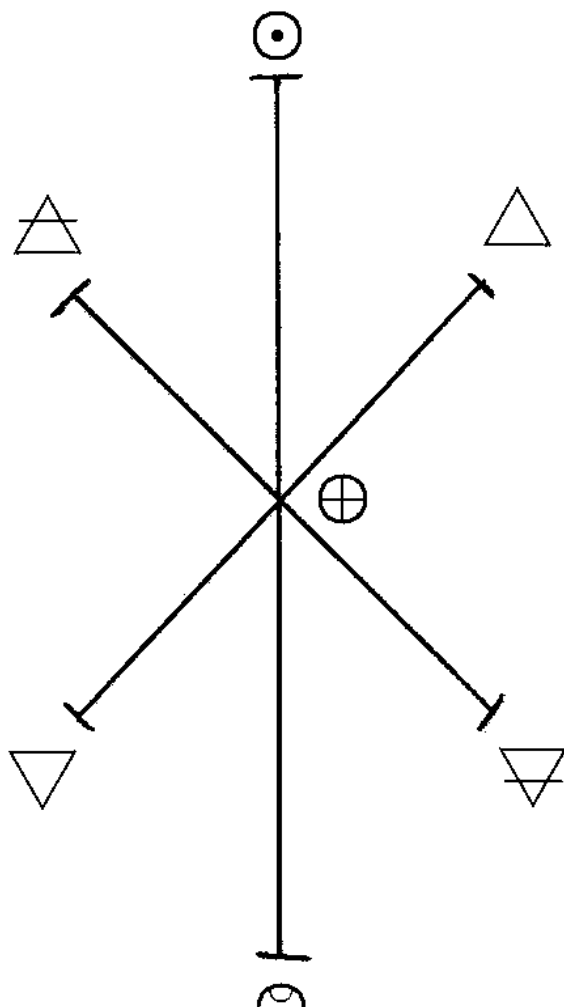


Prima



Jeu de Rôle médiéval fantastique à inspiration alchimique
où vous incarnerez la divinité de vos rêves.

Créé par Hugo Garcia-Cotte

Ce Jeu de Rôle ainsi que toutes les illustrations de ce livre sont placés sous la licence libre:

« Creative Commons 3.0 Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique » Pour plus d'informations : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fr>

Certaines illustrations sont dans le domaine public, leur droit moral est donc la propriété de leurs auteurs respectifs.

Table des matières

1. Bases du jeu.....	7
1.1. Qu'est-ce qu'un Jeu de rôle.....	8
1.2. Race?.....	10
1.3. Les Éléments.....	12
1.4. Fluide et Principe.....	16
1.4.1. Le Fluide.....	17
1.4.2. Les Principes.....	19
1.5. Que peut-on faire avec du Principe.....	23
1.5.1. Faire un mirade.....	23
1.5.2. Créer un artefact.....	31
1.5.3. Enseigner une qualité à un de vos adorateurs/ lui retirer un défaut.....	46
1.5.4. Matérialiser les Principes.....	46
2. Créer son personnage.....	49
2.1. Apprendre un nouveau sort.....	50
2.1.1. Comment ça marche.....	50
2.1.2. Immunité.....	52
2.1.3. Élément interdit.....	53
2.1.4. Hélion et Sélène.....	54
2.1.5. Conseils sur le choix du sort.....	54
2.1.6. Caractéristiques associées.....	55
2.2. Sorts et Caractéristiques.....	57
Explication des notations.....	57
Sorts d'Air.....	59
Caractéristiques d'Air.....	73
Sorts d'Eau.....	81
Caractéristiques d'Eau.....	97
Sorts de Feu.....	105
Caractéristiques de Feu.....	121
Sorts Hélion.....	129
Caractéristiques Hélion.....	144
Sorts Sélène.....	155
Caractéristiques Sélène.....	172
Sorts de Terre.....	185
Caractéristiques de Terre.....	204
Caractéristiques Épiques.....	213
Caractéristiques Divines.....	217
Caractéristiques de Materia Prima.....	219
2.3. Mon Apparence.....	222
2.4. Ma Cité.....	224
2.4.1. Sa tenue et son équipement.....	224
2.4.2. Ses Habitants.....	225
2.4.3. Sa Spécialité.....	227
2.4.4. L'équipement/ l'apparence de ses habitants.....	229
2.4.5. Mes Héros.....	232
2.5. Mon Monde.....	234
2.6. Mes Suivants.....	238
2.7. Comment utiliser la feuille de personnage?.....	240
3. Système de jeu.....	245
3.1. Quels dés prendre?.....	246
3.1.1. Je n'ai pas de dés sur moi.....	246
3.2. Gradation de la réussite/ échec d'une action..	247
3.3. Résister aux sorts?.....	250
3.4. Tests hors combats.....	251
3.5. Tests en combat.....	253

3.5.1. Équivalence en nombre de Mortels.....	253
3.5.2. Règles de duels.....	254
3.5.3. Règles de combat de masse.....	258
3.5.4. Après la bataille.....	272
3.6. La Magie vibratoire.....	273
3.6.1. Devenir mage vibratoire.....	273
3.6.2. La magie mécanique.....	274
3.6.3. Passes magiques et exemples de sorts de magie vibratoire.....	276
3.7. Interaction entre le jeu et le réel.....	317
4. La géopolitique de Prima	319
4.1. Introduction.....	320
4.2. Les forces en présence.....	321
4.2.1. Les Providiae.....	321
4.2.2. L'alliance.....	323
4.2.3. La Tour Sombre.....	323
4.2.4. Les Castes de gardiens.....	324
4.2.5. Le Panthéon.....	326
4.2.6. L'alliance seigneuriale.....	328
4.2.7. Les anciens élémentaires.....	329
4.2.8. Les Dragons.....	330
4.3. Particularités du monde.....	331
4.3.1. Les cœurs de terre.....	331
4.3.2. La glace noire.....	332
4.3.3. Les îles volantes.....	333
4.3.4. La musique.....	335
4.3.5. Le nuage noir.....	336
4.3.6. Les Moyens de transports.....	337
4.4. Les 7 continents.....	338
4.4.1. Introduction-Carte du monde.....	338
4.4.2. Les continents élémentaires.....	344
4.4.3. Le continent Providiae-Tour Sombre.....	351
4.4.4. Le continent brisé.....	361
4.4.5. Les continents lointains.....	362
4.5. Chronologie.....	364
5. Aides de jeu.....	375
5.1. Récapitulatif Air.....	376
5.2. Récapitulatif Eau.....	379
5.3. Récapitulatif Feu.....	382
5.4. Récapitulatif Hélion.....	385
5.5. Récapitulatif Sélène.....	388
5.6. Récapitulatif Terre.....	391
5.7. Liste des caractéristiques Épiques.....	394
5.8. Liste des sorts de Magie Vibratoire.....	395
5.9. Résumé du monde de Prima en deux pages.....	398
5.10. Résumé du système de jeu de Prima en deux pages.....	400
5.11. Créer son personnage en deux pages.....	402
5.12. Bataille en quatre pages.....	404
5.13. Les Troupes en deux pages.....	408
5.14. Fin de scénario en deux pages.....	410
5.15. Feuille de personnage.....	412
5.16. Site Internet.....	418

Introduction

Dans Prima, vous allez incarner une divinité dans un univers médiéval fantastique.

Libre à vous de décider, au fil de votre progression, l'apparence et les pouvoirs de votre incarnation.

Les combats se feront le plus souvent sur de vastes champs de bataille, ainsi un système simplifié de jeu de figurines vous permettra de déverser votre courroux sur les hordes de mortels ayant osé vous défier.

À la tête d'une Cité, vous aurez également toute liberté d'imaginer et de mettre en place des plans diaboliques à grande échelle.

Sans aucune prétention d'exhaustivité ou d'exactitude, l'alchimie du moyen âge en Europe est une source libre d'inspiration pour ce jeu.

Le maître-mot de Prima est l'imaginaire, dans ce jeu pas de règles complexes et restrictives, en dehors des combats de masse, tous les jets de dés sont à l'appréciation du Meneur de Jeu.

Vous allez aimer la liberté d'action exceptionnelle que ce jeu vous offre.

N'avez-vous jamais rêvé de pouvoir jouer un colosse de feu, une gargouille d'obsidienne, une naïade ailée ou n'importe quel être fantastique issu de votre imagination?

Vous pouvez être le seigneur d'une puissante nation de bâtisseurs, de guerriers ou de poètes.

Contrairement à l'habitude, dans Prima, c'est vous qui montez les stratégies complexes ou élaborer les plans retors pour renverser l'empire.

Vous avez toute liberté d'action et l'univers évolue en fonction des actions des joueurs.

Ce livre contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer à Prima:

- Les règles de base
- Des emplacements vides pour que vous puissiez écrire vos nouveaux Miracles, Artefacts, Sorts et Caractéristiques au fur et à mesure que vous les créez
- Un chapitre sur la géopolitique de l'univers de base
- De nombreuses aides de jeux
- Une grille de nombres pour que puissiez jouer même si vous n'avez pas de dés

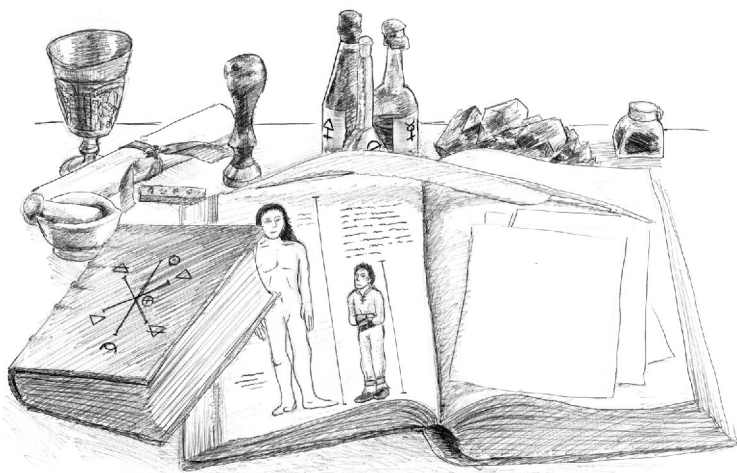
Le meneur de jeu trouvera sur le site de Prima

www.prima-jdr.fr

- Cet ouvrage en téléchargement libre
- Des données réservée au meneur de jeu
- Trois scénarios officiels et une campagne
- De nombreux Miracles, Artefacts, Sorts, Caractéristiques et Scénarios créés par la communauté.

Bienvenue dans l'Univers de Prima.

I. Bases du jeu



Si vous êtes un nouveau joueur et que vous souhaitez connaître rapidement l'univers et le système de jeu de Prima, allez Voir: Résumé du monde de Prima en deux pages, page 398 et Résumé du système de jeu de Prima en deux pages, page 400

1.1. Qu'est-ce qu'un Jeu de rôle

Voici la définition Wikipédia du Jeu de Rôle:

« Un **jeu de rôle**, souvent abrégé en **JdR**, parfois appelé **jeu de rôle sur table** pour le différencier des jeux de rôle psychologiques, est un jeu de société dans lequel plusieurs participants créent et vivent ensemble une histoire par le biais de dialogues, chacun incarnant un personnage. Le support de l'imaginaire est très important et des dés, du papier et des crayons constituent l'essentiel des accessoires nécessaires pour jouer. Les **rôlistes** (néologisme créé dans les années 1980) font une interprétation du rôle de leur personnage.

Les jeux de rôle se distinguent des autres jeux de société car il n'y a généralement ni gagnant ni perdant. Ils sont une forme interactive de conte, basée sur des relations sociales et collaboratives plutôt que sur la compétition. La fin d'une partie ne désigne pas forcément un gagnant unique. Le but du jeu est simplement le plaisir qu'on éprouve à participer à une histoire, à interpréter un rôle et à faire évoluer son personnage pour le rejouer dans une partie future.

Les jeux de rôle réunissent un meneur de jeu (MJ), aussi appelé maître de jeu, et un groupe de joueurs. La fréquence des séances de jeu est très variable (jours, semaines, mois...), ces dernières durant généralement plusieurs heures suivant l'envie et la disponibilité des participants. La tradition *rôliste* veut qu'une bonne partie de jeu se mesure en quatre à huit heures, voire douze heures et plus, agrémentées de pauses. Tout dépend de la longueur de l'aspect simulationniste des règles et/ou de la capacité des joueurs à rentrer dans l'ambiance.

Tout le monde (ou presque) a déjà fait du jeu de rôle, du moins dans sa forme dite « primaire » : de fait, les enfants dans la cour d'école qui s'interpellent de la sorte — « On dit que tu es le gentil et moi le méchant ! » — font ce que l'on pourrait appeler une forme simple du jeu de rôle.

On peut décrire le jeu de rôle comme une réalité virtuelle sans ordinateur. Mais on peut presque le comparer à une histoire racontée au coin du feu si chacun des participants raconte son histoire en l'ajoutant à la trame centrale et s'ils jouent sans aucun support (dés...) durant la séance. On peut aussi faire l'analogie avec le théâtre d'improvisation, où un juge donne des éléments imposés à des acteurs. »

Prima est adapté à des joueurs novices car les mécanismes de jeux sont simples mais leur meneur de jeu doit avoir déjà une certaine expérience, car ce jeu laisse une grande liberté au meneur. Si vous êtes un meneur totalement novice, je vous conseille de commencer à mener sur des jeux comme Donjons et Dragons™ qu'il est possible de télécharger gratuitement sur <http://dndsrd.net/>

ou R.E.V.E.S qu'il est également possible de télécharger gratuitement sur <http://www.ffjdr.org/reves>

1.2. Race?

Avec Prima, pas de nains, pas d'humains, pas d'elfes. Il n'y a qu'une seule espèce de mortels intelligents, vous pouvez simplement les appeler *humains* ou *mortels* (ou même *elfes*) si vous le souhaitez.

Avec Prima, vous allez incarner un Homoncule, aussi appelé Élémentaire, être de terre cuite totalement androgyne, aux yeux et à la chevelure noire mesurant environ 2 m. Vous n'avez besoin ni de respirer, ni de manger, ni de dormir. Vous avez bien une trachée mais elle s'arrête au niveau de la poitrine.

Et, détail le plus important de tous, vous ne vieillissez pas.

En tant qu'Homoncule vous possédez à la création de votre personnage un cœur de terre, dont les battements alimentent agréablement votre être en magie pure.

Vous n'avez ni père ni mère, les souvenirs de vos premiers instants sont encore frais dans votre mémoire : vous êtes sorti de terre.

À votre éveil, vous avez découvert une affinité avec un élément. Cette affinité vous offre un pouvoir surnaturel mais elle altère également plus ou moins votre apparence physique.

Lors de vos quêtes, vous éveillerez d'autres pouvoirs en vous, ce qui altèrera encore davantage votre forme physique. De telle sorte qu'au fil du jeu, vous pourrez petit à petit décider de l'apparence de votre personnage. (Voir: Caractéristiques associées, page 55)

Les Homoncules ne ressentent pas la douleur, mais ils peuvent mourir. Leur « chair » est aussi résistante que de la chair humaine.

La tête est un point vital, si elle est détruite à 50% cela entraîne la mort.

Le ventre est également un point vital et les blessures sont mortelles s'il est détruit à 50%

Les Homoncules peuvent se régénérer des membres. Ils repoussent très lentement. Le meilleur moyen de se régénérer est d'en fabriquer un nouveau à partir de terre glaise et de le coller à la place de l'ancien.

Un membre ainsi réparé ne sera pas utilisable avant que la cicatrice ne disparaisse (il faut habituellement une semaine). Si le membre est malmené durant cette période, il se détachera de nouveau.

À la discrétion du meneur de jeu, vous pouvez regagner un point de vie par semaine.

Jouer un gradé Providiae

Vous pouvez décider de jouer dans le camp des Providiae; incarner un gradé est alors un choix intéressant.

Un joueur peut décider de jouer le chef d'un grand bataillon.

Il a 6 qualités, 540 troupes et un budget de 6000 écus d'or.

À chaque fin de scénario, il gagne une qualité supplémentaire, 90 troupes et 1000 écus d'or de budget.

Les troupes perdues en combat ne sont pas remplacées en fin de scénario.

Dès que le joueur dépasse les 2000 troupes, il devient légat.

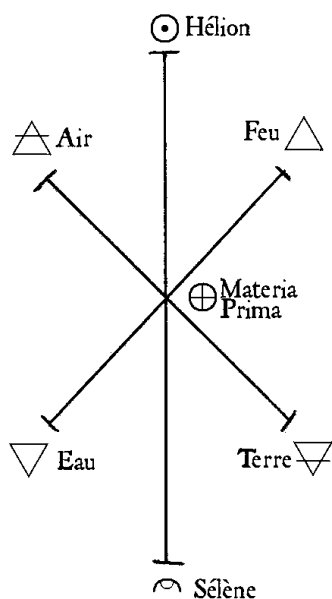
En tant que tel il gagne trois fois plus de troupes et de budget à la fin de chaque scénario. (mais pas plus de qualités.)

Jouer un mortel

Si vous souhaitez jouer un mortel ayant un lien avec la magie, c'est bien entendu possible : vous commencez alors le jeu avec 600 Pr. Mais vous ne possédez pas de cœur de terre et n'apprenez pas de nouveaux sorts à la fin d'un scénario bien rempli.

Cependant vous possédez tout de même des adorateurs.

1.3. Les Éléments



« Le soleil en est le père, la lune est sa mère, le vent l'a porté dans son ventre ; la Terre est sa nourrice. »

La Table d'émeraude d'Hermès Trismégiste

Dans l'univers de Prima, toute matière est composée d'un mélange des quatre éléments, d'où elle tire son caractère plus ou moins volatil, chaud, froid, humide, ou sec.

Pourtant si l'on ne se cantonne pas à la composition de la matière, il apparaît alors deux genres. Ainsi dans l'univers de Prima il y a 4 éléments et 2 genres (pour simplifier, nous les désignerons tous sous le terme *élément*).



Air

Principe Masculin, chaud et humide (comme de la vapeur).

Associé au Sang.

Élément opposé : Terre

Couleurs : Blanc, Bleu ciel.



L'air est l'élément qui fait tomber la foudre, déclenche des tornades. Il donne de l'énergie et permet la joie. C'est également un élément fortement lié aux armes légères tranchantes, telles les épées. S'il s'associe à l'eau, il peut donner la brume, les tempêtes maritimes mais aussi la vie. Associé à la terre il peut déclencher des tempêtes de sable. Avec le Feu il crée Hélion.



Feu

Principe Masculin, chaud et sec.

Associé à la Bile jaune.

Élément opposé : Eau

Couleurs : Rouge, Jaune.



Le feu brûle, enflamme et réchauffe. Il rend enragé et téméraire. Associé à l'eau il donne l'acide, s'il est mélangé à la terre il donne le magma et la mort. Avec l'Air il crée Hélion.



Eau

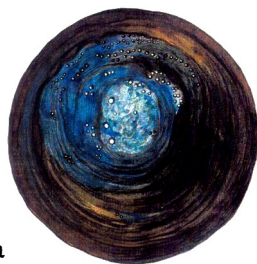
Principe Féminin, froid et humide.

Associé à la Lymphe.

Élément opposé : Feu

Couleurs : Bleu, Vert.

L'eau est parfois douce et lente, elle donne alors la divination et la pluie. Mais lorsqu'elle se déchaîne elle peut provoquer des raz-de-marée et de violentes tempêtes. Elle permet également de faire de puissants poisons. Elle rend flegmatique. Mélangée à la terre elle donne la boue, les marécages et devient Sélène. Avec l'air elle crée de la brume, les tempêtes maritimes mais aussi la vie.



Terre

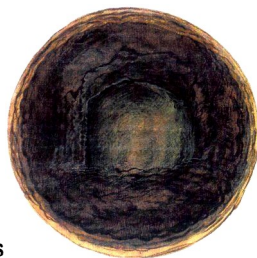
Principe Féminin, froid et sec.

Associé à la Bile noire.

Élément opposé : Air

Couleurs : Gris, Marron, Noir.

Avec Prima, la terre est entendue dans le sens Alchimique du terme. C'est à dire qu'elle ne représente pas notre gentille mère nature, ses arbres et ses écureuils. La terre est froide, sèche, comme la roche du sommet d'une montagne. Elle peut dédencher des tremblements de terre et des avalanches, mais elle permet également de se renforcer ou d'animer des statues, voire des cadavres. Elle rend mélancolique. Associée à l'eau elle devient fertile et crée Sélène, associée au feu elle devient lave et engendre la mort.





Hélio

Principe uniquement Masculin.

Couleurs : Or, Noir.

Hélio symbolise la maîtrise du naturel, l'ordre, voire la force brute.

