace d'insecte. Ils se déplacent à quatre pattes et utilisent deux autres membres placés près de leurs têtes pour attaquer leurs proies. Tout en crocs et en griffes ce sont des chasseurs redoutables qui font preuves d'une intelligence hors du commun. Ils vivent en petit groupe de quatre individus et ce sont ces groupes qui sont en générale attirés par l'invocation. Il faut que le sorcier prévoie déjà de la viande humaine avant de pouvoir ouvrir tout dialogue. Pendant toute la négociation, les vagabonds essaieront de briser le pentacle protecteur. Les vagabonds acceptent toutes forme de charge pourvu qu'un sacrifice à la hauteur de leurs appétits gargantuesques soit offert. Ils peuvent prendre des formes humaines qui

paraissent légèrement malade ou contrefaite. Si les termes du contrat ne sont pas respectés, le sorcier sert d'hôte aux œufs des femelles qui pondent dans les chairs grâce à un tarière une dizaine de larves. Celles-ci se repaissent de la viande de leur hôte sans le tuer jusqu'à leurs maturations, 1 mois après la ponte. Les petits vagabonds déchirent le corps de l'hôte avant de partir. Les vagabonds peuvent se téléporter à travers les ombres projetées et utiliser de nombreux sorts (aux moins une vingtaine au choix du MJ.)

Les vagabonds ont les caractéristiques suivantes : Agl : 19 ; For : 20 ; Per : 17 ; Vol : 18 ; Int : 19 ; Con : 20 ; Points de vie : 38 (ils récupèrent 1D10 PV's par round.) ; Bonus off : 5 ; Bonus def : 4 ; Initiative : 18.

Kung-fu : 19.

Aïkido : 19.

Esquive : 17.

Esquive acrobatique : 16.

Arme de lancer : 18.

Arme à 2 mains : 17.

Arme de mêlée : 17.

Parade : 17.

Arme de poing : 19.

Dégâts :

- Dents : 1D10 PV.

- Griffes : 1D10+5 PV.

### 3) Armes magiques.

Quoiqu'elles soient particulièrement ardues à trouver, les PJ's peuvent de temps à autres tomber sur des armes enchantées. Au MJ de poser les conditions de leurs possessions qui sont exceptionnelles. Certaines armes peuvent être au centre de quelques scénarios. Plus elles sont puissantes et plus il est difficile de se les procurer.

#### Excalibur.

Caractéristique : Epée longue à deux mains. Excalibur se présente comme une longue lame à double tranchant d'un gris presque bleu. Sa garde est légèrement dorée. On ne relève aucune inscription mais la pureté de son acier est reconnaissable. Sobriété et efficacité sont les maîtres mots qui ont présidé à sa naissance.

Dégâts : 2D6+3 ou 2D6+3 + 2D10 contre les personnages maléfiques (Vampires, psychopathes ou sorciers versés dans les arts obscurs.)

Historique : Forcée par les fées dans un fragment de météore ferreux, Excalibur est l'épée des rois désignés par les druides de l'île d'Avalon. Elle est gardée par la Dame du Lac, une magicienne aux immenses pouvoirs. Suite à l'invasion du christianisme dans la grande Bretagne, l'épée a disparu avec son dernier porteur, le roi Arthur. Il semble que la dernière prêtresse de l'ancien culte de la Déesse, Morgane la Fée en soit devenue l'ultime gardienne, attendant dans les brumes éternelles que reviennent le temps des merveilles...

Pouvoir : Excalibur rend inutile toutes les protections et permet d'avoir un bonus d'attaque et de parade de +4. Toutes les armes non magiques doivent tenter un jet de fiabilité tous les 3 rounds sous peines de se briser. Le porteur bénéficie également de 2D10 de bonus aux dégâts lorsqu'elle est employée contre des personnages maléfiques. Cependant elle ne peut-être utilisée que par des « paladins ». Toute autre personne encaisse 1D6 de dégâts par coups donnés. L'épée est une extension du corps de la Dame du Lac et elle peut donc juger si le porteur est digne de sa confiance ou non.

#### Sösk, l'épée vampire.

Caractéristique : Magnifique flamberge couleur rouille. Sa garde représente la gueule ouverte d'un dragon dont la lame figure le jet de flamme. Le pommeau représente le corps de la bête.

Dégâts : 2D6+6.

Historique : Forcée sur les ordres de Dracula lors de sa guerre contre l'empire turc, Sösk est rapidement devenue son arme de prédilection. A sa disparition l'épée est restée en possession du clan Tépès. La légende veut qu'une partie de l'âme noire de Dracula soit cachée au sein du métal.

Pouvoir : Le porteur reçoit les points de vie de ses adversaires et récupère de ses PV au rythme de 1 point par round. Sösk a un étrange effet sur ses porteurs. Ceux-ci deviennent comme accrocs au contact de l'épée. Si les PJ's utilisent cette arme, ils doivent tenter un jet de volonté à chaque utilisation sous peine d'être saisie d'une rage meurtrière. Les effets de la rage sont similaires à ceux de la frénésie des lycanthropes. La Force et l'Agilité son multiplié par deux et le PJ peut continuer le combat jusqu'à -15 PV. La rage ne cesse que lorsque le personnage réussit un jet de volonté (1 jet pour chaque ennemi tué). Tant qu'il n'a pas repris le contrôle, il continue le carnage et peut même s'en prendre à ses alliés. Les points de Volonté perdues ne sont pas récupérés tant que le PJ est sous l'influence de l'épée. Lorsque le personnage tombe à moins de la moitié de ses points de Volonté, il devient un servent de Sösk (autrement dit il devient un PNJ). Le seul moyen de se débarrasser de Sösk est de l'offrir à quelqu'un que l'on apprécie. (Le personnage n'est pas obligé de l'utiliser !!)

#### Yuki-oni, le sabre sanglant des Kurokawas.

Caractéristique : Long katana à la lame bleue sertie dans un fourreau noir. Pas de garde. La poignée est sculptée dans le même bois noir que le fourreau.

Dégâts : 2D6+4 (+5 à deux mains).

Historique : On sait peut de chose sur Yuki-oni, elle a traversé le japon médiéval discrètement, sûrement parce que ses différents porteurs on finit par succomber aux charme de cette lame vivante. Elle fut en la possession du clan ninja Kurokawa.

Pouvoir : L'arme permet à son porteur de régénérer de 1 point par round. Les PV's sont absorbés par la lame et redistribué au porteur. Cependant si les PV's du porteur tombent à 0, il meurt. En outre Yuki-oni accorde au porteur la possibilité de posséder la compétence « Esquive acrobatique » à un niveau égale à son Agilité. Le sabre accorde 4 points de bonus que le PJ's peut redistribuer en combat, en parade ou dans les dégâts comme suit :

COMBINAISON.	COMBAT.	PARADE.	DEGATS.
Parade 1.	+1.	+2.	+1.
Parade 2.		+3.	+1.
Attaque 1.	+4		
Attaque 2.	+3.	+1.	
Attaque 3.	+2.	+1.	+1.
Attaque 4.			+4.

Cependant l'utilisation de Yuki-oni n'est pas aisée. Il s'agit d'une lame vivante qui a régulièrement besoin de sang. Lorsque le PJ le dégaine pour un combat, il doit tirer 1D100 pour savoir combien de PV's peuvent satisfaire la soif du sabre. Si le PJ échoue à nourrir la lame celle-ci le vampirise depuis la poignée, étanchant sa soif sur le porteur. Cependant Yuki-oni dispose d'un atout de taille, contre un jet de Pouvoir par jour, le PJ peut déclencher les pleins pouvoirs du sabre. Dans ces conditions la lame luit légèrement et les dégâts infligés à l'adversaire sont multipliés par deux. En outre c'est le sabre qui élit son porteur (généralement des femmes....). Toutes autres personnes voulant s'en emparer subit 5D20 PV par rounds (si on ne lâche pas l'épée....)

#### Adélaïde : L'épée d'Immortalité.

Caractéristique : Grande rapière à double tranchant dont la poignée à la forme d'un visage féminin allongée. Les yeux à demis clos ruissellent de larmes. Ces gouttes s'assemblent pour former la garde. Les cheveux s'étirent vers le haut, se métamorphosant en lame dans un subtil dégradé.

Dégâts : 1D6+3 contre les humains / 2D8+5 contre le peuple de la nuit.

Historique : Adélaïde est la conséquence d'un acte de vengeance. Traquée par l'inquisition, un forgeron et sa femme, Adélaïde, furent victimes d'un complot vampire qui eu pour conséquence d'amener Adélaïde à brûler sur le bûcher. Condamné à servir la vampire qui les avait piégé, le forgeron travailla sans relâche à sa vengeance, mêlant à la lame les cendre de sa défunte épouse. Grappillant des connaissances en magie auprès de sa maîtresse, il réussit à construire un sanctuaire redoutablement puissant sur la lame. L'achèvement de la lame l'épuisa. Il en fit dont à sa maîtresse avant de mourir. Au simple contact de la poignée, la vieille vampire éclata. Par la suite Adélaïde fut retrouvée par l'église et confiée à son ordre de combat, l'Ordre des Sept Douleurs.

Pouvoirs : En présence de créatures non humaines, Adélaïde luit d'une lueur blanche aveuglante dans un rayon de 5 mètres. Son porteur est immunisée contre cette effet (-5 en PER) qui peut avoir des effets redoutables sur les vampires (-5 en PER. Il faut tenter un jet de CON sinon le vampire se met à brûler (-2D4/round)). La femme peut se mettre à chanter une fois par jour quant le veut son porteur ce qui entraîne une perte de capacité pour les créatures qui l'entendent (-2 en FOR et en AGL). Outre ses avantages, Adélaïde garde en vie son porteur en lui accordant 1D20 PV's par

round. Si les points de vie tombent à -15, le porteur meurt. Adélaïde a une mission, l'anéantissement du Peuple de la Nuit et elle fera tout pour que son porteur l'accomplisse. Ainsi le porteur doit tuer une créature par jour. Si il ne respecte pas son contrat, Adélaïde essaiera de prendre possession de lui (jet de VOL). En échange Adélaïde le maintient en vie. Tous les porteurs sont humains. Une fois en main, le charme d'Adélaïde s'impose (jet de VOL pour pouvoir renoncer à l'épée). et Toutes créatures voulant s'emparer d'Adélaïde encaissent 1D100 de dégâts par round.