Un homme particulièrement musclé, majestueux, un lion et une forteresse vertigineuse avec des champs de blé à perte de vue, sont trois manifestations d'Hélio. Il permet de soigner, mais il ne faut pas croire qu'Hélio est le bien. Une dictature totalitaire est également très marquée par Hélio. La couleur blanche des cartes Magic™ donne une bonne idée de ce qu'est Hélio. Il donne le courage, la force et l'honneur.

Hélio n'est pas un élément en soi. C'est un recueil de sorts/caractéristiques utilisable comme des sorts d'Air ou de Feu.



Sélène

Principe uniquement Féminin.

Couleurs : Violet, Vert feuille.

Sélène est subtile, cachée, mensongère et parfois illusoire mais elle est naturelle. Sélène trompe les sens, les distrait. Bien plus chaotique qu'Hélio elle apporte son petit grain de folie artistique. Tout comme Hélio, Sélène n'est ni bien, ni mal, elle est sauvage comme la forêt mais également douce comme le clair de lune. Les elfes de la nuit de Warcraft III™ donnent une bonne idée de ce qu'est Sélène. Sélène n'est pas un élément en soi. C'est un recueil de sorts/caractéristiques utilisable comme des sorts d'Eau ou de Terre.



1.4. Fluide et Principe

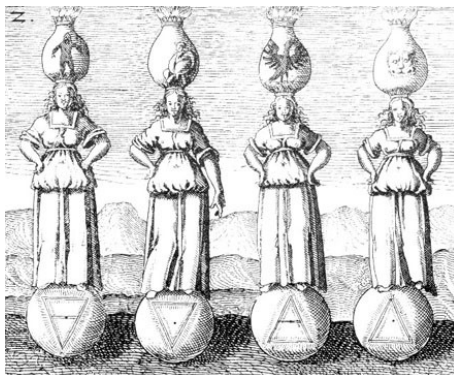


Comme énoncé précédemment, vous possédez une cité entière à vos ordres, l'argent matériel n'est plus un obstacle pour vous.

Si vous souhaitez être totalement recouvert d'or et de diamants, il vous suffit de le demander à vos adorateurs. Ils travailleront aussi dur qu'ils peuvent pour vous satisfaire. Si vous souhaitez habiter dans une forteresse imprenable, vous n'avez qu'à en tracer les plans, ils la bâtiront. Le seul argent qui pourrait vous intéresser est l'argent utilisé par les *Providiae*, car il vous permet de corrompre des personnes bien placées.

Ce qui vous intéresse réellement c'est le *Fluide* et les *Principes*.

1.4.1. Le Fluide



Le Fluide est une substance étherée que vous consommez pour lancer vos sorts. C'est pour vous une sorte de nourriture.

D'autres types de magie, comme la magie vibratoire, l'utilisent comme matière première, de la même manière qu'un enfant utilise la neige comme matière pour pouvoir lancer le « sort » *boule de neige*.

Le Fluide se mesure en litres, ou plutôt en centilitres noté cL.

En tant qu'Homoncule vous possédez un cœur de terre produisant du Fluide. Ce n'est pas le cas de toute créature utilisant la magie. Obtenir un cœur de terre est possible, mais la créature le désirant doit faire de très nombreuses épreuves (Voir: Les cœurs de terre, page 331).

Votre cœur de terre produit de base 100 cL par scénario.

Il produit $10 + X/4$ cL (arrondi au multiple de 5 le plus proche) supplémentaire par scénario pour chaque sort que vous pouvez lancer dont le coût de lancement minimum est X cL (X valant au maximum 100 cL, tout sort coûtant plus à lancer ne produit pas plus de Fluide).

Il produit 35 cL supplémentaire par scénario pour chaque sort utilisable une fois tout court que vous avez (ou aviez) pu lancer.

Exemple

Si vous pouvez lancer :

Main brûlante (coût 2 cL)

Haine (coût 2 cL par personne affectée)

Apocalypse au moment de la mort du personnage (une fois tout court)

Vous produisez :

100+10+10+50=170 cL par scénario.

Votre quantité de Fluide ne peut pas être négative. Cependant vous pouvez librement donner ou vous faire offrir du Fluide. Et si vous êtes sur le continent de la Tour Sombre, vous pouvez continuer à lancer des sorts en utilisant le Fluide de l'air ambiant. (Voir: La magie près de la Tour Sombre, page 359)

Si à la fin d'un scénario il vous reste du Fluide, il se transforme en Principe (on ne peut pas conserver de Fluide d'un scénario à l'autre). Vous gagnez en grammes de Principe un dixième de ce qui vous reste en cL de Fluide. (Soit 1g de Principe (=1 Pr) gagné pour 10 cL de Fluide restant).

Le joueur décide la répartition des différents Principes obtenus.

Si un joueur n'a plus de Fluide, il ne peut plus lancer de sorts, sauf s'il se trouve dans les environs de la Tour Sombre (Voir: La magie près de la Tour Sombre, page 359)

1.4.2. Les Principes



Les Principes (ou Principes seconds) Soufre-Mercure-Scel forment la grande trinité alchimique. Naturellement, le Soufre alchimique n'est pas l'élément de numéro atomique 16 sur la classification périodique des éléments. De même, le Mercure et le Scel n'ont que peu de rapport avec Hg et NaCl.

Les Principes sont comptés en grammes, l'unité Pr signifie un gramme de Principe, sans informations sur sa nature.

Ainsi un objet coûtant 3 Pr à créer pourra utiliser 3 grammes de Souffre ou 2 grammes de Scel et un gramme de Mercure.

Toute chose tangible ou non est constituée de ces trois Principes. Le Soufre et le Mercure déterminent les propriétés chimiques d'un élément, le Scel est un liant qui permet à ces deux éléments de cohabiter et de former des corps.



Soufre

Symbolise l'ardeur centrale, le Principe interne, actif, le côté lumineux des choses. Igné, il renferme le Feu qui tend à sortir, mais il est aussi présent dans l'Air et chez Hélios.



Mercure


Symbolise la force vibratoire, le Fluide sonique, le mouvement. Aqueux, il renferme l'Eau qui tend à entrer, mais il est également présent dans l'Air et chez Sélène.



Scel

Parfois aussi noté sel, c'est le sceau, ce qui lie le Mercure et le Soufre entre eux. C'est le réceptacle des énergies. Il est présent dans tout ce qui est tangible, c'est donc le composant principal de la Terre, il est absent de l'Air mais présent dans tous les autres éléments.

Les trois Principes sont toujours mesurés en grammes, ainsi s'il est écrit

2  cela signifie 2 grammes de Soufre.

Ces Principes sont contenus en votre âme, il est donc impossible de vous les voler. Cependant, il vous est possible de les matérialiser.

La transmutation est une opération naturelle pour un alchimiste, ainsi peu importe que le principe soit du Soufre, du Scel ou du Mercure, tout est noté simplement en Pr (1 Pr = 1 gramme de principe).

Pour exister, tout objet doit contenir une certaine quantité des trois Principes, cependant certains objets sacrés renferment des quantités de Principe bien supérieure à ce qui serait nécessaire pour maintenir leur cohésion.

Dans ce jeu, les Principes sont une sorte d'argent pour ce qui n'a pas de prix. C'est un indicateur du sacré. Un être humain, n'a absolument aucun prix : on peut tuer pour quelques écus d'or dans une ruelle sombre alors que l'on peut dépenser des millions pour sauver la vie d'un seul homme.

Dans ce jeu, un être humain normal vaut 10 Pr.

L'être humain est magique dans ce sens où son fonctionnement n'est pas compris dans son intégralité, il est fascinant.

Une relique très ancienne comme une statue de l'armée de terre cuite de l'empereur Qin par exemple, vaut également du Principe, car elle est très ancienne et mystérieuse. Des foules entières se pressent pour pouvoir la voir.

Une de ces statues vaut 10 Pr.

Plus un objet, une personne ou un lieu est unique et fascinant, plus il vaut du Principe.

Un médaillon porté de génération en génération par une même famille finit par être chargé de Pr.

Par exemple, il peut se charger de 1 Pr par porteur.

On peut à volonté mettre du Principe dans un objet dans le but de le retirer ultérieurement pour son usage personnel. C'est ce que l'on appelle « charger » un objet.

À la discrétion du meneur de jeu, un objet chargé est considéré comme magique, il peut avoir un certain nombre de propriétés.

Dans le cas du talisman de famille, toute personne légitime (ici un membre de la famille par exemple) peut utiliser quand il le souhaite les Pr qu'il a accumulés. Mais une personne extérieure ne peut pas les voler.

Comme vous le verrez plus loin, un objet chargé avec du Principe produit du Fluide et par conséquent produit du Principe (pour rappel, une partie du Fluide se change en Principe en fin de scénario). Ce qui explique qu'un chef d'œuvre, ou une grande bouteille de vin se bonifie avec le temps.

Cela explique également pourquoi un grand artiste (un être humain chargé de beaucoup de Principe) puisse produire des chefs d'œuvres (objets chargés de Principe) s'il donne suffisamment de sa personne (s'il leur transfère suffisamment de Principe).

1.5. Que peut-on faire avec du Principe

1.5.1. Faire un miracle



En utilisant du Principe, il vous est possible de lancer un sort que vous ne connaissez pas, cela s'appelle réaliser un miracle. Il vous faudra alors dépenser 1 Pr par cL de Fluide nécessaire au lancement de ce sort.

Vous pouvez alors lancer le sort totalement normalement (sans dépense de Fluide supplémentaire) en respectant les temps d'incantations si nécessaire.

Par exemple :

*Vous souhaitez lancer le sort **Main de feu**, mais vous êtes un **Homoncule d'eau**.*

Il vous suffit d'utiliser 2 Pr et vous lancez ce sort.

Si le miracle que vous souhaitez faire n'est pas un sort déjà existant, c'est au meneur de jeu de décider le prix en Pr qu'il vous coûtera.

Il est possible d'annuler un miracle lancé par une autre personne en payant le double du Principe dépensé par celui-ci.

À la discrétion du Meneur de Jeu, un grand miracle peut nécessiter un long rituel.

Exemple de miracles

Contrer un Miracle -Coût 2XPr

Effet-X étant le coût du miracle à contrer. Ledit miracle n'a jamais été lancé.

Notez qu'il est possible de contrer un contre-miracle.

Lancer un sort inconnu -Coût XPr

Effet-Le personnage peut lancer un sort coûtant X cL quel que soit son élément.

Ce sort peut être totalement nouveau, c'est alors au meneur de jeu de décider de son coût en Fluide.

Notez bien que si nécessaire, le personnage doit respecter les temps d'incantations.

Cicatrisation miraculeuse -Coût 25 Pr

Effet-Une plaie du personnage se referme, quel que soit sa gravité, même si elle aurait dû être fatale. Ce miracle ne permet pas de faire se recoller un membre.

Cicatriser une plaie -Coût 0,1 Pr

Effet-Une créature mortelle cicatrise une plaie non mortelle.

Frappe miraculeuse -Coût 25 Pr

Effet-Une attaque du personnage atteint sa cible.

Garder l'équilibre pendant 1h -Coût 0.2 Pr

Effet-Le personnage garde son équilibre en toute circonstance pendant 1h.



Impressionner les foules -Coût 20 Pr

Effet-Le personnage captive une foule, il gagne alors 2D20 *aptés*, 6D20 *familles* et 12D20 *convaincus*. (1D20 signifie un dé à 20 faces)

Oublier la peur et la douleur pour 1h -Coût 1 Pr

Effet-Une créature mortelle ne ressent plus ni la peur ni la douleur pendant 1h.

Parade miraculeuse -Coût 50 Pr

Effet-Le personnage esquive ou pare une attaque quelle qu'elle soit.

Parler dans une langue inconnue pendant 10 min -Coût 2 Pr

Effet-Le personnage parle et comprend une langue qu'il ne connaît pas. Il ne peut que la parler, il lui est impossible de l'écrire ou la lire.

Prévoir les conditions météorologiques du lendemain -Coût 0,5 Pr

Effet-Le personnage connaît les conditions météorologiques du lendemain.

Purifier 2L de liquide ou 1 kg de nourriture -Coût 0,1 Pr

Effet-Le personnage purifie 2L d'un liquide ou 1 kg de nourriture le rendant non nocif.

Tenir 1j sans manger ni boire -Coût 1 Pr

Effet-Une créature mortelle n'a besoin ni de manger ni de boire pendant 1j. Ce miracle la nourrit et l'abreuve effectivement pendant cette journée.

Spécial-Ce miracle peut être renouvelé tous les jours.

Tenir 24h sans dormir -Coût 1 Pr

Effet-Une créature mortelle n'a pas besoin de dormir pendant 24h. Ce miracle ne la repose pas pour autant.

Spécial-Ce miracle peut être renouvelé tous les 24h, son coût double à chaque fois.

Volonté de vivre -Coût 3 Pr

Effet-Si le personnage venait d'être abattu, il se met à hurler (s'il possède toujours sa tête) et continue de se battre pour encore 6 s.

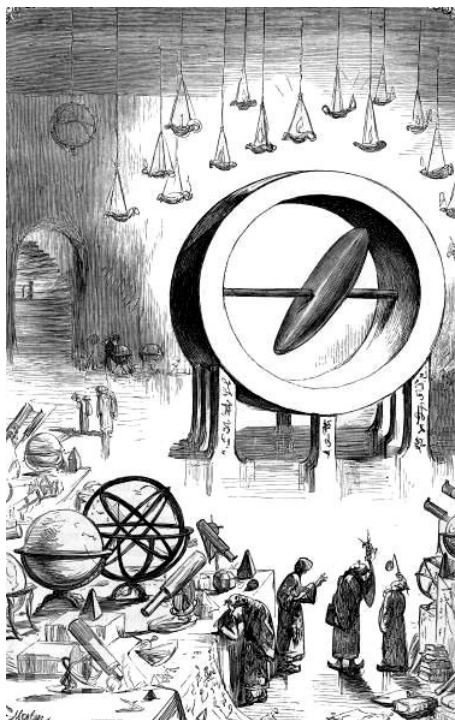
Spécial-Pour chaque 6 s supplémentaires que le personnage souhaitera vivre, il devra dépenser deux fois plus de Principe. Ainsi vivre 6 s de plus coûte 6 Pr, encore 6 s de plus coûte 12 Pr etc...

[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

[illegible]

1.5.2. Créer un artefact



Tout objet sacré possède du Pr, de même il vous est possible de rendre un objet sacré en lui donnant du Pr.

Il est possible de:

- Charger un artefact avec du Pr. Ces Principes pourront être ultérieurement utilisés pour faire un miracle, en attendant, ils produisent icL de fluide par scénario pour 5Pr investis.

- Dépenser du Pr pour donner des pouvoirs à un artefact.

Il est par exemple possible de dépenser du Pr pour qu'un objet puisse lancer un sort.

Il pourra alors être utilisé par qui le souhaite pour lancer le sort en question (si on lui fournit le Fluide requis).

Le créateur d'un artefact (ou toute personne considérée comme légitime) peut à tout moment décider de reprendre les Pr qu'il a investis. Il faut cependant pour cela que l'objet soit actuellement en sa possession (ainsi on peut vous voler une épée enflammée et l'utiliser contre vous).

Notez bien qu'il n'est pas possible de voler le principe investi dans un objet, il est nécessaire d'être le légitime possesseur de cet objet. Dans le cas d'un objet antique retrouvé après une longue quête par exemple, le meneur de jeu peut décider que les joueurs sont à X% de légitimes possesseurs.

Charger et décharger un artefact est instantané, cependant créer un artefact possédant un certain nombre de pouvoirs ou réduire un objet en cendre pour récupérer le Pr investi nécessite un minimum de une heure de travail intense par Pr dépensé. (D'où la distinction entre charge et coût intrinsèque d'un artefact)

Comment déterminer le prix d'un artefact

Les quelques points suivants peuvent vous aider à avoir une idée du prix d'un artefact, mais c'est à votre meneur de jeu seul de décider de son prix final.

Lancer un sort élémentaire un nombre infini de fois (si la bonne quantité de Fluide est fournie à l'objet) 150 Pr

Lancer un sort élémentaire coûtant X cL (si la bonne quantité de Fluide est fournie à l'objet) $X \cdot \frac{2}{3}$ Pr

Produire X cL de Fluide par scénario coûte 5.X Pr, c'est le rôle de la charge de l'objet.

Stocker X cL de Fluide (qui disparaît en fin de scénario) coûte X Pr

Produire X cL une fois tout court coûte $X \cdot \frac{1}{3}$ Pr

Produire X Pr par scénario coûte 50.X Pr

Un objet pouvant lancer X fois par scénario un sort élémentaire valant Y cL coûte $5 \cdot X \cdot Y + 50$ Pr

Et un objet pouvant lancer X fois un sort élémentaire valant Y cL coûte X.Y Pr (le même prix qu'un miracle)

Exemple d'artefacts

Bois des cavernes -Coût 10 Pr (pour une petite arbalète de poing) 30 Pr (pour un arc)

Description-Ce bois très fin est extrêmement dur mais reste flexible.

Effet-Une arme de tir fait en ce bois est bien plus puissante qu'une arme normale. Une petite arbalète de poing sera aussi puissante qu'un arc, et un arc sera aussi puissant qu'une baliste.

Bois de chêne millénaire -Coût 5 Pr (pour un boudier) Coût 15 Pr (pour une armure)

Description-Ce bois a été extrait d'un chêne millénaire.

Effet-Ce bois est exactement aussi dur et résistant que le plus dur des aciers.

Bois volant -Coût 2 Pr pour 100 kg transportable

Description-Le bois volant est extrait de plantes que l'on a fait pousser sur la terre du Continent Brisé. En altérant alchimiquement ce bois il est possible de l'alléger jusqu'à ce que sa masse soit négative. Il est ainsi possible de créer des embarcations volantes capables de se déplacer à 10 km/h en moyenne. Le temps et les ressources nécessaires à ce procédé expliquent la non-prolifération de ce genre de véhicules.

Le moyen le plus économique de se déplacer dans les airs reste l'île volante aménagée (Voir: Les îles volantes, page 333).

Carillon de déphasage -Coût 20 Pr

Description-Ce carillon éolien de jade est finement sculpté de symboles ésotériques.

Effet-Cet objet ne peut être utilisé qu'une fois. Tant que le carillon de déphasage est secoué, le personnage est incapable de se déplacer et est projeté dans l'éther. Tout se passe alors comme s'il était pris dans une Sphère d'isolation-Éther (Voir: Sphère d'isolation-Éther, page 295). Dès que le personnage arrête de secouer le carillon, il se rematérialise et l'objet perd son pouvoir.

Carte du grand voyageur -Coût 50Pr

Description-Cette carte, malheureusement illisible, recèle toutes les routes et passages de la terre.

Effet-Si son possesseur cherche son chemin, il a une chance sur six de comprendre temporairement cette carte et de le trouver effectivement.

Élixir imparfait -Coût 30 Pr

Description-Ce liquide doré et légèrement translucide est une version imparfaite de l'or potable.

Effet-Cette liqueur peut régénérer entièrement un être vivant en quelques secondes, il doit cependant être encore vivant à l'instant où il boit cette liqueur. Le véritable or potable donnerait la vie éternelle en plus de la guérison de tous les maux.



Esprit ardent de saturne -Coût 1 Pr

Description-Ce liquide est extrait par des procédés alchimiques, du sel de saturne lui-même extrait du plomb.

Effet-Ce liquide est hautement inflammable et collant, il est possible d'enduire une arme avec, puis de l'allumer, auquel cas elle brûlera pendant une minute. Il est également possible de le projeter sur un mortel puis de le faire s'enflammer auquel cas il n'a que peu de chances de survivre.

Fer rouge -Coût 10 Pr (pour une dague) 30 Pr (pour une épée)

Description-Le fer rouge est un métal maudit parfois utilisé pour forger des armes. Pour créer ce métal, il faut forger l'objet à froid dans un fer particulier puis le faire chauffer à blanc avant de le tremper dans du sang putride extirpé de cadavres ayant été torturés. L'objet en question semble alors être fait de fonte possédant des aspérités rouges (elles sont dues à l'oxydation).



Ce métal s'oxyde rapidement et inexorablement, ainsi il est nécessaire de retremper une arme en fer rouge toutes les semaines, sinon elle perd très vite son intégrité physique et il est nécessaire la recréer depuis le début.

L'oxyde rouge qui se forme à la surface de l'arme est un poison de contact très dangereux, le simple fait de toucher l'arme (même seulement sa garde) peut entraîner la mort.

Cet oxyde est également un excellent catalyseur de la réaction de rouille de l'acier, ce qui fait qu'une quelconque armure ou arme en acier ayant été en contact avec lui peut s'oxyder rapidement et irrémédiablement.

Ce métal est particulièrement lourd, c'est la raison pour laquelle une pointe de flèche faite en ce métal est obligatoirement très fine. Elle se casse donc sur la moindre armure et se dégrade en quelques jours seulement. Ce métal a également une étrange propriété, si son possesseur se tranche la langue avec (le possesseur doit être vivant), il entrera dans une terrible rage pendant une minute puis mourra sous l'effet du poison.

Effet-Ce métal contient du soufre et du scel extirpé des entrailles des sacrifices réguliers qu'il exige, ainsi pour chaque mortel sacrifié, ce métal se charge de 1/10 de la valeur du sacrifié en Pr, soit 1 Pr pour un mortel normal.

Cette charge est traitée séparément de la charge normale de l'objet, elle ne peut être utilisée que pour faire les mirades suivants:

-Poison (0,4 Pr pour tuer un mortel normal au bout de quelques heures, (Voir: *Poison*, page 87))

-Oxydation (0,5 Pr pour détruire un objet en métal au bout de 24h)

-Folie sanguinaire (0 Pr le personnage peut utiliser deux fois sa valeur en Pr pour faire des mirades de combat pendant un minute, puis il meurt irrémédiablement et sans possibilité de résurrection)

Spécial-Une grande arme en fer rouge est en moyenne chargée de 3 Pr. Une petite arme est en moyenne chargée de 1 Pr.

Flèche de mort -Coût 300 Pr

Description-Cette flèche est fortement liée au cours du destin, elle sera la cause de la mort d'une personne.

Effet-Lorsque cette flèche est tirée, lancez un dé 6. Sur 6 elle tuera sa cible. Sur 1 elle tuera son utilisateur. Sur un autre résultat elle tuera une autre personne, peut-être dans plusieurs siècles. Dans tous les cas elle n'est plus utilisable.

Spécial-Pour ne pas mourir sous le coup de cette flèche, il est nécessaire de faire un miracle coûtant 600 Pr. (il n'est pas possible d'utiliser le miracle de *Parade miraculeuse* pour parer cette flèche.) Notez cependant que même si l'on est terrassé par cette flèche, il est toujours possible de revivre.

Glace noire -Coût 10 Pr (pour une dague) 30 Pr (pour une épée ou un boudier)

Effet-La Glace noire est matériau tout à fait particulier, une section lui est consacrée. (Voir: La glace noire, page 332)

Spécial-Sauf cas particulier, il est impossible de fabriquer ou d'acheter un objet fait en glace noire.

Grimoire -Coût 30 Pr

Effet-Un Grimoire contient un seul et unique sort élémentaire. Tout mortel possédant la qualité Alchimie (ou toute créature liée aux éléments) peut créer un quartz contenant ce sort.

Il lui faut pour cela travailler dans un laboratoire d'alchimie pendant 2h par cL de Fluide que ce sort coûte à lancer. Il a 5 chances sur 6 que ce quartz fonctionne effectivement.

Rappelons que pour créer ce quartz il doit utiliser $X/2$ Pr X étant le coût en Fluide du sort.

Ainsi pour créer un Quartz d'un sort coûtant 2 cL, il doit travailler pendant 4h (pas nécessairement consécutives) et utiliser 1 Pr

Spécial-Pour écrire un Grimoire dont on connaît le sort, il faut un mois, si on n'en connaît pas le sort il faut un an de recherches intensives.

Manuscrit Hermétique -Coût X/Y Pr

Description-Cet ouvrage manuscrit, est une véritable énigme. Il contient de nombreux diagrammes explicatifs mais obscurs, utilise une langue que personne ne comprend et est rempli d'allusions à d'autres ouvrages introuvables.

Nul, sauf son auteur, ne sait s'il est l'œuvre d'un fou ou d'un génie.

Effet-Le savoir contenu dans ce livre (et dans ses copies) offre $X/(4+Y)$ cL de fluide par scénario à son possesseur, sous réserve qu'il l'ait compris (et qu'il le relise partiellement de temps en temps). Y est le nombre de copies comprises et X est une valeur dépendant de l'importance de l'ouvrage (et donc des Pr investis à sa création).

Si deux personnes comprennent un livre, il n'y a qu'une copie comprise, qui fournira du fluide à son porteur.

Si une personne possède deux livres, on considère qu'il a compris une copie, et que l'autre n'est pas comprise. (Jusqu'à ce qu'une autre personne en saisisse le sens)

Si deux personnes possèdent chacune un livre et en comprennent le sens, le nombre de copies comprises est deux.

Voyons comment évolue la quantité de principe par rapport au nombre de copies comprises:

Un ouvrage dont la première copie valait 100 Pr (donc ici $X=100$).
Donne initialement $100/(4+1)=20$ cL par scénario à son porteur (soit pas plus qu'un artefact normal chargé de 100 Pr).

En revanche, si son créateur crée 3 copies et les distribue aux autres joueurs, qui parviennent alors à le comprendre (donc $Y=3+l'originale=4$), chaque copie vaudra environ 25 Pr mais fournira 12,5 cL de fluide. Donc, en tout, cet ouvrage qui aura coûté 100 Pr produira 50 cL de fluide, ce qui est beaucoup plus intéressant!

En revanche, si une copie est malencontreusement perdue et recopiée, cela peut être une catastrophe, car la quantité de fluide produite va alors se dissoudre.

Si 11 copies non autorisées sont ainsi créées (soit, en tout 15 copies) puis comprises, chaque copie ne vaudra plus que 6,6 Pr, tout en ne produisant que 5 cL, ce qui est certes un bon ratio, mais n'offre plus que 20 cL à notre équipe de joueurs. Plus le nombre de copies illicites sera grand, plus l'ouvrage sera dilué dans le savoir commun.

Ainsi le créateur d'un tel ouvrage a intérêt à offrir des copies de son livre au plus grand nombre d'amis possible, tout en évitant à tout prix qu'il soit recopié et compris par des étrangers. (Un voleur ayant recopié le livre illégalement aura intérêt à le distribuer à ses amis pour la même raison)

Idéalement, si le créateur a un nombre infini d'amis, à qui il offre une copie, la somme de toutes les œuvres produira 100 cL en ayant coûté 100 Pr à créer (ainsi que pas mal d'encre !).

Et à l'inverse, si un nombre infini de copies illicites est créé et qu'elles sont comprises par des étrangers qui ne partagent pas leur fluide avec le créateur, chaque copie ne vaudra plus rien et ne produira quasiment rien.

Une copie dont personne n'a saisi le sens compte comme si elle n'existait pas. Par contre, pour faire effet, livre doit être compris individuellement, le créateur du livre n'a pas le droit d'en expliquer le sens. C'est pourquoi cet ouvrage doit être très difficile à comprendre en dehors d'un nombre restreint d'amis. Cependant, le meneur de jeu a le droit de décider du niveau d'hermétisme final du livre. Il doit en effet être possible, bien que très difficile, de le comprendre sans explications.

Naturellement, à l'appréciation du meneur de jeu, le manuscrit initial peut valoir plus que les autres copies.

Spécial-Un tel ouvrage ne peut-être créé que si un joueur a fait une découverte majeure dans une science occulte, comme c'est par exemple le cas lorsqu'un joueur passe un niveau de *Materia Prima*. La valeur qu'il peut investir est alors à l'appréciation du Meneur de Jeu.

Autre particularité, comme indiqué précédemment, une copie non comprise n'est qu'un tas de parchemin et d'encre inerte, il n'a donc aucune valeur en principe. (Jusqu'à ce que quelqu'un parvienne à la déchiffrer.)

Perle roc -Coût 100 Pr

Description-La perle roc, ou perle de roche se forme dans les cavernes lorsque des stalagmites forment un bol. L'eau qui tombe va alors petit à petit former une perle sphérique.

Si cette perle est sans défaut, c'est une perle roc.

Effet-Vous pouvez stocker dans cette perle un sort. Vous ne stockez que le Fluide et la possibilité de lancer le sort, il vous faudra respecter le temps d'incantation pour les gros sorts.

Il n'est cependant pas nécessaire de briser la perle pour l'utiliser.

Il est également possible de stocker directement votre capacité à lancer ce sort dans la perle, vous perdez alors ce sort et le Fluide qu'il vous apportait (mais pas les caractéristiques associées). La personne qui possède cette perle peut utiliser le sort stocké (mais elle ne gagne pas de Fluide comme si elle connaissait ce sort).

Si la perle est brisée, son utilisateur gagne le sort qu'elle contenait.

Il gagne alors une certaine quantité de Fluide par scénario (s'il possède un cœur de terre) mais ne gagne pas de points de caractéristique.

Il est également possible de stocker un homoncule dans cette perle, elle change alors de couleur. Toute personne la possédant va alors gagner une caractéristique de l'homoncule qu'elle contient (au choix du meneur de jeu) et la possibilité de lancer un sort de ce même homoncule (au choix du meneur de jeu).

Si elle est brisée, l'homoncule meurt, mais la personne qui a brisée la perle gagne toutes les caractéristiques, sorts et le cœur de terre que l'homoncule possédait.

Pour enfermer un homoncule dans une perle roc, il est nécessaire d'avoir son accord.

Spécial-Sauf cas particulier, n'est pas possible de créer une perle roc.

Pierre infernale -Coût 5 Pr (pour une dague) Coût 10 Pr (pour une épée)

Description-La pierre infernale ressemble à de l'argent sombre, elle est en effet créée à partir d'argent et d'esprit de nitre alchimiquement altérés.

Effet-Ce métal est un caustique perpétuel, ce qui fait qu'il inflige de terribles souffrances à tout être vivant qui le touche ou est blessé par lui. Notez bien qu'un homoncule n'est pas nécessairement vivant.

Quartz -Coût X/2 Pr

Description-Le Quartz est un cristal transparent relativement courant. Ce quartz cependant est issu des meilleures mines et a été alchimiquement altéré.



Effet-Vous pouvez stocker dans ce quartz un sort coûtant X cL de Fluide, vous ne stockez que le Fluide et la possibilité de lancer le sort, il vous faudra respecter le temps d'incantation pour les gros sorts.

Il est nécessaire de briser le quartz pour l'utiliser.

Spécial-Un quartz peut être utilisé par tout le monde, même par un simple mortel.

Teinture de lune -Coût 30 Pr

Description-Ce liquide est obtenu à partir d'argent alchimiquement altéré, c'est un liquide bleu qui fut utilisé comme teinture. Il fut cependant découvert que, mélangé à de nombreux Principes alchimiques, il permettait à un organisme vivant de produire du Fluide.

Effet-Cette liqueur peut donner à un être vivant 100 cL de Fluide.

This image shows a single page of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

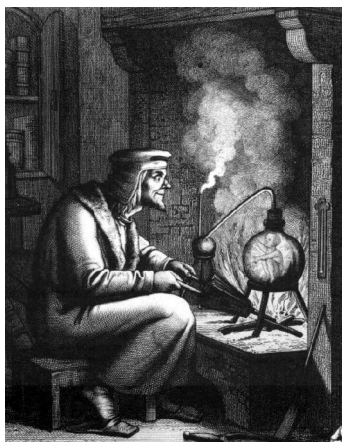
[illegible]

1.5.3. Enseigner une qualité à un de vos adorateurs/ lui retirer un défaut

Il vous est possible d'utiliser 10 Pr pour donner à l'un de vos adorateurs une qualité qu'il ne possédait pas avant, ou lui retirer un de ses défauts.

De même, pour 100 Pr, vous pouvez ajouter une qualité générale à votre cité ou lui retirer un défaut.

1.5.4. Matérialiser les Principes



Il est possible de donner aux Principes une apparence physique, le Soufre ressemble alors à un liquide visqueux jaune-orangé très instable et hautement explosif.

Le Mercure ressemble alors à l'élément chimique du même nom, mais il tend à donner une inertie importante aux objets avec lesquels il est en contact.

Le Scel est une fine poudre blanche qui assèche tout ce qu'elle touche. En absorbant le Mercure et le Soufre contenu dans un objet, elle peut par exemple éteindre des flammes ou arrêter un objet qui tombe.

Pour pouvoir transporter ces Principes, il est toujours préférable d'avoir une fiole en verre car ils ne peuvent pas interagir avec les parois de celui-ci. Si votre meneur de jeu vous y autorise, vous pourrez faire des expériences alchimiques avec ces Principes.

2. Créer son personnage

La création d'un personnage dans Prima peut être très rapide, car de nombreuses étapes sont facultatives. Vous trouverez en fin d'ouvrage une fiche synthétique sur la création de personnage. (Voir: Créer son personnage en deux pages, page 402) et également la feuille de personnage à remplir. (Voir: Fin de scénario en deux pages, page 410) ainsi qu'un résumé synthétique de ce qu'il faut faire à la fin d'un scénario. (Voir: Fin de scénario en deux pages, page 410)

2.1. Apprendre un nouveau sort

2.1.1. Comment ça marche

À la création de votre personnage et après chaque scénario bien rempli, le Meneur de Jeu peut vous autoriser à apprendre un nouveau sort.

Attention, si vous ne possédez pas de cœur de terre, il vous est impossible d'apprendre de nouveaux sorts en fin de scénario!

Vous pouvez décider de refuser d'apprendre ce sort et, à la place, gagner 100 Pr. Cependant, vous perdez tous les avantages de l'apprentissage de ce sort (Fluide supplémentaire, caractéristique associée etc...).

Si vous choisissez d'apprendre le sort, vous allez devoir inventer un sort (ou en prendre un qui existe déjà). Le Meneur de Jeu est seul maître des sorts qu'il autorise, et pour quel coût en Fluide.

Une fois l'effet du sort choisi, le meneur de jeu va devoir décider de son coût en Fluide.

Ce coût influence à la fois le nombre de fois que vous pouvez le lancer par scénario et la quantité de Fluide supplémentaire créée par scénario.

Un sort normal utilise 2 cL de Fluide, cela vous permet de le lancer de nombreuses fois dans la partie. Et comme tout sort dont le coût en Fluide est inférieur à 10 cL, il vous rapporte 5 cL de Fluide en plus par scénario. (Voir: Le Fluide, page 17)

Une fois le sort créé et son coût en Fluide décidé, il faut l'associer à un élément. Un sort peut être associé à différents éléments selon les causes des effets qu'il crée.

Un sort de perception aveugle peut être dû à de la divination (eau) ou au déplacement de l'air dans la zone en question (air). Les deux sorts ne sont pas identiques car dans un cas il y a perception des couleurs et dans l'autre non.

Une tempête de sable peut être soit air, si le vent prédomine et repousse les gens, terre si le sable prédomine et obstrue le champ de vision ou feu si le sable est brûlant.

Le choix de l'élément auquel il est associé détermine les caractéristiques que vous pourrez prendre.

Lors qu'un joueur possède plus de 4 sorts, sa progression ralentit.

À chaque fin de scénario, il devra lancer un dé pour pouvoir gagner un nouveau sort (ou même toucher 100 Pr).

La difficulté de ce jet dépend de son nombre de sorts.

Nombre de sorts	Chances de réussir
4 à 7	5 sur 6
8 à 11	4 sur 6
12 à 15	3 sur 6
16 à 19	2 sur 6
À partir de 20	1 sur 6

S'il échoue, il ne gagne pas de nouveau sort (ni 100 Pr), mais gagne un cran d'immunité dans l'élément où il souhaitait gagner un sort.

Avec le nombre de sorts, la progression devient plus lente. Cependant posséder de nombreux sorts peut vous offrir des niveaux divins. Vous gagnez un niveau divin tous les 4 sorts possédés dans un élément. Ainsi vous gagnez un premier niveau divin lorsque vous avez 4 sorts dans un élément, un second lors que vous avez 8 sorts dans cet élément etc...

(Voir: Caractéristiques Divines, page 217)

2.1.2. Immunité

Il y a en tout 12 crans d'immunité, tous les 2 crans d'immunité donnent une chance sur six de résister à l'élément en question.

Ainsi un joueur possédant 5 crans d'immunité Terre aura 2 chances sur 6 de résister à un sort de Terre.

À la discrétion du Meneur de Jeu, cette immunité peut également servir face à des agressions qui ne sont pas des sorts. L'immunité Air permet ainsi de résister aux éclairs naturels, l'immunité Feu aux flammes etc...

Au bout du 12ème cran, le joueur est totalement immunisé à son élément et commence à gagner des crans d'absorption.

Chaque cran d'absorption offre la possibilité d'absorber le fluide utilisé pour lancer un sort dirigé contre le joueur (un sort de masse est absorbé partiellement). Cette absorption est d'un montant maximum de 10 cL par cran d'absorption.

Il va de soi que l'on ne peut pas absorber les phénomènes naturels...

Hélios et Sélène n'étant pas des éléments, il n'existe pas d'immunité Hélios. Le joueur gagne en effet des crans d'immunités liés à l'élément final du sort, c'est à dire Feu si son sort est Hélios (Feu). (Voir Hélios et Sélène page 54)

Règle optionnelle :

L'immunité au Feu étant particulièrement intéressante, elle nécessite trois crans d'immunité pour avoir une chance sur 6 d'annuler un sort (au lieu de 2). Il faut alors attendre le 18ème cran pour être immunisé totalement au Feu.

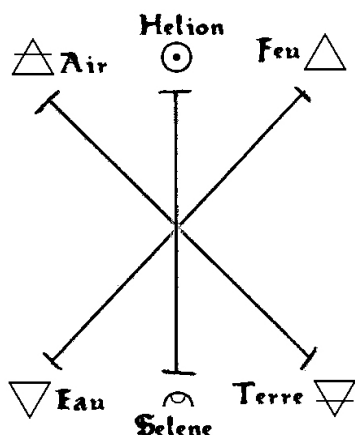
2.1.3. Élément interdit

Si vous possédez deux sorts associés à un élément, vous ne pouvez plus prendre de nouveau sorts associés à son élément opposé.

Les éléments qui s'opposent sont :

Air-Terre

Eau-Feu



Il y a une seule exception à cette règle : si vous possédez au moins un sort dans chaque élément, il faut avoir pris trois sorts dans un élément pour que l'élément opposé soit interdit.

De même, si vous possédez au moins deux sorts dans chaque élément, il faut quatre sorts pour atteindre l'interdiction etc..

Un personnage évoluant en répartissant ses sorts équitablement dans tous les éléments gagne petit à petit des points de caractéristique Materia Prima. S'il possède un sort dans chaque élément, il gagne un point de Materia Prima, s'il a deux sorts dans chaque élément il en gagne deux etc...(Voir: Caractéristiques de Materia Prima, page 219)

Hélion et Sélène n'étant pas des éléments, ils ne s'opposent pas. C'est à dire qu'un personnage Hélion (Air) / Sélène (Eau) est tout à fait possible. (Voir Hélion et Sélène page 54)

2.1.4. Hélien et Sélène

Hélien et Sélène ne sont pas des éléments, ce sont des genres. Ce sont des recueils de sorts et de caractéristiques utilisables par d'autres éléments.

Ainsi un Sort d'Hélien peut être appris comme un sort de Feu ou d'Air. Tout se passe alors comme si le sort était effectivement un sort de Feu ou d'Air.

De même, une caractéristique d'Hélien peut être apprise en utilisant des points de caractéristiques Air ou Feu.

Sur votre feuille de personnage indiquez simplement Hélien (Feu) ou Hélien (Air) suivant le choix.

Il en va de même pour Sélène et les éléments Eau ou Terre.

2.1.5. Conseils sur le choix du sort

Privilégier les sorts utiles hors combat (comme Contrôle des rêves) ou les sorts de dégâts de masses, peut être un bon choix, car les duels sont plus rares que les grandes batailles et il est toujours plus simple d'éviter une bataille que de la remporter.

Si c'est la première fois que vous jouez, prenez un sort « normal », c'est à dire dont le coût de lancement est de 2 cL. Vous pourrez l'utiliser souvent et le jeu sera plus intéressant pour vous. En effet, si vous choisissez de prendre un sort extrêmement puissant mais que vous ne pouvez lancer qu'une seule fois par scénario, vous vous sentirez inutile le reste du temps.

2.1.6. Caractéristiques associées

Si vous maîtrisez un sort d'un certain élément, votre Homoncule est altéré par cet élément, ce qui a pour effet de modifier son apparence physique. Pour montrer cette altération, il existe des points de caractéristique.

Une fois votre sort associé à un élément, vous gagnez un certain nombre de points de caractéristique dans cet élément, que vous devez dépenser tout de suite en intégralité.

Si c'est le premier sort que vous prenez dans cet élément, vous gagnez un point de caractéristique de cet élément.

Au deuxième sort que vous prenez dans cet élément, vous gagnez deux points de caractéristique etc...

L'intérêt de ce système est que, très rapidement, les joueurs ont suffisamment de points de caractéristique pour faire ce qu'ils veulent.

Pour dépenser vos points de caractéristique, vous pouvez acheter des caractéristiques physiques que possèdera votre homoncule. Certaines caractéristiques coûtent également du Principe et demandent donc de s'acquitter de ce coût supplémentaire.

Règle optionnelle :

Si vous venez de créer votre personnage, ignorez les coûts en Principe.

Si une certaine caractéristique vous intéresse mais ne figure pas dans la liste, il est possible de la créer et de l'y rajouter (si le meneur de jeu vous y autorise).

Si vous possédez au moins un sort dans chaque élément, vous gagnez alors un point de caractéristique *Materia Prima*, cela vous donne accès à des caractéristiques particulièrement puissantes.

Si vous possédez au moins deux sorts dans chaque élément, vous gagnez alors deux points de caractéristique *Materia Prima* etc..

Le niveau 5 de Materia Prima correspond à un statut divin, à ce stade il est conseillé d'arrêter de jouer votre personnage et d'utiliser un de ses adorateurs, mais ce n'est pas obligatoire.

Il existe très peu de caractéristiques coûtant plus de 6 points. En effet, lorsque votre personnage possède 6 sorts associés à un élément, sa forme est tellement altérée qu'elle n'évoluera presque plus.

Concrètement, en jeu, cela se modélise par des caractéristiques épiques, que vous pouvez prendre si vous le souhaitez. Elles n'altèrent plus votre apparence physique et évoluent en fonction du nombre de points que vous utilisez pour les avoir. Le niveau de votre homoncule est donc virtuellement sans limite.

Contrairement aux points de caractéristique normales, il vous est possible de ne pas dépenser tous vos points de caractéristique épiques.

2.2. Sorts et Caractéristiques

Explication des notations

Pour faciliter la recherche de sorts, les éléments sont classés dans l'ordre alphabétique. Certains sorts peuvent être classés dans différents éléments, ainsi vous pourrez trouver des doublons. Les caractéristiques épiques et Materia Prima se trouvent en fin de chapitre.

Pour les Sorts:

(Nom du sort) -Coût (coût en cL de Fluide nécessaire au lancement du sort)

Temps d'incantation-(durée durant laquelle le personnage doit incanter pour lancer son sort, si rien n'est indiqué, elle est nulle)

Portée-(portée dans laquelle le personnage peut lancer son sort. Si rien n'est indiqué, la portée est visuelle avec un maximum de 500 m)

Durée-(durée durant laquelle l'effet est actif, si rien n'est précisé, le sort dure 6 s)

Zone-(zone dans laquelle le sort fait effet, si rien n'est indiqué ce n'est pas un sort de zone)

Effet-(description de l'effet)

Spécial-(description d'une particularité de ce sort)

Utilisation alternative-(utilisation alternative du sort)

Vous trouverez en fin d'ouvrage la liste synthétique des exemples de sorts classés par élément. (Voir: Aides de jeu, page 375)

Pour les Caractéristiques:

(Nombre de points de caractéristiques nécessaires à son achat) (Nom de la caractéristique) -Coût (coût en Principe nécessaire pour obtenir cette caractéristique)

Nécessite-(autre caractéristique ou condition nécessaire pour pouvoir obtenir cette caractéristique)

Effet-(description de l'effet)

Vous trouverez en fin d'ouvrage la liste synthétique des exemples de caractéristiques classées par élément. (Voir Aides de jeu, page 375)

Sorts d'Air

Âme éternelle -Coût 0 cL ce sort ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois

Effet-Si le personnage meurt sans aucune possibilité de résurrection, son corps se recouvre instantanément d'une fine couche de glace noire. Il peut toujours percevoir ce qui se passe autour de lui mais avec un temps de latence de 1 min. Il peut continuer à utiliser ses sorts de créations (comme *Nécromancie* ou *Armée silencieuse*), le sort *Incarnation* et tous sorts que le meneur de jeu jugera bon de lui accorder. Il ne produit cependant plus que 50 cL de Fluide par scénario.

Ce sort permet au personnage de « vivre » au travers de ses créations.

S'il crée une statue en étant incarné dans une de ses créations, son corps pourra utiliser le sort d'*Armée silencieuse* sur elle, même si ce n'est pas exactement son corps qui l'a créée.

Si la glace noire est brisée, le personnage meurt instantanément et définitivement.

Spécial-Ce sort ne peut être pris plusieurs fois.



Armée aérienne -Coût 2 cL

Effet-Ce sort fonctionne exactement comme le sort *Nécromancie* (Voir: *Nécromancie* , page 192) sauf qu'il doit utiliser de l'air pour donner forme à ses créations et il possède 10 emplacements (au lieu de 30). De plus ce sort fournit 2 emplacements supplémentaires pour chaque sort possédé par le personnage. (ainsi un personnage possédant 6 sorts dont celui-ci aura en tout 20 emplacements). Même si elles sont constituées d'air, les créations du personnage sont aussi sensibles aux coups d'épée que des mortels, cependant elle peuvent voler avec un vol de mauvaise qualité.

Assassinat -Coût 2 cL

Portée-Contact

Effet-Le personnage crée un tout petit arc électrique silencieux avec sa main qui tue un mortel normal sans faire de bruit. Pris par le choc électrique, la victime n'a même pas le temps de crier. Le sort ne laisse que deux petit points noirs sur la victime, un là où elle a été touchée et un sur un de ses pieds.

Bourrasque -Coût 5 cL

Portée-0 m

Zone-200 m de rayon autour du personnage

Effet-Le personnage déclenche une violente bourrasque qui gêne tous les mortels dans leurs déplacements, un mortel normal sera complètement stoppé.

Brume de détection -0 cL

Portée-Personnelle

Durée-Permanent

Zone-3 m de rayon autour du personnage

Effet-Le personnage est entouré d'une brume quasiment invisible. Le personnage sait exactement quelle forme a la brume qui l'entoure, il perçoit donc tous les objets qui la pénètrent. Le personnage peut par exemple savoir que derrière lui se tient un mortel avec une dague cachée sous son manteau, par contre il est incapable de dire combien de pièces contient sa bourse. Cette connaissance totale de son environnement lui donne un bonus de +1 en qualité de combat.

Spécial-Si le personnage plonge sous l'eau, il faut 6 s pour que le sort se remette à fonctionner, de même lorsqu'il sort de l'eau.

Brume Mortelle -Coût 1/2/3 cL

Temps d'incantation-6 s/12 s/18 s

Portée-0 m

Effet-Le personnage se concentre durant 6 s ou 12 s ou 18 s puis crée un nuage intelligent. Il le servira fidèlement jusqu'à avoir accompli sa tâche pour un maximum de 1jour/2jours/3jours. Selon le temps d'incantation, le nuage a un Q.I. de 80/90/100 (100 étant la moyenne humaine). Le nuage peut attaquer 1fois/2fois/3fois en faisant aussi mal qu'un mortel armé d'une dague mais il disparaît alors.

Contrôle des vents -Coût 50 cL

Portée-0 m

Zone-5 km de rayon autour du personnage

Effet-Le personnage change la direction des vents dans la zone d'effet, il n'en choisit pas l'intensité mais impose une direction aux vents.

Spécial-Ce sort annule tout autre sort utilisant du vent dont le coût en Fluide est inférieur à 50 cL.

Éclair -Coût 2 cL

Portée-30 m

Effet-Le personnage crée un arc électrique entre une cible et lui, un mortel normal ne peut pas éviter cette attaque et est sûr de mourir sur le coup. Ce sort peut difficilement servir à mettre le feu à des bâtiments car l'arc électrique ne crée que de petites flammes.

Fuite -Coût 2.X cL

Temps d'incantation-X tours (6.X s)

Portée-Personnelle

Effet-Durant X tours le personnage reste concentré, puis lorsque le sort est lancé,, il se déplace en 6 s de 50.X mètres. Il n'est pas possible d'utiliser ce sort et de se battre, car toute la concentration du personnage est requise pour coordonner ses mouvements.

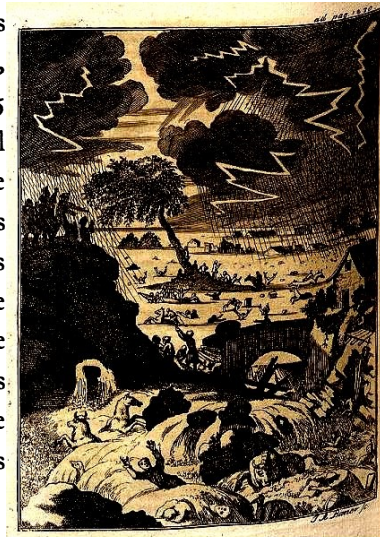
Fureur du Ciel -Coût 100 cL

Temps d'incantation-5 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone (de 350 m) que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-10 min

Zone-300 cerdes de 5 m de rayon disposés aléatoirement dans une zone de 350 m de rayon (6% de la zone est touchée)

Effet-Toutes les 6 s, 3 éclairs frappent violemment le sol, endommageant tout ce qui se trouve à 5 m du point d'impact. Un mortel normal se trouvant dans la zone a 70% de chances de mourir et 20% de chances d'être gravement blessé. Les éclairs abiment des bâtiments de guerre renforcés comme un mur de forteresse ou une tour, détruisent partiellement des bâtiments en pierre ou des armes de siège lourdes, et anéantissent des cabanes



Quelle: Deutsche Petasches

en bois ou des armes de siège légères. Ces éclairs sont déclenchés par magie, ils ne vont donc pas forcément tomber sur les points les plus hauts, cependant ce sont de véritables éclairs, ils sont donc aveuglants et assourdissants.

Spécial-Ce sort ne peut être lancé que dans une zone qui a été frappée par un éclair totalement naturel il y a moins d'une heure, cependant le personnage peut également lancer ce sort sous une zone couverte de nuages pour 150 cL de Fluide (au lieu de 100 cL).

Incarnation -Coût 20 cL

Portée-visuelle

Effet-Le personnage échange son âme avec celle d'une de ses créations, son corps est alors contrôlé par sa création. Il contrôle directement le corps de sa création et il perçoit avec ses sens.

Si la création est détruite, il regagne son corps immédiatement sans plus de dommages.

Spécial-Le personnage peut à chaque scénario choisir une de ses créations. Si lors de ce scénario il l'incarne, cette création bénéficiera de tous les avantages que les caractéristiques du personnage lui procurent (présence d'ailes, force etc...) et lui permettra également de lancer ses sorts.

Cependant lorsqu'il l'incarne, il ne peut utiliser qu'un quart de son Fluide normal.

Lame du Vent -Coût Variable

Portée-0 m

Effet-Le personnage est lié à une lame du vent, il peut en 6 s l'invoquer et la révoquer.

Lorsqu'il l'invoque elle est entièrement réparée. L'invoquer lui coûte 2 cL et la maintenir lui coûte 1 cL par minute, à chaque invocation elle peut avoir une forme différente.

Il peut également décider d'invoquer les pouvoirs de cette arme sur une autre arme qu'il possède.

Le vent environnant semble suivre la lame, la plupart du temps cela n'a aucune conséquence mais lorsque le joueur est en combat de masse (Voir: Règles de combat de masse, page 258), il peut faire les actions suivantes:

-S'il fait 5 ou 6 sur son jet de dé, il peut en plus de combattre, lancer *Bourrasque* (Voir *Bourrasque*, page 61).

-S'il fait une réussite critique sur son jet de dé, il peut lancer instantanément les effets de *Tornade* (Voir *Tornade*, page 67) dans un rayon 3 fois plus petit en payant 150 cL, elle ne durera qu'une minute.

Mur de vent -Coût 1 cL/6 s

Durée-Peut être maintenu

Zone-Mur de la forme souhaitée épais de 5 cm, long et haut de 2 m

Effet-Le personnage crée un mur d'une forme grossière fait de vent à grande vitesse. Un mortel normal ne peut pas passer au travers et de petits projectiles comme des flèches ou des carreaux d'arbalète sont violemment déviés.

Spécial-Le personnage peut créer autant de murs qu'il souhaite, il doit cependant utiliser 2 cL/6 s pour chaque.

Poussée de vent -Coût 2 cL

Effet-Le personnage pousse une cible avec un vent violent, il n'est pas endommagé mais projeté à une dizaine de mètres, sauf s'il parvient à s'accrocher suffisamment solidement. Ce sort fonctionne sur les mortels normaux ou sur toute personne consentante.

Télékinésie -Coût 2 cL/(40 kg.6 s)

Durée-Peut être maintenu

Effet-le personnage déplace avec précision un ou plusieurs objets inanimés. Ce sort est précis mais pas rapide, il ne peut donc pas servir à lancer des projectiles.

Tempête de neige -Coût 5 cL

Portée-0 m

Zone-200 m de rayon autour du personnage

Effet-Le personnage abaisse violemment la température dans la zone d'effet et crée une bourrasque de neige glacée qui vient réveiller douloureusement l'épiderme. Ce sort gêne tous les mortels dans leurs déplacements et est très douloureux pour ceux qui portent des armures. Un mortel normal se déplacera à la moitié de sa vitesse normale et son champ de vision sera réduit à 5 m. Si un mortel normal subit ce sort pendant plus de 3 minutes il sera paralysé de froid.

Tir de précision -Coût 2.X cL

Temps d'incantation-X tours (6.X s)

Portée-30.X m

Effet-Le personnage se concentre pendant X tours puis tire une fléchette à très grande vitesse, un mortel normal ne peut pas éviter cette attaque et est sûr de mourir sur le coup. Par exemple pour tirer à 30 m il est nécessaire d'incanter pendant 6 s avant de lancer ce sort. (il faut donc en tout deux tours pour tuer la cible)

Spécial-Ce sort nécessite une fléchette.



Tornade -Coût 100 cL

Temps d'incantation-5 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone où la tornade va apparaître est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-10 min

Zone-200 m de rayon autour d'un point ciblé

Effet-Le personnage incante durant 5 min intenses pendant lesquelles il est soulevé dans les airs et hurle des paroles inintelligibles. Au terme de cette incantation, il déclenche une petite Tornade.Elle se déplace dans une direction aléatoire à la vitesse de 1 m/s (soit 60 m/ min ou 3,6 km/h).

Dans un rayon de 200 m elle fait l'effet d'une *Bourrasque* (Voir *Bourrasque*, page 61) et dans un rayon de 30 m tout objet est inévitablement aspiré et projeté à 200 m d'altitude.

Vent du désert -Coût 2 cL

Zone-50 m de rayon

Effet-Le personnage crée un petit tourbillon de sable brûlant qui force tous les mortels à se protéger. Ce sort gêne tous les mortels dans leurs déplacements et est très douloureux pour ceux qui portent des armures. Un mortel normal se déplacera à la moitié de sa vitesse normale et son champ de vision sera réduit à 5 m. Si un mortel normal subit ce sort pendant plus de 3 minutes il peut subir de graves brûlures.

Utilisation alternative-Pour 2 cL, le personnage peut créer un tourbillon très fin de 0,5 m de rayon, il sera alors bien plus dangereux et aura 50% de chances de tuer un mortel normal.

Vent tranchant -Coût 2/5/10/25/50 cL

Portée-0 m

Zone-Triangle de 3/5/8/15/20 m de long et 1/1,5/2/3/4 m de large.

Effet-Le personnage crée une onde de vent tranchant dans un cône qui tue tout mortel normal s'y trouvant. Ce sort peut trancher un maximum de 1/2/5/12/25 armures de métal. Ce sort ne traverse pas les murs et n'abîme pas les bâtiments en pierre.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Caractéristiques d'Air

Caractéristiques à un point

- Cheveux blancs et yeux bleus

- Cheveux de plumes

Effet-Les cheveux du personnage sont blancs et des plumes dégringolent parfois de sa chevelure.

- Courant d'air

Effet-Les cheveux et habits du personnage flottent comme portés par un courant d'air.

- Cri d'oiseaux

Effet-Lors d'un mouvement violent du personnage, on peut entendre un violent cri strident, comme le cri d'un oiseau de proie.

- Gestes lents et aériens

- Peau bleu ciel

- Poids plume 30 kg

Effet-Sans réduire de volume, le personnage ne pèse plus que 30 kg.

- Respiration aérienne

Effet-L'air environnant souffle au rythme des respirations du personnage.

- Serres à la place des mains

- Symbole de l'Air -Coût 0,1 Pr

Effet-Le personnage porte au front, à la poitrine ou à la main, une rune lumineuse blanche représentant le symbole de l'Air.

- Visage de mortel

Effet-Le visage du personnage a des traits qui le font ressembler à un mortel.

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

Caractéristiques à deux points

•• Affinité avec le Feu -Coût 2 Pr

Effet-Le personnage gagne 1 point de caractéristique Feu. Il est tout à fait possible de prendre cette caractéristique plusieurs fois. Si par exemple le personnage a quatre points de caractéristique à dépenser en Air, il peut tout à fait prendre deux fois cette caractéristique et ainsi pouvoir prendre une caractéristique Feu coûtant deux points.

•• Ailes (vol de mauvaise qualité)

Effet-Le personnage peut voler comme un oiseau qui ferait sa taille. Il est possible de prendre plusieurs fois cette caractéristique pour avoir plusieurs paires d'ailes mais cela ne modifie alors que l'apparence du personnage.

•• Bourrasque de fumée

Effet-Un filet d'air continu fait tournoyer de la fumée autour du personnage

•• Chute lente

Effet-Le personnage tombe à la vitesse maximale de 0,5 m/s.

•• Entendre la dimension Air -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage peut entendre distinctement la dimension air (Voir La musique, page 335) cela lui permet de détecter la magie vibratoire et de déterminer l'effet d'un sort, pour cela il doit lancer un dé et obtenir un résultat supérieur au niveau du sort.

•• Flotter au-dessus du sol

Effet-Le personnage flotte à 30 cm au-dessus du sol, il ne peut utiliser cette capacité pour grimper une pente impossible à escalader.

•• Marcher sur les nuages

Effet-Le personnage peut marcher sur toute forme de vapeur d'eau suffisamment dense. Si le personnage possède également un nuage personnel, il peut se déplacer comme s'il possédait le vol parfait.

- Nuage personnel -Coût 1 Pr

Effet-Un petit nuage reste près du personnage et agit en fonction de ses émotions, il peut faire un peu de pluie ou de petits éclairs inoffensifs. Le personnage peut déplacer son nuage. Combiné à Marcher sur les Nuages cette caractéristique est équivalente à Vol parfait.

- Parler par les vents -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage parle en permanence par les vents, tout ce qu'il dit peut être entendu dans un rayon de 10 km.

- Peau bleu ciel lumineuse
- Semi transparence

Effet-Le personnage est semi transparent mais toujours aussi matériel.

- Super réflexe (1/scénario) -Coût 50 Pr

Effet-Une fois par scénario, le personnage peut effectuer en une fraction de seconde ce qui lui prendrait normalement une seconde, cette action ne peut être qu'un mouvement non offensif. Courir compte comme plusieurs mouvements mais sauter sur le côté n'est qu'un mouvement.

- _____

Nécessite-_____

Effet-

- _____

Nécessite-_____

Effet-

.. _____
Nécessite- _____
Effet- _____

Caractéristiques à trois points et plus

... +2 Bras -Coût 20 Pr

Effet-Le personnage possède deux bras en plus, cela lui rajoute entre autre un bonus de +1 en qualité de combat. Il est possible de prendre plusieurs fois cette caractéristique, mais les bonus ne se cumulent pas.

... Forte ionisation

Effet-Le personnage s'ionise rapidement et électrise tout ce qu'il touche. Cela lui rajoute entre autre un bonus de +1 en qualité de combat. S'il ne possède pas la caractéristique Flotter au-dessus du sol, il doit utiliser des chaussures isolées.

... Immatérialité et transport par l'air -Donne 300 Pr

Effet-Le personnage a la consistance d'un courant d'air, il peut être dispersé facilement par l'onde de choc d'une flèche ou d'une arme. Les courants d'air ont tendance à la pousser lentement et il peut se faufiler partout où l'air peut s'engouffrer. En combat de masse, cela divise ses points de vie par 10. Cette caractéristique donne le vol parfait.

... Température corporelle -20°C -Coût 1 Pr

Effet-La température corporelle externe du personnage est de -20°C, s'il est réchauffé, il tombe inconscient mais ne meurt pas.

... Température corporelle 100°C -Coût 10 Pr

Effet-La température corporelle externe du personnage est de 100°C, s'il est refroidi, il tombe inconscient mais ne meurt pas.

... Tornade à la mort du personnage -Coût 1 Pr

Effet-Si le personnage meurt définitivement sans possibilité de résurrection, son cadavre se transforme instantanément en tornade d'une puissance équivalant à un sort de tornade coûtant 100 cL.

... Vent personnel

Effet-Le vent des environs directs du personnage varie en fonction de ses émotions, cette caractéristique ne ralentit pas un vent particulièrement fort et ne génère pas des vents pouvant être dangereux.

... Vol parfait -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage se déplace dans l'air avec précision, il peut s'arrêter sur place, faire des virages à 90°C etc...

.... Création d'objets en air -Coût 25 Pr

Effet-Tout comme le sort de magie vibratoire création d'objets en air (Voir *Création d'objets en air*, page 288) le personnage peut créer des objets en air, cependant il doit dépenser les quantités de Fluides nécessaires pour les maintenir. Ces objets ne peuvent être vendus.

.... Fuite d'âme (1/scénario) -Coût 100 Pr

Nécessite-Immatérialité et transport par l'air

Effet-Si le corps du personnage est détruit, son âme s'enfuit et peut recréer un nouveau corps ailleurs.

Revivre de cette manière coûte 20 Pr.

.... Zone de résonance

Effet-Dans une zone de 50 m de rayon autour du personnage, les sons raisonnent fortement.

.... Zone de silence

Effet-Dans une zone de 50 m de de rayon autour du personnage les sons sont très fortement atténués, cela n'empêche pas de lancer des sorts.

..... Terraformation brume

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, la zone où il vit devient fortement brumeuse.

..... Terraformation geyser

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, de petits Geyser apparaissent.

..... Terraformation froid

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, la zone où il vit devient très froide, la température moyenne avoisine les 0°C.

..... Terraformation Vent

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, la zone où il vit devient fortement venteuse.

..... et plus Voir Caractéristiques Épiques, page 213

Nécessite-_____

Effet-

Nécessite-_____

Effet-

Nécessite-_____

Effet-

Sorts d'Eau

Âme éternelle -Coût 0 cL ce sort ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois

Effet-Si le personnage meurt sans aucune possibilité de résurrection, son corps se recouvre instantanément d'une fine couche de glace noire. Il peut toujours percevoir ce qui se passe autour de lui mais avec un temps de latence de 1 min. Il peut continuer à utiliser ses sorts de créations (comme *Nécromancie* ou *Armée silencieuse*), le sort *Incarnation* et tous sorts que le meneur de jeu jugera bon de lui accorder. Il ne produit cependant plus que 50 cL de Fluide par scénario.

Ce sort permet au personnage de « vivre » au travers de ses créations.

Si il crée une statue en étant incarné dans une de ses créations, son corps pourra utiliser le sort d'*Armée silencieuse* sur elle, même si ce n'est pas exactement son corps qui l'a créée.

Si la glace noire est brisée, le personnage meurt instantanément et définitivement.

Spécial-Ce sort ne peut être pris plusieurs fois.

Armée aqueuse -Coût 2 cL

Effet-Ce sort fonctionne exactement comme le sort *Nécromancie* (Voir *Nécromancie* , page 192) sauf qu'il doit utiliser de l'eau pour donner forme à ses créations et il possède 20 emplacements (au lieu de 30). De plus ce sort fournit 4 emplacements supplémentaires pour chaque sort possédé par le personnage. (ainsi un personnage possédant 6 sorts dont celui-ci aura en tout 40 emplacements). Même si elles sont constituées d'eau, les créations du personnage sont aussi sensibles aux coups d'épée que des mortels.

Armure des profondeurs -Coût 0,3 cL/10 min

Durée-Peut être maintenu

Effet-La cible de ce sort est entourée d'une bulle d'eau qui la protège comme si elle portait une armure de plaques et un boudier normal. Si elle possède déjà une armure, seule la meilleure des deux lui offre une protection. En plus de servir de protection, cette bulle reste remplie d'air même sous l'eau, ce qui permet de respirer pendant 10 minutes.

Spécial-Le personnage peut également utiliser ce sort sur autant de cibles qu'il le souhaite à la fois, en utilisant 0,5 cL de Fluide par cible. Pour pouvoir être lancé, ce sort utilise 5 litres d'eau par cible.

Asphyxie -Coût 150 cL

Temps d'incantation-10 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-10 min

Zone-cercle de 300 m de rayon

Effet-Au terme de l'incantation, l'air respirable se raréfie puis est absent de la zone. Tout mortel s'y trouvant lorsque le sort est lancé va ressentir le manque d'oxygène et s'il ne parvient pas à sortir à temps va mourir (sauf conditions extrêmement particulières il faut 2 min pour qu'un mortel normal se mette à paniquer et en tout 5 min pour qu'il meurt). Ce sort n'abîme pas les bâtiments et n'a aucun effet sur les homoncles non-vivants.

Spécial-Ce sort ne peut être lancé que si la zone est humide comme s'il y avait eu une forte pluie, cependant le personnage peut également lancer ce sort dans de l'air légèrement humide pour 200 cL de Fluide (au lieu de 150 cL).

Bras de Givre -Coût 2 cL

Portée-Personnelle

Effet-Le personnage frappe violemment avec son bras, il devient alors immatériel et fait grandement baisser la température de ce qu'il traverse. Un mortel normal va simplement en mourir, un métal deviendra froid au point d'être brûlant pendant au moins 10 min (sauf s'il est réchauffé), de l'eau va geler. Il est naturellement impossible de parer ce coup avec un équipement normal.

Brume de détection -0 cL

Portée-Personnelle

Durée-Permanent

Zone-3 m de rayon autour du personnage

Effet-Le personnage est entouré d'une brume quasiment invisible. Le personnage sait exactement quelle forme a la brume qui l'entoure, il perçoit donc tous les objets qui la pénètrent. Le personnage peut par exemple savoir que derrière lui se tient un mortel avec une dague cachée sous son manteau, par contre il est incapable de dire combien de pièces contient sa bourse. Cette connaissance totale de son environnement lui donne un bonus de +1 en qualité de combat.

Spécial-Si le personnage plonge sous l'eau, il faut 6 s pour que le sort se remette à fonctionner, de même lorsqu'il sort de l'eau.



Contrôle climatique -Coût 100 cL

Portée-0 m

Zone-5 km de rayon autour du personnage

Effet-Le personnage change le climat dans la zone d'effet, il peut choisir de déclencher une forte pluie ou de faire se lever un épais brouillard.

Création d'objets de glace -Coût 1 cL/10 kg

Portée-0 m

Durée-1 scénario, peut-être maintenue

Effet-Le personnage gèle de l'eau, créant ainsi des objets en glace, ils sont aussi solides que s'ils étaient fait d'acier. Sauf température extrême, ces objets ne fondront pas avant la fin du scénario, le personnage peut cependant décider de repayer le coût en Fluide nécessaire pour les maintenir sans avoir besoin d'être près d'eux. L'acier est 8 fois plus dense que l'eau, ainsi une épée de glace pèserait 300 g, une armure pèserait 2 kg, par contre le bois a à peu près la même densité que l'eau, un trébuchet pèse donc toujours 1t.

Spécial-Ce sort ne fait que geler de l'eau, il ne crée pas d'eau et ne gèlera pas d'acide.

Dessèchement -Coût 100 cL

Temps d'incantation-5 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-1 min

Zone-cerle de 80 m de rayon

Effet-Au terme de l'incantation, tous les mortels normaux contenu dans la zone d'effet perdent 10L d'eau, ce qui a pour effet de les tuer instantanément (sauf cas très exceptionnel). Ce sort n'abime pas les bâtiments et n'a aucun effet sur les homoncles non-vivants.

L'eau récoltée est alors rassemblée en une masse compacte qui peut être déplacée pendant encore 1 min (après la fin du sort).

Spécial-Ce sort peut être utilisé moyennant 1 cL/1000littres pour réunir l'humidité de l'air, la rosée et toute forme d'eau directement accessible (une gourde n'est pas accessible), cela n'a aucun autre effet que d'assécher un peu l'air et de réunir de l'eau.

Fuite -Coût 2.X cL

Temps d'incantation-X tours (6.X s)

Portée-Personnelle

Effet-Durant X tours le personnage reste concentré, puis lorsque le sort est lancé, il se déplace en 6 s de 50.X mètres.

Il n'est pas possible d'utiliser ce sort et de se battre, car toute la concentration du personnage est requise pour coordonner ses mouvements.

Incarnation -Coût 20 cL

Portée-visuelle

Effet-Le personnage échange son âme avec celle d'une de ses créations, son corps est alors contrôlé par sa création. Il contrôle directement le corps de sa création et il perçoit avec ses sens.

Si la création est détruite, il regagne son corps immédiatement sans plus de dommages.

Spécial-Le personnage peut à chaque scénario choisir une de ses créations. Si lors de ce scénario il l'incarne, cette création bénéficiera de tous les avantages que les caractéristiques du personnage lui procurent (présence d'ailes, force etc...) et lui permettra également de lancer ses sorts.

Cependant lorsqu'il l'incarne, il ne peut utiliser qu'un quart de son Fluide normal.

Lame des Profondeurs -Coût Variable

Portée-0 m

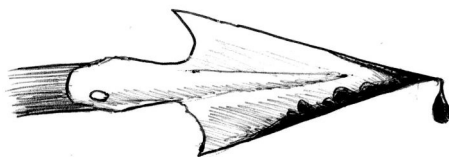
Effet-Le personnage est lié à une lame des profondeurs, il peut en 6 s l'invoquer et la révoquer, lorsqu'il l'invoque elle est entièrement réparée. L'invoquer lui coûte 2 cL et la maintenir lui coûte 1 cL par minute, à chaque invocation elle peut avoir une forme différente.

Il peut également décider d'invoquer les pouvoirs de cette arme sur une autre arme qu'il possède.

Sa lame suinte constamment d'eau, la plupart du temps elle n'a aucun pouvoir mais lorsque le joueur est en combat de masse (Voir Règles de combat de masse, page 258), il peut faire les actions suivantes:

-S'il fait 5 ou 6 sur son jet de dé, il peut en plus de combattre, lancer *Raz-de-marée* instantanément, pour 40 cL et dans une zone 3 fois plus petite (Voir *Raz-de-marée*, page 88).

-S'il fait une réussite critique sur son jet de dé, il peut lancer instantanément les effets de *Tsunami* (Voir *Tsunami*, page 92) sauf que la zone est 3 fois plus petite et que ce sort coûte en tout 150 cL.



Poison -Coût 2 cL

Portée-0 m

Durée-1 scénario

Effet-Le personnage crée 5 ml d'un liquide grassex noir qui persistera jusqu'à la fin du scénario. Le personnage contrôle en partie ce liquide, il peut le faire glisser lentement à 5 cm/s dans la direction de son choix et il peut à volonté lui donner les propriétés chimiques et physiques de l'eau, du sirop, de la graisse, de l'acide chlorhydrique ou du cyanure de potassium dilué dans de l'eau.

Si le personnage souhaite utiliser ce liquide comme poison, une dose de 1 ml est mortelle pour un mortel normal, la victime perd conscience en 10 s à 1 min puis meurt dans les quelques heures suivantes. Si une arme est enduite du liquide, il faut mettre au moins 5 ml de ce liquide pour être sûr que le coup sera mortel.

Le personnage peut donc tout à fait imbiber une fléchette avec ce liquide et tuer rapidement un mortel ou le mélanger à une boisson et le transformer en poison au moment le plus opportun.

Spécial-Pour pouvoir être lancé, ce sort consomme 5 ml d'eau ou de salive

Raz-de-marée -Coût 25 cL

Temps d'incantation-1 min durant laquelle le personnage est visible et audible, la zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Zone-Demi-cercle de 200 m dont le centre doit se situer sur l'eau

Effet-Le personnage crée un petit raz-de-marée dans une zone de 200 m de rayon en forme de demi-cercle (le côté plat du demi-cercle étant sur la séparation entre l'eau et la terre). Tous les objets non solidement fixés sont propulsés à la limite du demi-cercle, se heurtant violemment les uns aux autres. Sur une armée de mortels normaux cela fera en moyenne 10% de morts et 30% de blessés graves. Des bâtiments en pierre ou des armes de siège lourdes seront légèrement abîmés, alors que des cabanes en bois ou des armes de siège légères ont toutes chances d'être balayées. Ce sort ne peut être lancé sur un liquide n'étant pas de l'eau, par exemple il ne fonctionnera pas sur de la lave ou du liquide noir (Voir Le nuage noir, page 336).

Spécial-Pour pouvoir être lancé, ce sort utilise au minimum 30000 mètres cubes d'eau (soit 30 000 000 litres d'eau)

Sérum de Vérité -Coût 50 cL

Portée-0 m

Effet-50 cL Crée un sérum de vérité à partir d'une goutte de sang d'une personne. Ce sérum peut être donné/vendu/etc... à quelqu'un d'autre. Le sérum n'est utile QUE sur la personne dont la goutte de sang a été prise. Une fois que la personne a bu le filtre elle répond à toutes les questions posées, sans mentir ni omettre quoi que ce soit, pendant 30 minutes.

Sphère Lumineuse -Coût 5 cL

Portée-Personnelle

Effet-Le personnage crée et manipule une sphère lumineuse de froid intense de 30 cm de rayon, cette sphère est immatérielle et refroidit très rapidement tout ce qu'elle traverse jusqu'à la température impressionnante de -180°C (si l'objet ne possède pas une grosse masse et s'il reste plusieurs tours). Un mortel normal sera totalement gelé en 6 s, un métal deviendra froid au point de brûler pendant au moins 30 min (sauf s'il est réchauffé), de l'eau va quasiment instantanément geler. Il est naturellement impossible de bloquer cette sphère avec de l'équipement normal.

Utilisation alternative-Moyennant 50 cL de Fluide, le personnage peut créer une sphère de gel qui s'agrandit violemment (elle s'étend dans la direction de son choix sans jamais toucher le personnage) jusqu'à ce qu'elle atteigne 4 m de rayon. Ce rayon est maintenu pendant 6 s avec toutes les conséquences funestes que cela peut avoir pour tout mortel normal se trouvant dans la zone.

Surfusion -Coût 0,5 cL

Portée-10 m

Effet-Le personnage projette 2L/s (environ quatre fois le débit d'un tuyau d'arrosage) d'eau en surfusion par sa paume tendue ou par sa bouche. Comme tout liquide en surfusion, il se mettra instantanément à geler dès qu'il rencontrera une surface solide. Un mortel normal touché par ce sort a peu de chance d'être paralysé, en revanche il a toutes les chances de grelotter de froid. Ce sort peut entre autre servir à créer une plaque de verglas de 3 m² qui perdurera environ 5 min (sauf si elle est détruite ou réchauffée)

Tempête de neige -Coût 5 cL

Portée-0 m

Zone-200 m de rayon autour du personnage

Effet-Le personnage abaisse violemment la température dans la zone d'effet et crée une bourrasque de neige glacée qui vient réveiller douloureusement l'épiderme. Ce sort gêne tous les mortels dans leurs déplacements et est très douloureux pour ceux qui portent des armures. Un mortel normal se déplacera à la moitié de sa vitesse normale et son champ de vision sera réduit à 5 m. Si un mortel normal subit ce sort pendant plus de 3 minutes il sera paralysé de froid.

Tentacule d'Eau -Coût 2 cL

Effet-Le personnage crée une énorme tentacule faite d'eau 4 fois plus grande et plus forte que son bras.

Spécial-Pour pouvoir être lancé, ce sort utilise une certaine quantité d'eau, pour un homoncule le personnage doit disposer au minimum de 20 litres d'eau.

Tentacule noire -Coût 2 cL

Effet-Le personnage crée devant lui une petite sphère noire d'où sortent 20 petites tentacules sombres qui frappent à l'endroit souhaité. Chaque tentacule a la force du bras d'un homoncule normal et ne frappe qu'une seule fois. Le personnage peut utiliser ce sort comme un sort de *Poussée de Vent* (Voir *Poussée de vent*, page 66) mais la cible aura reçu 20 coups de poing.

Tir de précision -Coût 2.X cL

Temps d'incantation-X tours (6.X s)

Portée-30.X m

Effet-Le personnage se concentre pendant X tours puis tire une fléchette à très grande vitesse, un mortel normal ne peut pas éviter cette attaque et est sûr de mourir sur le coup. Par exemple pour tirer à 30 m il est nécessaire d'incanter pendant 6 s avant de lancer ce sort. (il faut donc en tout deux tours pour tuer la cible)

Spécial-Ce sort nécessite une fléchette.

Trait aquatique -Coût 2 cL

Portée-30 m

Effet-Le personnage projette une petite quantité de liquide ou de glace (20cl environ) à très grande vitesse. Un mortel normal ne peut pas éviter cette projection et a toute chance d'être transpercé comme s'il avait reçu un carreau d'arbalète.

Spécial-Pour pouvoir être lancé, ce sort utilise 20cl de liquide



Tsunami -Coût 100 cL

Temps d'incantation-5 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Zone-demi-cercle de 700 m dont le centre doit se situer sur l'eau

Effet-Le personnage crée un petit raz-de-marée dans une zone de 700 m de rayon en forme de demi-cercle (le côté plat du demi-cercle étant sur la séparation entre l'eau et la terre). Le personnage est protégé du tsunami par une bulle d'air (qui le protège également d'objets que le sort projetterait). Tous les objets non solidement fixés sont propulsés à la limite du demi-cercle, se heurtant violemment les uns aux autres. Sur une armée de mortels normaux cela fera en moyenne 10% de morts et 30% de blessés graves. Des bâtiments en pierre ou des armes de siège lourdes seront légèrement abimés, alors que des cabanes en bois ou des armes de siège légères ont toutes chances d'être balayées.

Spécial-Pour pouvoir être lancé, ce sort utilise au minimum 400000 mètres cubes d'eau (soit 400 000 000 litres d'eau).

[illegible]

[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

[illegible]

Caractéristiques d'Eau

Caractéristiques à un point

- Absence de cheveux
- Cheveux et yeux bleu aquatique
- Gestes gracieux
- Langue de grenouille -Coût 1 Pr
- Marche sur l'Eau -Coût 5 Pr
- Nage exceptionnelle -Coût 1 Pr

Effet-Le personnage nage deux fois plus vite qu'il marche.

- Peau bleue
- Peau vert clair
- Pupilles de grenouille
- Salive d'encre
- Suintement constant d'Eau -Coût 2,5 Pr

Effet-Le personnage suinte constamment de l'eau, il produit environ 2,4 litres par jour.

- Symbole de l'Eau -Coût 0,1 Pr

Effet-Le personnage porte au front, à la poitrine ou à la main, une rune lumineuse bleue représentant le symbole de l'Eau.

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

Caractéristiques à deux points

•• Affinité avec la Terre -Coût 2 Pr

Effet-Le personnage gagne 1 point de caractéristique Terre. Il est tout à fait possible de prendre cette caractéristique plusieurs fois. Si par exemple le personnage a quatre points de caractéristique à dépenser en Eau, il peut tout à fait prendre deux fois cette caractéristique et ainsi pouvoir prendre une caractéristique Terre coûtant deux points.

•• Apparence bestiale

Effet-Les traits du personnage sont bestiaux: à la discrétion du meneur de jeu, il peut choisir à quel animal il ressemble.

•• Auréole d'Eau

•• Corps long type serpent

Effet-Le personnage a un corps allongé un peu comme un serpent.

•• Flot constant d'Eau -Coût 5 Pr

Effet-Le personnage suinte constamment de l'eau, il produit environ 24 litres par jour.

•• Flotter au-dessus du sol -Coût 30 Pr

Effet-Le personnage flotte à 30 cm au-dessus du sol, il ne peut utiliser cette capacité pour grimper une pente impossible à escalader.

•• Longues et fines tentacules

Effet-Le personnage peut avoir des fines tentacules disposées où il le souhaite.

•• Meurt si sec -Donne 200 Pr

Effet-Si la peau du personnage n'est plus humide, il meurt.

•• Palmes

Effet-Le personnage a les mains, les pieds et les dessous de bras palmés.

•• Peau écailleuse -Coût 5 Pr

•• Peau tannée

•• Présence inquiétante

•• Queue de poisson

•• Sang froid -Donne 10 Pr

Nécessite-Vivant

Effet-Le personnage a le sang froid, s'il a froid, cela le ralentit fortement.

•• Sphères d'Eau flottantes

Effet-De grosses sphères d'eau gravitent autour du personnage.

•• Télépathie (30 m) -Coût 20 Pr

•• Température corporelle -20°C -Coût 1 Pr

Effet-La température corporelle externe du personnage est de -20°C, s'il est réchauffé, il tombe inconscient mais ne meurt pas.

•• Tentacules d'Eau -Coût 20 Pr

Effet-Le personnage peut contrôler des tentacules faites en eau. Leur longueur ne dépasse pas la hauteur du personnage et leur force ne dépasse pas celle du personnage. Cela lui rajoute entre autre un bonus de +1 en qualité de combat. Il est possible de prendre plusieurs fois cette caractéristique, mais les bonus ne se cumulent pas.

•• Vivant pouvant respirer sous l'Eau -Donne 50 Pr

Effet-Le personnage est vivant, il doit dormir, manger, boire, respirer et ressent un peu la douleur. Le personnage est cependant toujours aussi résistant. Être vivant permet entre autre d'utiliser des liqueurs (Voir Élixir imparfait, page 35 et Teinture de lune, page 42). De plus il est capable de respirer sous l'eau et dans l'air.

.. _____

Nécessite- _____

Effet- _____

.. _____

Nécessite- _____

Effet- _____

.. _____

Nécessite- _____

Effet- _____

Caractéristiques à trois points et plus

... Armure de corail -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage est couvert d'une armure de Corail aussi résistante qu'une armure d'acier. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5.

... Corps en Eau avec organes et os apparents

Nécessite-Vivant

Effet-La peau, les muscles, les veines, le système lymphatique et les nerfs du personnage semblent fait d'eau, seuls restent visible les os et certains organes. La résistance et la consistance du personnage ne changent pas, seule son apparence change.

... Disparaître dans l'Eau -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage est totalement invisible lorsqu'il est sous l'eau.

... Grand 4 m -Coût 40 Pr

Effet-La taille, la force et l'endurance du personnage sont multipliées par deux. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5 et lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

... Mode flaque -Coût 20 Pr

Effet-Le personnage peut se changer à volonté en flaque d'eau, il peut s'infiltrer dans un trou mais ne se déplace pas de lui-même.

... Semi immatériel (régénération 1/scénario) -Coût 50 Pr

Effet-Le personnage est constitué de petites sphères d'eau en suspension, cela ne change en rien sa résistance. Cependant il peut, une fois par scénario, se régénérer les membres perdus simplement en se submergeant dans de l'eau. Se régénérer entièrement de cette manière coûte 20 Pr.

... Tempête à la mort du personnage -Coût 1 Pr

Effet-Si le personnage meurt définitivement sans possibilité de résurrection, son cadavre crée une tempête dévastatrice d'une puissance équivalente à un sort coûtant 100 cL.

... Être d'Eau (régénération 1/scénario) -Coût 50 Pr

Effet-Le personnage est constitué d'eau, cela ne change en rien sa résistance, cependant il peut, une fois par scénario, se régénérer les membres perdus simplement en se submergeant dans l'eau.

Si le personnage possède la caractéristique **Température Corporelle -20°C**, son corps est fait de glace, en combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5.

Se régénérer entièrement de cette manière coûte 20 Pr.

.... Géant 8 m -Coût 80 Pr

Nécessite-Grand 4 m

Effet-La taille, la force et l'endurance du personnage sont multipliées par deux de nouveau. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5 et lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

..... Gigantesque 16 m -Coût 160 Pr

Nécessite-Géant 8 m

Effet-La taille, la force et l'endurance du personnage sont multipliées par deux de nouveau. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5 et lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

..... Non Eudidien -Coût 100 Pr

Effet-Moyennant 2 cL, un mortel qui regarde trop longtemps et de trop près le personnage perd la raison. Si le personnage ne dépense pas les 2 cL nécessaires, la cible ne l'a simplement pas bien vue.

..... Terraformation brume

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, la zone où il vit devient fortement brumeuse.

..... Terraformation lac

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, le sol se creuse légèrement et un lac apparaît.

..... Terraformation pluie

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, la zone est constamment soumise à des pluies torrentielles.

6 Colossal 32 m -Coût 320 Pr

Nécessite-Gigantesque 16 m

Effet-La taille, la force et l'endurance du personnage sont multipliées par deux de nouveau. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5 et lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

..... et plus Voir Caractéristiques Épiques, page 213

Nécessite-_____

Effet-

Nécessite-_____

Effet-

Nécessite-_____

Effet-

Sorts de Feu

Armée incandescente -Coût 2 cL

Effet-Ce sort fonctionne exactement comme le sort *Nécromancie* (Voir *Nécromancie* , page 192) sauf qu'il doit utiliser de la lave pour donner forme à ses créations et il possède 10 emplacements (au lieu de 30). De plus ce sort fournit 2 emplacements supplémentaires pour chaque sort possédé par le personnage (ainsi un personnage possédant 6 sorts dont celui-ci aura en tout 20 emplacements). Si elle n'est pas régulièrement réchauffée, une statue de lave sera paralysée au bout de 10h. Même si elles sont en lave, les statues animées par ce sort sont tout aussi sensibles aux coups que des mortels. Les statues étant en lave, elle se battent avec un bonus de +2 en qualité de combat lors des combats de masse.

Armure des flammes -Coût 1 cL/6 s

Temps d'incantation-Instantanée

Portée-Personnelle

Durée-Peut être maintenu

Effet-Le personnage est entouré d'une bulle rouge lumineuse qui le protège comme s'il portait une armure de plaques et un boudier normal. S'il possède déjà une armure, seule la meilleure des deux lui offre une protection. Au bout de 6 s, si le personnage décide de maintenir cette protection, elle se couvre de flammes.

Utilisation alternative-Moyennant 20 cL de Fluide, le personnage peut maintenir ce sort durant dix minutes et ainsi acquérir un bonus de +1 en qualité de combat.



Éruption -Coût 100 cL

Temps d'incantation- $6\text{ s} + 6.X\text{ s}$ (maximum 10 min) durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège puissant dans la zone.

Durée-Maximum 10 min

Zone-Disque de rayon $0,5\text{ m} + 0,5.X\text{ m}$

Effet-Tant que le personnage incante, la zone se recouvre peu à peu de craquelures de lave. S'il incante 6 s , la zone fera $0,5\text{ m}$ de rayon, s'il incante 1 minute, elle fera 5 m de rayon, s'il incante 10 minutes (le maximum), elle fera 50 m de rayon.

Toute créature se trouvant dans la zone a toute chance de mourir brûlée par la lave, tout bâtiment non fortifié sera détruit, un bâtiment fortifié sera abîmé.

Quel que soit le temps d'incantation marqué par le personnage, ce sort coûte 100 cL de fluide.

La lave mettra en moyenne une semaine pour refroidir.

Faille Volcanique -Coût 6 cL

Effet-Le personnage crée une faille longue de 2 m, large de 1 m en son centre et profonde de 2 m, dans tout support de son choix ayant la consistance de la pierre. Il peut la maintenir en relançant ce sort. Une fois le sort terminé, la faille se referme sans laisser aucune trace. Si des objets ou êtres vivants sont contenus dans la faille, ils sont violemment expulsés en dehors. S'il ne parvient pas à sortir avant la fin du sort, un mortel normal aura toute chance de mourir sur le coup. Ce sort peut également servir à traverser des murailles sans laisser de trace.

Spécial-Si ce sort est lancé sur un sol rocheux, la faille ne se referme pas, mais au terme du sort se remplit de lave.

Fuite -Coût 2.X cL

Temps d'incantation-X tours (6.X s)

Portée-Personnelle

Effet-Durant X tours le personnage reste concentré, puis lorsque le sort est lancé, il se déplace en 6 s de 50.X mètres. Il n'est pas possible d'utiliser ce sort et de se battre, car toute la concentration du personnage est requise pour coordonner ses mouvements.

Haine de masse -Coût 100 cL

Temps d'incantation-18 s durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège puissant dans la zone.

Durée-30 min

Zone-15 m de rayon

Effet-Le personnage rend fou de rage tous les mortels normaux se trouvant dans la zone. Ils bénéficient d'un bonus de +3 en qualité de combat la première minute puis de +2 les minutes suivantes. Ils ne se contrôlent plus et vont spontanément agresser comme ils le peuvent les ennemis les plus proches. Un mortel normal sous l'effet de ce sort n'hésitera pas une seule seconde à prendre des décisions stupides comme descendre d'un point stratégique ou jeter violemment des morceaux d'armures pour atteindre une cible hors de portée d'épée.

Spécial-lorsque le personnage lance ce sort, il peut décider d'être également affecté même s'il n'est pas dans la zone d'effet.

Utilisation alternative-Moyennant 100 cL de Fluide, le personnage peut concentrer le sort de haine de masse sur lui-même, ce qui lui confère un bonus de +5 pour la première minute et de +4 pour les minutes suivantes. La durée ne sort n'est pas modifiée.

Incarnation -Coût 20 cL

Portée-visuelle

Effet-Le personnage échange son âme avec celle d'une de ses créations, son corps est alors contrôlé par sa création. Il contrôle directement le corps de sa création et il perçoit avec ses sens.

Si la création est détruite, il regagne son corps immédiatement sans plus de dommages.

Spécial-Le personnage peut à chaque scénario choisir une de ses créations. Si lors de ce scénario il l'incarne, cette création bénéficiera de tous les avantages que les caractéristiques du personnage lui procurent (présence d'ailes, force etc...) et lui permettra également de lancer ses sorts.

Cependant lorsqu'il l'incarne, il ne peut utiliser qu'un quart de son Fluide normal.

Lame de Braise -Coût Variable

Portée-0 m

Effet-Le personnage est lié à une lame de braise, il peut en 6 s l'invoquer et la révoquer, lorsqu'il l'invoque elle est entièrement réparée. L'invoquer lui coûte 2 cL et la maintenir lui coûte 1 cL par minute, à chaque invocation elle peut avoir une forme différente.

Il peut également décider d'invoquer les pouvoirs de cette arme sur une autre arme qu'il possède.

Sa lame semble brûler légèrement, la plupart du temps elle n'a aucun pouvoir mais lorsque le joueur est en combat de masse (Voir Règles de combat de masse, page 258), il peut faire les actions suivantes:

-S'il fait 5 ou 6 sur son jet de dé, il peut en plus de combattre, lancer *Faïlle Volcanique* (Voir *Faïlle Volcanique*, page 107).

-S'il fait une réussite critique sur son jet de dé, il peut lancer instantanément les effets de *Pluie de météores* (Voir *luie de météores*, page 112) sauf que seuls 3 météores tombent et que ce sort coûte en tout 150 cL.

Lance Feu -Coût 2 cL

Portée-4 m

Durée-3 s

Effet-Le personnage projette des flammes avec ses mains ou sa bouche, s'il concentre son tir sur un mortel normal, il le tue. S'il fait de grands arcs de cercles avec ses flammes, il repousse les mortels.

Utilisation alternative-Si le personnage utilise ce sort en continu lors d'un combat de masse (Voir Règles de combat de masse, page 258) il doit utiliser 80 cL (pour 10 min avec des interruptions), il est alors considéré comme ayant un bonus de +5 sur son jet, de plus ses ennemis s'écartent dans un rayon minimal de 5 m autour de lui.

Levée de flammes -Coût 50 cL

Portée-0 m

Durée-3 s

Zone-6 m de rayon autour du personnage.

Effet-Le personnage crée de véritables flammes dans la zone d'effet, tous les mortels normaux s'y trouvant ont toutes chances de mourir où d'être gravement brûlés (sauf conditions extrêmement particulières). Ce sort n'utilise pas de combustible, ainsi il ne brûle absolument pas le sol. Sur un champ de bataille normal, cela fait environ 30 morts.

Main de Feu -Coût 2 cL

Portée-Personnelle

Effet-Le personnage embrase sa main, atteignant la température impressionnante de 1900°C. Il peut enflammer à peu près tous les matériaux par simple contact, la force de son bras et de sa main est également temporairement multipliée par 2.

Utilisation alternative-Si le personnage utilise ce sort lors d'un combat de masse (Voir Règles de combat de masse, page 258) il doit utiliser soit 40 cL (pour 10 min avec des interruptions), il est alors considéré comme ayant un bonus de +2 sur son jet.

Nuée ardente - Coût 100 cL

Temps d'incantation-15 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-10 min (une semaine pour la lave)

Zone-100 m de rayon pour la nuée et 10 m de rayon pour la lave
Immunité

Effet-Ce sort fait émerger un volcan explosif de terre. Comme son nom l'indique celui-ci explose et libère des nuées ardentes qui tuent instantanément toute vie dans un rayon de 100 m. Il crache de plus de la lave dans un rayon de 10 m autour de lui. Cette lave met une semaine à sécher complètement, durant cette semaine le terrain est totalement impraticable.



Pluie de feu -Coût 100 cL

Temps d'incantation-5 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone (de 350 m) que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-10 min

Zone-500 cercles de 5 m de rayon disposés aléatoirement dans une zone de 350 m de rayon (10% de la zone)

Effet-5 boules de feu tombent dans la zone toutes les 6 s créant des flammes dans une zone de 5 m de rayon. Un mortel normal se trouvant dans la zone de chute d'une sphère a 70% de chances de mourir et 20% de chances d'être gravement blessé (s'il ne peut sortir de la zone il n'a aucune chance de survie). Les sphères de feu n'abiment absolument pas les bâtiments en pierre mais ont 30% de chances d'enflammer un bâtiment contenant du bois qu'elle touchent.

Spécial-Pour pouvoir être lancé, ce sort utilise au minimum 1000 litres d'essence ou d'huile que le personnage doit enflammer, cependant le personnage peut également lancer ce sort sans cette composante pour 150 cL de Fluide (au lieu de 100 cL). (Une baleine peut sans problème fournir plusieurs tonnes d'huile.)

Pluie de météores -Coût 100 cL

Temps d'incantation-5 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone (de 350 m) que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-10 min

Zone-10 cercles de 35 m de rayon disposés aléatoirement dans une zone de 350 m de rayon (10% de la zone)

Effet-1 énorme météore enflammé par minute vient s'écraser dans la zone. Un mortel normal se trouvant à 35 m du crash a 70% de chances de mourir et 20% de chances d'être gravement blessé. Dans la zone du crash, l'onde de choc abime des bâtiments de guerre renforcés comme un mur de forteresse ou une tour, détruit partiellement des bâtiments en pierre ou des armes de siège lourdes, et anéantit des cabanes en bois ou des armes de siège légères.

Spécial-Pour pouvoir être lancé, il faut que le centre de la zone d'effet de ce sort se trouve au maximum à 600 m d'une zone où un météore de plus de 1 kg est tombé il y au maximum 150 ans. Soit à peu près une chance sur 3 (Vous pouvez faire le calcul. En sachant qu'il tombe près de 3000 météores de plus d'1 kg sur terre par jour), cependant le personnage peut également lancer ce sort sur une zone où de petites météorites sont tombées récemment (soit 2 chances sur 3) pour 150 cL de Fluide (au lieu de 100 cL).

Rage -Coût 2 cL

Durée-10 min

Effet-Le personnage rend un mortel normal enragé contre une autre personne. Il va alors tout faire pour la tuer de la manière la plus violente possible. À la discrétion du meneur de jeu, cela se traduit par un +1 sur certains de ses jets de dés visant à attaquer ladite personne.

Spécial-Il peut également utiliser ce sort sur autant de cibles qu'il le souhaite à la fois, en utilisant 2 cL de Fluide par cible.

Scorie -Coût 2 cL

Portée-20 m

Effet-Le personnage lance une toute petite bille enflammée qui vient se coller sur une surface et l'enflamme (si c'est possible). Un mortel normal ne peut pas éviter cette attaque et a toute chance de mourir dans d'atroces souffrances. Ce sort peut également servir à mettre le feu à des bâtiments.

Sphère de Plasma -Coût 6 cL

Temps d'incantation-18 s

Zone-3 m de rayon là où la sphère explose

Effet-Après l'avoir fait grossir durant 18 s, le personnage projette en ligne droite une grosse sphère de flammes de 25 cm de rayon qui se déplace lentement à 2 m/s (soit 120 m/ min ou 7,2 km/h). Elle explose au moindre choc et crée alors une lourde explosion à laquelle des mortels normaux ne peuvent pas résister, dans un rayon de 3 m. Notez bien que une flèche ou un poignard lancé compte comme un choc. Ainsi ce sort ne doit être utilisé que dans des cas très spécifiques. L'onde de choc est tellement puissante qu'elle souffle toute flamme à proximité. Il n'est donc pas possible d'utiliser ce sort pour créer un incendie. Si la sphère atteint un bataillon normal, l'explosion tuera en moyenne 6 personnes.

Sphère Incendiaire -Coût 10 cL

Temps d'incantation-18 s

Zone-3 m de rayon là où la sphère éclate

Effet-Après l'avoir fait grossir durant 18 s, le personnage projette en ligne droite une sphère rouge vif de 10 cm de rayon qui se déplace lentement à 2 m/s (soit 120 m/ min ou 7,2 km/h). Elle explose au moindre choc et asperge alors tout ce qui se trouve dans un rayon de 3 m avec un liquide comparable à de l'essence enflammée, un mortel normal ne saurait y survivre. Notez bien que une flèche ou un poignard lancé compte comme un choc, ainsi ce sort ne doit être utilisé que dans des cas très spécifiques. L'immunité au feu est particulièrement utile pour pouvoir résister aux effets de ce sort. Si la sphère atteint un bataillon normal, les flammes tueront en moyenne 10 personnes.

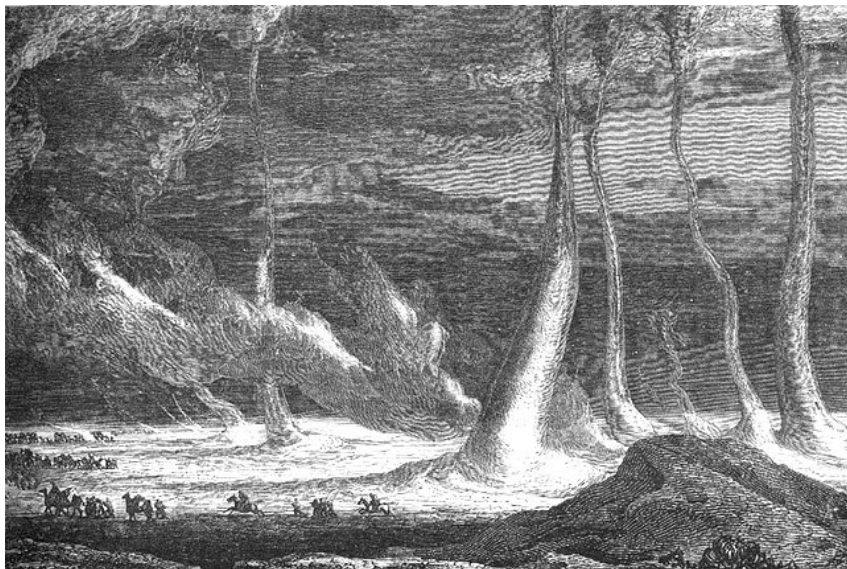
Tir de précision -Coût 2.X cL

Temps d'incantation-X tours (6.X s)

Portée-30.X m

Effet-Le personnage se concentre pendant X tours puis tire une fléchette enflammée à très grande vitesse, un mortel normal ne peut pas éviter cette attaque et est sûr de mourir sur le coup. Par exemple pour tirer à 30 m il est nécessaire d'incanter pendant 6 s avant de lancer ce sort. (il faut donc en tout deux tours pour tuer la cible)

Spécial-Ce sort nécessite une fléchette.



Vent du désert -Coût 2 cL

Zone-50 m de rayon

Effet-Le personnage crée un petit tourbillon de sable brûlant qui force tous les mortels à se protéger. Ce sort gêne tous les mortels dans leurs déplacements et est très douloureux pour ceux qui portent des armures. Un mortel normal se déplacera à la moitié de sa vitesse normale et son champ de vision sera réduit à 5 m. Si un mortel normal subit ce sort pendant plus de 3 minutes il peut être gravement brûlé.

Utilisation alternative-Pour 2 cL, le personnage peut créer un tourbillon très fin de 0,5 m, il sera alors bien plus dangereux et aura 50% de chances de tuer un mortel normal.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Caractéristiques de Feu

Caractéristiques à un point

- Cheveux rouges-jaunes et yeux rouges
- Flammes qui sortent de la bouche
- Fumée légère

Effet-Le personnage produit une petite fumée.

- Gestes brusques et saccadés
- Odeur de souffre
- Peau noir cendre
- Queue de démon
- Symbole du Feu -Coût 0,1 Pr

Effet-Le personnage porte au front, à la poitrine ou à la main, une rune lumineuse rouge représentant le symbole du Feu.

- Température corporelle 60°C -Coût 1 Pr

Effet-La température corporelle externe du personnage est de 60°C, s'il est refroidi, il tombe inconscient mais ne meurt pas.

- Traces de pas brûlantes
- Vision infrarouges -Coût 1 Pr

Effet-Le personnage peut voir les infrarouges en plus des couleurs normales.

- Yeux, bouche lumineuse et failles lumineuses si énervé

Effet-lorsque le personnage s'énervé, ses yeux et sa bouche s'illuminent, de plus, de petites failles lumineuses apparaissent sur tout son corps.

- Yeux crépitants

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

Caractéristiques à deux points

•• Affinité avec l'Air -Coût 2 Pr

Effet-Le personnage gagne 1 point de caractéristique Air. Il est tout à fait possible de prendre cette caractéristique plusieurs fois. Si par exemple le personnage a quatre points de caractéristique à dépenser en Feu, il peut tout à fait prendre deux fois cette caractéristique et ainsi pouvoir prendre une caractéristique Air coûtant deux points.

•• Apparence bestiale

Effet-Les traits du personnage sont bestiaux: à la discrétion du meneur de jeu, il peut choisir à quel animal il ressemble.

•• Cornes incandescentes: 100°C -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage possède des cornes incandescentes dont la température est d'environ 100°C.

•• Flotter au-dessus du sol et flammes à la place des jambes -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage flotte à 30 cm au-dessus du sol, il ne peut utiliser cette capacité pour grimper une pente impossible à escalader. Ses jambes sont cachées par une flamme illusoire.

•• Fuite (1/scenario) -Coût 25 Pr

Effet-Durant 6 s le personnage court à la vitesse impressionnante de 11 m/s (40 km/h)! Ce qui lui permet donc de se déplacer de 66 m. Il n'est pas possible d'utiliser ce sort et de se battre, car toute la concentration du personnage est requise pour coordonner ses mouvements.

•• Meurt si éteint -Donne 200 Pr

Nécessite-Une température corporelle minimale de 300°C

Effet-Le corps du personnage brûle en permanence, il produit une importante quantité de fumée et de flammes. Il meurt s'il n'a plus suffisamment de comburant pour brûler.

Spécial-Ne se combine pas avec Meurt si refroidit

- Meurt si refroidit -Donne 200 Pr

Nécessite-Une température corporelle minimale de 300°C

Effet-Si le corps du personnage est refroidi de moitié, il meurt au lieu de simplement être inconscient. Le personnage doit régulièrement trouver un moyen de se réchauffer.

Spécial-Ne se combine pas avec Meurt si éteint

- Paume et dessous de pieds brûlants: 700°C -Coût 20 Pr
- Peau couleur braise crépitante
- Plaques de braises sur le corps
- Salive incendiaire -Coût 5 Pr

Effet-Le personnage peut produire de la salive qui s'enflamme au contact de l'air, il peut en produire environ un litre par scénario, ce liquide brûle comme de l'essence.

- Super saut 3 m (1/scénario) -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage peut effectuer un saut d'une hauteur de 3 m une fois par scénario.

- Température corporelle 300°C -Coût 20 Pr

Nécessite-Température corporelle 60°C

Effet-La température corporelle externe du personnage est de 300°C, s'il est refroidi, il tombe inconscient mais ne meurt pas. Cela lui rajoute entre autre un bonus de +1 en qualité de combat.

- Yeux enflammés, cheveux en feu et bouche lumineuse.

Effet-Les yeux et les cheveux du personnage semblent enflammés, sans toutefois brûler réellement, de plus sa bouche est en permanence lumineuse.

.. _____

Nécessite- _____

Effet- _____

.. _____

Nécessite- _____

Effet- _____

.. _____

Nécessite- _____

Effet- _____

Caractéristiques à trois points et plus

... Ailes de feu rétractables (vol de mauvaise qualité) -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage peut déployer ou faire disparaître des ailes de feu illusoire qui lui permettent de voler comme un oiseau de sa taille.

... Enflammé si énervé -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage s'enflamme intégralement lorsqu'il s'énervé, les flammes ne sont pas illusoires mais ne brûlent pas le personnage.

... Explosion à la mort du personnage -Coût 1 Pr

Effet-Si le personnage meurt définitivement sans possibilité de résurrection, son cadavre produit une explosion d'une puissance équivalente à un sort coûtant 100 cL.

... Grand 4 m -Coût 50 Pr

Effet-La taille, la force et l'endurance du personnage sont multipliées par deux. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5 et lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

... Marque du Feu

Effet-Le personnage peut, d'un simple contact marquer la chair et les matériaux inertes comme s'ils avaient été brûlés. Les marques ne sont qu'apparentes et ne fragilisent donc pas une poutre par exemple. Cependant tout comme une brûlure réelle, les marques sont définitives.

... Paume en fusion : 1900°C -Coût 50 Pr

... Quatre bras -Coût 20 Pr

Effet-Le personnage possède quatre bras au lieu de deux. Cette caractéristique ne peut pas être prise plusieurs fois. Cela lui rajoute entre autre un bonus de +1 en qualité de combat.

... Téléportation par les flammes -Coût 50 Pr

Effet-Durant 3 tours (18 s), le personnage brûle, il peut se rematérialiser en 1 tour (6 s) à un endroit qu'il connaît où brûle un feu intense. Cela coûte 20 cL de Fluide.

... Température corporelle 900°C -Coût 40 Pr

Nécessite-Température corporelle 300°C

Effet-La température corporelle externe du personnage est de 900°C, s'il est refroidi, il tombe inconscient mais ne meurt pas. Cela lui rajoute entre autre un bonus de +1 en qualité de combat (qui s'ajoute au bonus conféré par Température corporelle 300°C).

.... Absorption du Feu

Effet-Le personnage peut dévorer les flammes comme s'il s'agissait de nourriture.

.... Géant 8 m -Coût 100 Pr

Nécessite-Grand 4 m

Effet-La taille, la force et l'endurance du personnage sont multipliées par deux de nouveau. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5 et lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

.... Mode flamme

Effet-Le personnage peut à volonté se transformer en incendie illusoire.

..... Être de lave -Coût 100 Pr

Nécessite-Température corporelle 900°C

Effet-Le personnage est constitué de lave incandescente, s'il perd un membre il lui suffit de se plonger dans la lave pour être régénéré.

Se régénérer entièrement de cette manière coûte 20 Pr.

..... Terraformation désert

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, la zone se dessèche fortement, au bout d'une centaine d'années un petit désert se forme.

..... Terraformation volcan

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, de petites failles volcaniques apparaissent sur son lieu de vie, au bout d'une centaine d'années un petit volcan se forme.

..... et plus Voir Caractéristiques Épiques, page 213

Nécessite- _____

Effet- _____

Nécessite- _____

Effet- _____

Nécessite- _____

Effet- _____

Sorts Hélien

Armée de fer -Coût 2 cL

Effet-Ce sort fonctionne exactement comme le sort *Nécromancie* (Voir *Nécromancie* , page 192) sauf qu'il ne peut animer que des statues de fer que le personnage a lui-même créées et il possède 50 emplacements (au lieu de 30). De plus ce sort fournit 8 emplacements supplémentaires pour chaque sort possédé par le personnage. (ainsi un personnage possédant 6 sorts dont celui-ci aura en tout 90 emplacements). Même si elles sont en fer, les statues animées par ce sort sont toutes aussi sensibles aux coups que des mortels.

Armure de lumière -Coût 50 cL

Durée-1h

Effet-Le personnage désigne jusqu'à 200 créatures consentantes. Elles sont alors toutes couvertes d'un léger halo lumineux qui les protège comme si elle possédaient une armure d'écailles et un bouclier normal.

Si elles possèdent déjà une armure, seule la meilleure protection des deux est prise en compte.



Catadysme -Coût 100 cL

Temps d'incantation-15 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-10 min

Zone-cercle de 100 m de rayon

Effet-La zone sélectionnée est en 10 minutes totalement détruite par les feux du ciel et de l'enfer. Des pics de roche de 5 m de rayon et de 20 m de haut sortent violemment du sol, des éclairs frappent aléatoirement, une pluie torrentielle et des vents tourbillonnants empêchent tout mouvement. Au bout de 3 min une petite tornade se dédénche et reste au centre, toutes les 3 minutes un météore vient s'écraser aléatoirement dans la zone. Un mortel normal se trouvant dans la zone lorsque le sort est lancé a 90% de chances de mourir et 5% de

chances d'être gravement blessé. Le Catadysme détruit partiellement des bâtiments de guerre renforcés comme un mur de forteresse ou une tour, détruit en quasi intégralité des bâtiments en pierre ou des armes de siège lourdes, et anéantit des cabanes en bois ou des armes de siège légères.

Contrôle des chaînes -Coût 1 cL/6 s

Portée-Personnelle

Durée-Peut être maintenu

Effet-Le personnage peut assembler ou désassembler des maillons de chaînes, il peut également contrôler les chaînes qu'il a assemblées si elles gardent un contact avec lui. Il peut au maximum contrôler 50 m de chaîne (plus 10 m par sort possédé par le personnage autre que celui-ci), la force de cette chaîne étant égale à la sienne. Dans ce cas précis, sa force ne limite pas le poids de la chaîne (elle peut être très lourde) mais bien les actions qu'elle peut faire (si elle est lourde, elle sera moins rapide et au final ne sera pas plus forte que si le personnage la maniait)

Utilisation alternative-Si le personnage utilise ce sort lors d'un combat de masse (Voir Règles de combat de masse, page 258) il doit utiliser 40 cL (pour 10 min avec de petites interruptions), il est alors considéré comme ayant un bonus de +2 sur son jet.

Duel honorable -Coût 100 cL

Durée-S'arrête à la tombée de la nuit

Effet-Le personnage désigne une cible, durant toute la durée du sort, ni lui ni sa cible ne pourront lancer de sort.

Spécial-Si sa cible (ou lui) payent 150 cL, ils lèvent ce sort, ce qui les libèrent tous les deux.

Gloire éternelle -Coût 0 cL ce sort ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois

Effet-Si le personnage meurt sans aucune possibilité de résurrection, son corps se transforme en statue de pierre. Lorsque ce sort est utilisé, tous les mortels normaux témoins de la scène sont persuadés que le personnage est mort et que par respect pour leur adversaire il ne faut pas abîmer sa statue. Le personnage gagne alors la possibilité d'utiliser une fois par scénario un sort d'*Incarnation* qui peut fonctionner sur ses adorateurs.

Ce sort permet au personnage de « vivre » au travers de ses créations et de ses adorateurs.

Si la statue est brisée, le personnage meurt instantanément et définitivement.

Spécial-Ce sort ne peut être pris plusieurs fois.

Incarnation -Coût 20 cL

Portée-visuelle

Effet-Le personnage échange son âme avec celle d'une de ses créations, son corps est alors contrôlé par sa création. Il contrôle directement le corps de sa création et il perçoit avec ses sens.

Si la création est détruite, il regagne son corps immédiatement sans plus de dommages.

Spécial-Le personnage peut à chaque scénario choisir une de ses créations. Si lors de ce scénario il l'incarne, cette création bénéficiera de tous les avantages que les caractéristiques du personnage lui procurent (présence d'ailes, force etc...) et lui permettra également de lancer ses sorts.

Cependant lorsqu'il l'incarne, il ne peut utiliser qu'un quart de son Fluide normal.

Inquisition -Coût 2/4/18 cL

Temps d'incantation-6 s/12 s/1 min

Effet-Le personnage pointe du doigt une cible et un rayon de lumière descend du ciel frapper sa conscience. Elle a 1 chance sur 2/3/6 de résister simplement à cet examen de conscience, le sort échoue et le résultat de cet examen est que la cible a les mêmes valeurs que le personnage. Aucune autre tentative n'est possible dans ce même scénario. Si elle ne résiste pas, le personnage va pouvoir étudier sa morale et lui infliger de la douleur si elle est très sensiblement différente de la sienne. La malheureuse cible ressentira durant 3 s/6 s/30 s autant de douleur que si elle était en train de se faire torturer. Un mortel normal sera totalement incapable de faire quoi que ce soit durant ce laps de temps.

Spécial-Le personnage peut utiliser ce sort sur autant de cibles qu'il le souhaite à la fois, en utilisant toutefois 2/4/18 cL de Fluide par cible.



Intimidation -Coût 50 cL

Portée-0 m

Zone-Visuelle

Effet-Tous les mortels normaux qui ont conscience de la présence du personnage (par exemple en l'ayant vu) et qui sont à portée visuelle, sont persuadés qu'il est extrêmement dangereux et violent, ils pensent qu'il vaut mieux ne pas trop le contrarier sous peine de se faire tuer. Même un Providiae hésitera à sonner l'alarme si le personnage est un homoncule.

Lame du Guerrier -Coût Variable

Portée-0 m

Effet-Le personnage est lié à une lame du guerrier, il peut en 6 s l'invoquer et la révoquer, lorsqu'il l'invoque elle est entièrement réparée. L'invoquer lui coûte 2 cL et la maintenir lui coûte 1 cL par minute, à chaque invocation elle peut avoir une forme différente.

Il peut également décider d'invoquer les pouvoirs de cette arme sur une autre arme qu'il possède.

Sa lame semble faite de fonte, la plupart du temps elle n'a aucun pouvoir mais lorsque le joueur est en combat de masse (Voir Règles de combat de masse, page 258), il peut faire les actions suivantes:

-S'il fait 5 ou 6 sur son jet de dé, il peut en plus de combattre, lancer *Poigne martiale*. (Voir *Poigne martiale*, page 136).

-S'il fait une réussite critique sur son jet de dé, il peut lancer instantanément les effets de *Vengeance sanglante* (Voir *Vengeance sanglante*, page 138) sauf que seuls 100 mortels peuvent se venger et que ce sort coûte en tout 150 cL.

Loi martiale -Coût 5 cL

Durée-1jour

Effet-Le personnage impose à un mortel normal une loi qu'il sera contraint de respecter. Elle doit être simple, précise et réalisable.

Par exemple:

-Tu n'as pas le droit de parler en présence d'un homoncule.

-Tu dois tuer tous ceux qui te manquent de respect.

-Tu ne dois pas mentir.

Si elle est trop vague, le sort échoue, par exemple:

-Tu dois m'obéir.

-Tu dois espionner le baron et m'en rendre compte.

Si le personnage n'est pas capable de suivre cette loi, il est soumis à un sort d'*Inquisition* à 4 cL (Voir *Inquisition*, page 133)

Spécial-Le personnage peut utiliser ce sort sur autant de cibles qu'il le souhaite à la fois, en utilisant toutefois 5 cL de Fluide par cible.

Morsure Solaire -Coût 150 cL

Temps d'incantation-15 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-10 min

Zone-cercle de 300 m de rayon

Effet-Au terme de l'incantation, les rayons du soleil se font si intense qu'ils chauffent à 70°C tout ce qui se trouve dans la zone, tout mortel s'y trouvant lorsque le sort est lancé est mort (sauf conditions extrêmement particulières). Ce sort n'abime pas les bâtiments, bien qu'il les rendent brûlants pour encore au moins 30 min.

Spécial-Ce sort ne peut être lancé de nuit, cependant il coûte 125 cL s'il est lancé entre 11h et 13h.

Poigne martiale -Coût 2 cL/6 s

Durée-Peut être maintenue

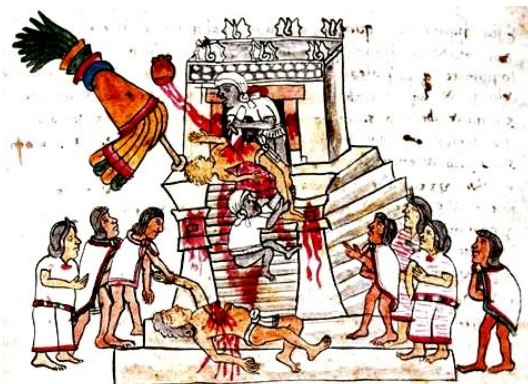
Effet-La cible de ce sort voit temporairement sa force multipliée par 4. À la discrétion du meneur de jeu, le coût en Fluide de ce sort peut varier en fonction de la force initiale de la cible.

Utilisation alternative-Moyennant 40 cL de Fluide, le personnage peut maintenir ce sort durant 10 minutes et ainsi acquérir un bonus de +2 en qualité de combat.

Rayon de lumière -Coût 2 cL

Portée-20 m

Effet-Le personnage crée un puissant rayon de lumière qui enflamme instantanément la zone qu'il touche (si c'est possible). Un mortel normal ne peut pas éviter cette attaque et a toute chance de mourir dans d'atroces souffrances. Ce sort peut également servir à mettre le feu à des bâtiments.



Sacrifice rituel -Coût 2 cL

Temps d'incantation-Rituel durant au minimum 30 min

Portée-Contact

Effet-Après un long rituel consciencieusement organisé, le personnage sacrifie une cible sans défense, il gagne alors 1/10 de sa valeur en Pr. Ainsi s'il sacrifie un mortel normal il gagera 1 Pr+1 Pr par qualité qu'il possédait. S'il sacrifie un homoncule il gagera 50 Pr (le maximum gagnable par scénario). S'il sacrifie un mage vibratoire il gagera un dixième du nombre de Pr que ce mage aura utilisé pour avoir ses niveaux de magie vibratoire (Voir Devenir mage vibratoire, page 273) etc...

Il ne peut gagner plus de 50 Pr par scénario en utilisant se sorts.

Soleil -Coût 2 cL

Portée-0 m

Zone-4 m de rayon autour du soleil créé

Effet-Le personnage crée une petite sphère lumineuse dans sa main qui aide à régénérer tous les êtres vivants dans une zone de 4 m de rayon, leurs blessures ne sont pas soignées mais sont considérées comme traitées, elles ne s'infecteront pas et se refermeront doucement. À la discrétion du meneur de jeu, certaines blessures même traitées sont mortelles. Sur un champ de bataille, il est possible de sauver en moyenne 20% des pertes des deux camps. Il faut pour cela utiliser le sort une fois pour 5 personnes en moyenne.

Utilisation alternative-Moyennant 1 cL de Fluide par heure, le personnage peut simplement faire de la lumière et éclairer comme une lanterne.

Utilisation alternative-Moyennant 50 cL de Fluide, le personnage peut invoquer une sphère lumineuse de gaz à haute température qui s'étend rapidement et brûle tout excepté le personnage dans un rayon de 4 m. Sur un bataillon rangé, ce sort fera en moyenne 20 morts.

Télékinésie -Coût 2 cL/(40 kg.6 s)

Durée-Peut être maintenue

Effet-Le personnage déplace avec précision un ou plusieurs objets inanimés. Ce sort est précis mais pas rapide, il ne peut donc pas servir à lancer des projectiles.

Tentacule noire -Coût 2 cL

Effet-Le personnage crée devant lui une petite sphère noire d'où sortent 20 petites tentacules sombres qui frappent à l'endroit souhaité. Chaque tentacule a la force du bras d'un homoncule normal et ne frappe qu'une seule fois. Le personnage peut utiliser ce sort comme un sort de *Poussée de Vent* (Voir *Poussée de vent*, page 66) mais la cible aura reçu 20 coups de poing.

Vengeance sanglante -Coût 100 cL

Temps d'incantation-15 min durant lesquelles le personnage fait un discours captivant à ses troupes. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège puissant dans la zone.

Durée-7h

Effet-Tous les alliés du personnage qui ont entendu son discours sont dotés d'un moral hors du commun, s'il viennent à mourir au combat, ce sera avec gloire et honneur. Si un mortel normal meurt sans possibilité de résurrection, ses plaies se mettront à saigner abondamment et il va se mettre à hurler des paroles à la limite de l'intelligibilité pendant 1 min.

Il va alors attaquer frénétiquement celui qui l'a vaincu ignorant tous les coups qu'il reçoit, même s'ils devraient normalement lui être fatals. Si un mortel normal a été tué par un mortel normal, il tuera son meurtrier durant sa frénésie (sauf conditions extrêmement particulières).

À la discrétion du meneur de jeu, les effets de ce sort peuvent être dévastateurs au cas où un homoncule vient à mourir sans possibilité de résurrection. Un total de 300 alliés peuvent entrer en frénésie à leur mort grâce à ce sort (Un très grand nombre de personnes peuvent être sous l'effet du sort mais seulement 300 entreront en frénésie à leur mort).

[illegible]

[illegible]

[illegible]

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Caractéristiques Hélion

Caractéristiques à un point

- Apparence masculine
- Auréole de lumière
- Cheveux dorés et yeux dorés
- Cœur lumineux

Effet-Une légère lueur dorée est visible à l'emplacement du cœur du personnage.

- Gestes calmes et apaisants
- Habits en suspension
- Illumination

Effet-Lors de son prochain combat de masse, le personnage tuera 1D10 (1D10 signifie 1 dé à 10 faces) mortels normaux de moins. Ces mortels auront eu pendant le combat une illumination et vont spontanément rejoindre le personnage. Il gagne donc des « *aptes* ». Il est tout à fait possible de prendre plusieurs fois cette caractéristique.

- Léger halo doré
- Mode suspension inanimée -Coût 7 Pr

Nécessite-Vivant

Effet-Le personnage peut à volonté se placer en état de stase, durant lequel il flotte à 30 cm du sol, inconscient. Il n'a alors plus besoin de manger, boire, respirer, dormir, cependant il est toujours sensible aux coups d'épée. S'il est agressé, il le ressent et peut décider de sortir de la stase.

- Peau couleur bronze
- Poids plume 40 kg -Coût 2 Pr

Effet-Sans réduire de volume, le personnage ne pèse plus que 40 kg.

- Présence rassurante

- Symbole d'Hélion -Coût 0,1 Pr

Effet-Le personnage porte au front, à la poitrine ou à la main, une rune lumineuse jaune représentant le symbole d'Hélion.

- Tatouages dorés sur tout le corps
- Vivant -Donne 50 Pr

Effet-Le personnage est vivant, il doit dormir, manger, boire, respirer et ressent un peu la douleur. Le personnage est cependant toujours aussi résistant. Être vivant permet entre autre d'utiliser des liqueurs (Voir Élixir imparfait, page 35 et Teinture de lune, page 42).

- Yeux Dorés Lumineux

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

Caractéristiques à deux points

•• +2 Bras -Coût 20 Pr

Effet-Le personnage possède deux bras supplémentaires. En combat de masse, cela lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat. Il est possible de prendre plusieurs fois cette caractéristique, mais les bonus ne se cumulent pas.

•• Ailes lumineuses (vol de mauvaise qualité) -Coût 20 Pr

Effet-Le personnage possède des ailes lumineuses qui lui permettent de voler comme un oiseau de sa taille. Il est possible de prendre plusieurs fois cette caractéristique, mais sans bonus autre que d'avoir plusieurs paires d'ailes.

•• Apposition des mains (1/scénario) -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage peut accélérer la régénération des plaies d'un mortel sur simple apposition des mains. La blessure n'est pas soignée mais est considérée comme traitée, elle ne s'infectera pas et se refermera doucement. À la discrétion du meneur de jeu, certaines blessures même traitées sont mortelles.

•• Aucun besoin nourricier -Coût 3 Pr

Nécessite-Vivant

Effet-Le personnage n'a plus besoin de manger ou de boire, mais il doit toujours dormir et respirer.

•• Détection du mensonge verbal -Coût 7 Pr

Effet-Le personnage détecte si ce qu'il entend est un mensonge délibéré ou non.

•• Faiblesse la nuit et force le jour -Coût 2 Pr

Effet-La force du personnage est multipliée par 1,5 le jour et divisée par 1,5 la nuit par rapport à sa valeur normale. Cela ne se traduit pas par un bonus en qualité de combat.

•• Journée splendide (1/scénario)

Effet-Le personnage rend la journée magnifique, les conditions climatiques ne changent pas, mais le soleil est radieux, les oiseaux chantent plus fort que d'habitude etc. Les modifications ne sont qu'apparentes et cette capacité ne peut être utilisée pour arrêter une tempête ou empêcher la pluie de tomber, par contre, elle peut la rendre plus belle.

•• Grande force -Coût 15 Pr

Effet-Le personnage double sa force et son volume musculaire. En combat de masse, cela lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

•• Majesté de Hélion

•• Meurt de nuit -Donne 500 Pr

Effet-Si le personnage n'est pas dans sa dimension ou dans un caveau sous-terrain prévu à cet effet, il meurt dès que la nuit tombe.

•• Mode mortel -Coût 30 Pr

Effet-Le personnage peut à volonté se métamorphoser en mortel. À la discrétion du meneur de jeu, il peut avoir des caractéristiques étranges, comme avoir des yeux dorés ou des ailes. Il peut toujours utiliser ses sorts mais avec un coût double (à la discrétion du meneur de jeu).

•• Parole du Juste

Effet-Le personnage ne peut mentir (sauf par omission). Cependant ses interlocuteurs le sentent et peuvent donc lui faire confiance.

•• Peau dorée

•• Régénération formidable -Coût 5 Pr

Effet-Le personnage régénère deux fois plus vite que ses semblables (Voir Race?, page 10)

•• Résurrection solaire

Nécessite-Ne pas posséder d'autre caractéristique Hélion permettant de se réincarner.

Effet-Le personnage peut se réincarner à sa base. Le personnage renaît dans une sphère lumineuse. Lorsqu'il fait appel à cette capacité, il perd cette caractéristique ainsi que le sort qui lui a permis de l'obtenir. Cette caractéristique ne peut être prise qu'une fois.

•• Rugissement

Effet-Le personnage peut crier 4 fois plus fort que la normale.

•• Visage d'aigle

Effet-Le visage du personnage ressemble à un visage d'aigle.

•• Visage de lion

Effet-Le visage du personnage ressemble à un visage de lion.

•• Vision de la vie -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage peut voir si une chose est vivante ou non.

•• _____

Nécessite-_____

Effet-

•• _____

Nécessite-_____

Effet-

•• _____

Nécessite-_____

Effet-

Caractéristiques à trois points et plus

... +1 Visage -Coût 5 Pr

Effet-Le personnage a un visage supplémentaire à l'endroit du corps de son choix.

... Apaisement des animaux

Effet-Le personnage peut tenter d'apaiser un animal si cela ne le met pas en danger.

... Armure de fonte -Coût 30 Pr

Effet-Le personnage est couvert d'une armure ressemblant à de la fonte, mais aussi résistante qu'une armure d'acier. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5.

... Furie à la mort du personnage -Coût 1 Pr

Effet-Si le personnage meurt définitivement sans possibilité de résurrection, son cadavre continue à se battre dans une toute dernière frénésie destructrice durant 3 tours (18 s). Durant ce combat il peut utiliser jusqu'à 100 cL de magie pour utiliser ses sorts et faire le plus de morts possibles. Les sorts ainsi lancés n'ont aucun temps d'incantation. Au terme de la furie, le corps se dessèche et rien ne peut empêcher sa mort définitive.

... Grand 4 m -Coût 40 Pr

Effet-La taille, la force et l'endurance du personnage sont multipliées par deux. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5 et lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

... Regard de l'inquisiteur -Coût 20 Pr

Effet-Le personnage peut voir si une personne possède des caractéristiques Sélène ou non. De plus il a une chance sur six de détecter une illusion.

*** Vision solaire 30 m -Coût 70 Pr

Effet-Dans un rayon de 30 m, le personnage voit toute chose qui est touchée par la lumière du soleil, même si elle n'est pas dans son champ de vision ou est cachée par un mur. En combat de masse le jour, cela lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

.... Aura de respect (1/scénario)

Effet-Le personnage peut, une fois par scénario, obliger toutes personnes dans un rayon de 30 m à lui vouer du respect. Rappelons qu'il est tout à fait possible de tuer quelqu'un avec respect.

.... Force gigantesque -Coût 30 Pr

Nécessite-Grande force

Effet-Le personnage double sa force et son volume musculaire de nouveau. (soit 4 fois sa force normale.) En combat de masse, cela lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

.... Géant 8 m -Coût 80 Pr

Nécessite-Grand 4 m

Effet-La taille, la force et l'endurance du personnage sont multipliées par deux de nouveau. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5 et lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

..... Terraformation plaine

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, les arbres meurent, l'herbe prolifère et le terrain s'aplanit légèrement, son lieu de vie devient petit à petit une plaine dégagée.

..... Terraformation soleil

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, son lieu de vie est de moins en moins traversé par des nuages et le soleil est de plus en plus fort.

..... Terraformation agricole

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, son lieu de vie devient fertile et propice à la culture, si son environnement est particulièrement inhospitalier (neiges éternelles, flanc de montagne) il faut plutôt attendre quelques dizaines d'années.

..... et plus Voir Caractéristiques Épiques, page 213

Nécessite-_____

Effet-

Nécessite-_____

Effet-

Nécessite-_____

Effet-

Sorts de Sélène

Armée de terre cuite -Coût 2 cL

Effet-Ce sort fonctionne exactement comme le sort *Nécromancie* (Voir *Nécromancie* , page 192) sauf qu'il ne peut animer que des statues de terre cuite que le personnage a lui-même créées et il possède 40 emplacements (au lieu de 30). De plus ce sort fournit 7 emplacements supplémentaires pour chaque sort possédé par le personnage. (ainsi un personnage possédant 6 sorts dont celui-ci aura en tout 65 emplacements.) Même si elles sont en terre cuite, les statues animées par ce sort sont tout aussi sensibles aux coups que des mortels.

Appel des animaux -Coût 2 cL

Portée-0 m

Zone-3 km de rayon autour du personnage

Effet-Durant 6 s le personnage entre en contact avec tous les animaux à 3 km à la ronde. Il peut converser avec eux mais ne les contrôle absolument pas.

Utilisation alternative-Moyennant 1 cL de Fluide pour 40 kg, le personnage peut contrôler durant 6 s un animal se situant au maximum à 500 m de lui. Ainsi un ours de 80 kg nécessiterait 2 cL pour être contrôlé durant 6 s. À la discrétion du meneur de jeu, certains animaux peuvent résister à ce sort.

Utilisation alternative-Moyennant 1 cL de Fluide par minute, le personnage peut converser avec un animal se situant au maximum à 30 m de lui.



Catadysme hallucinatoire -Coût 100 cL

Temps d'incantation-1 min durant laquelle le personnage est visible et audible, la zone (de 350 m) que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-10 min

Zone-cerle de 350 m de rayon

Effet-Le personnage peut créer une illusion imitant un quelconque sort de destruction de masse, un mortel normal ne peut pas voir la différence et ira jusqu'à ressentir dans une faible mesure la douleur que la catastrophe lui provoquerait. Ce sort ne détruit aucun bâtiments et ne peut tuer aucun mortel directement. De plus les mortels pris dans le sort ne subissent aucun autre effet que la peur que la catastrophe pourrait provoquer. Par exemple même s'ils croient être dans une bourrasque, ils pourront toujours bouger normalement, mais en ayant l'impression de lutter contre le vent, s'ils reçoivent une météorite, ils croiront en être sortis de justesse et verront probablement des illusions de cadavres au sol.

Change forme -Coût 2 cL/6 s

Durée-Peut être maintenu

Portée-personnelle

Effet-Le personnage crée sur lui-même une illusion qui trompe tous les sens sauf le toucher. L'illusion doit rester dans le volume qu'il occupe mais ne doit pas forcément ressembler à une créature. Un homoncule pourra donc tout à fait ressembler à un tas de pierres. Notez bien que l'illusion ne fait que rajouter des images, des sons etc... Elle peut ainsi masquer le personnage mais pas le rendre invisible. Ainsi ce sort ne peut pas changer un homoncule en moustique ou en mortel.

Chef d'œuvre vivant -Coût 2 cL

Effet-Ce sort fonctionne exactement comme le sort *Nécromancie* (Voir *Nécromancie* , page 192) sauf qu'il fait sortir les créations d'un dessin ou d'un tableau taille réelle que le personnage a lui-même peint ou dessiné et dont il est fier (un simple croquis ne suffit pas, le dessin ou la peinture doit être le fruit d'au moins 4 heures de travail intensif). Il possède 37 emplacements (au lieu de 30) et ce sort fournit 7 emplacements supplémentaires pour chaque sort possédé par le personnage. (ainsi un personnage possédant 6 sorts dont celui-ci aura en tout 72 emplacements.)

À la discrétion du meneur de jeu, la créature peut soit être visible normalement, soit n'être visible que sur les surfaces, comme une projection, le reste de son corps étant invisible.

Contrôles des rêves -Coût 2 cL

Portée-Infinie

Effet-Le personnage choisit une cible dont il connaît le visage (un dessin suffit) et contrôle totalement ses rêves pour une nuit.

Esprit frappeur -Coût 0 cL ce sort ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois

Effet-Si le personnage est tué définitivement et sans possibilité de résurrection par un adversaire qu'il n'a pas provoqué - et seulement dans ce cas précis - ce sort s'active automatiquement lui offrant 42 secondes de vie supplémentaire (7 tours) pendant lesquels le personnage est entouré d'un halo protecteur inviolable.

Il prononce alors une terrible malédiction contre son assassin, puis meurt à la fin du temps imparti.

Au bout d'un nombre d'heure égale au nombre de sorts possédés par la cible, la malédiction devient effective et l'esprit du mort revient se venger : en aucun cas il ne peut tuer directement, il peut seulement influencer le hasard, modifier légèrement la réalité de façon à le placer dans une situation inextricable dans laquelle il sera obligé de faire ce que sa victime désire (mourir n'est qu'un exemple).

Il est impossible d'exercer sa vengeance sur quelqu'un d'autre que le bourreau. La malédiction s'arrête si la victime accorde le pardon ou si la cible meurt de façon définitive et sans possibilité de résurrection.



Incarnation -Coût 20 cL

Portée-visuelle

Effet-Le personnage échange son âme avec celle d'une de ses créations, son corps est alors contrôlé par sa création. Il contrôle directement le corps de sa création et il perçoit avec ses sens.

Si la création est détruite, il regagne son corps immédiatement sans plus de dommages.

Spécial-Le personnage peut à chaque scénario choisir une de ses créations. Si lors de ce scénario il l'incarne, cette création bénéficiera de tous les avantages que les caractéristiques du personnage lui procurent (présence d'ailes, force etc...) et lui permettra également de lancer ses sorts.

Cependant lorsqu'il l'incarne, il ne peut utiliser qu'un quart de son Fluide normal.

Innocence -Coût 50 cL

Portée-0 m

Zone-Visuelle

Effet-Tous les mortels normaux qui ont conscience de la présence du personnage (par exemple en l'ayant vu) et qui sont à portée visuelle, sont persuadés qu'il est totalement inoffensif, même un Providiae n'aura pas l'idée de sonner l'alarme si le personnage est un homoncule.

Invisibilité -Coût 2 cL/6 s

Durée-Peut être maintenu

Zone-Ensemble d'objets ou de créatures dont le volume ne dépasse pas 0,25 m³.

Effet-Le personnage rend invisible un certain nombre d'objets ou de créatures dont le volume total est limité. Les objets ne doivent pas nécessairement se trouver les uns proches des autres pour pouvoir être sous l'effet de ce sort. Il peut diluer cette invisibilité en rendant partiellement invisible un volume plus important d'objets, un volume deux fois plus grand sera par exemple transparent à 50%.

Spécial-Le personnage peut utiliser ce sort sur un volume plus important d'objets (sans altérer la qualité de leur transparence), il doit cependant dépenser 2 cL/6 s de Fluide pour 0,25 m³ d'objets.

Œil de bois -Coût 2 cL

Portée-0 m

Effet-Le personnage fait sortir du bois une bille grosse comme un œil. Quel que soit la distance qui le séparera de cet œil de bois, il peut momentanément abandonner sa vue pour voir au travers de lui. Les yeux créés restent pour toujours (sauf s'ils sont détruits ou si le personnage décide de les désactiver) mais il ne peut pas exister plus de 20 yeux simultanément (plus 5 par sort autre que celui-ci possédé par le personnage). Le personnage sait avec une assez bonne précision (avec une erreur de 50 cm tous les 100 m) à quelle position ses yeux se trouvent.

Spécial-Le personnage peut permettre à une autre personne de voir avec un de ses yeux de bois. Le personnage doit pour cela rester concentré et poser sa main sur le front de la personne.

Omniscience -Coût 100 cL

Portée-0 m

Durée-7 h

Zone-10 km de rayon centrée sur le personnage

Effet-Le personnage possède une double vue qui est aussi précise que sa vue normale, il peut librement la déplacer à la vitesse de 1 km/s dans la zone du sort. Il doit cependant abandonner temporairement sa vue normale pour voir avec sa double vue.

Lame de l'Assassin -Coût Variable

Portée-0 m

Effet-Le personnage est lié à une lame de l'assassin, il peut en 6 s l'invoquer et la révoquer, lorsqu'il l'invoque elle est entièrement réparée. L'invoquer lui coûte 2 cL et la maintenir lui coûte 1 cL par minute, à chaque invocation elle peut avoir une forme différente.

Il peut également décider d'invoquer les pouvoirs de cette arme sur une autre arme qu'il possède.

Sa lame est totalement noire, la plupart du temps elle n'a aucun pouvoir mais lorsque le joueur est en combat de masse (Voir Règles de combat de masse, page 258), il peut faire les actions suivantes:

-S'il fait 5 ou 6 sur son jet de dé, il peut en plus de combattre lancer les effets du sort *Invisibilité* (Voir *Invisibilité*, page 159) sur lui-même pendant une minute pour 20 cL.

-S'il fait une réussite critique sur son jet de dé, il peut pour 1 cL connaître la position d'un chef de compagnie, pour 5cL celle d'un chef de bataillon, pour 50 cL celle d'un légat.

Mange-visage -Coût 2 cL

Portée-30 m (sauf si la cible a une très bonne vue)

Effet-Ce sort ne fonctionne que sur des mortels normaux. Le personnage montre à sa cible (et à elle uniquement, les autres personnes présentes ne voient pas distinctement) une représentation sculptée ou peinte du mange-visage, elle va alors se mettre à hurler de toutes ses forces et va s'enfuir.

Le personnage va choisir une condition nécessaire à l'apparition du mange-visage, par exemple: il sort du visage d'une personne qui souffre, il sort d'une bougie vacillante ou des angles d'un mur.

La condition n'est pas nécessairement difficile à remplir, c'est au personnage de la choisir. Le mange-visage va alors de nombreuses fois apparaître à sa cible.

Dès que la condition est remplie (cela peut arriver bien longtemps après la date à partir de laquelle il tente d'apparaître), la cible voit une créature atroce dont la simple vue abîme la raison. Ce mange-visage l'attaque lentement mais de manière atroce, si elle se débat, la cible parvient à le repousser. Mais la simple vue de ce monstre diminue de moitié la raison et la condition physique de la malheureuse cible et ce de manière permanente.

Le mange-visage va tenter d'apparaître 1D6 jours (1D6 signifie 1 Dé à 6 faces) après que la cible ait vu la représentation du mange-visage, puis 1D6 semaines plus tard, puis 1D6 mois plus tard. À sa troisième apparition, le personnage peut décider de tuer ou non la cible. S'il choisit cette option, la cible est dévorée par une créature invisible, sinon le mange-visage réapparaît tous les 1D6 ans et à chaque fois, le personnage peut décider de le tuer.

Si la cible souhaite faire fuir le mange-visage une fois pour toutes il doit sacrifier 20 Pr. Une personne qui a déjà été soumise à ce sort y est ensuite immunisée.

Spécial-Le personnage peut utiliser ce sort sur autant de cibles qu'il le souhaite à la fois, en utilisant toutefois 2 cL de Fluide par cible.

Néant Onirique -Coût 100 cL

Incantation-10 min durant laquelle le personnage est visible et audible, la zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège puissant dans la zone.

Durée-1 heure + 10 cL/heures.

Zone-Un cercle de 350 m de rayon.

Effet-Ce sort bloque l'accès au monde des rêves. Dans la zone d'effet le ciel change de couleur et se couvre d'hexagones. Tout être vivant s'y trouvant est incapable de s'endormir ou de se réveiller s'il dors déjà (sauf circonstances exceptionnelles). Il est aussi plus difficile d'ouvrir un portail temporaire dans la zone (il faut 60 secondes au lieu de 18 pour y parvenir) et les portails permanents sont grandement perturbés (ils ont chacun 1 chance sur 4 de se refermer toutes les 60 secondes). La communication télépathique est également impossible.

Spéciale-Il est possible pour un personnage vivant, de lancer ce sort en dormant pour un coût de lancement et de maintien diminué de moitié. Celui-ci prend fin quand le lanceur s'éveille de façon spontanée ou inopportune.

Persuasion -2 cL

Effet-Le personnage persuade un mortel normal d'une chose à la limite du crédible. Par exemple:

-Ce mortel est un puissant très connu, il faut le traiter avec respect.

-L'homoncule que tu as vu traverser dans la rue, n'était qu'un tour de ton imagination.

-Il ne faut pas aller au cimetière car de nombreux gens n'en sont jamais revenus.

-Une personne suffisamment entraînée peut marcher sur l'eau.

Théâtre d'ombres -1 cL/6 s

Effet-Ce sort ne peut être lancé que le jour, il coûte deux fois plus cher à lancer entre 11h et 13h.

Le personnage n'est plus tangible, il n'est plus que son ombre.

Sa vitesse de déplacement dépend de la taille de son ombre.

S'il n'a pas d'ombre (dans un bâtiment personne n'a d'ombre), il est immobile.

Si l'ombre est volontairement frappée par l'ombre d'une autre personne, elle subit des dégâts normaux.

Le personnage en ombre ne peut pas lancer de sort ni frapper qui que ce soit, cependant il voit et entend comme normalement.

Si l'ombre est dispersée, le sort s'arrête.

Utilisation alternative-Moyennant 2 cL de Fluide, le personnage peut rentrer dans l'ombre d'un mortel normal et contrôler ses gestes. Il ne peut contrôler que des gestes qui ont une répercussion sur son ombre. C'est à dire qu'il ne peut pas contrôler ses yeux, ni sa respiration ou ses cordes vocales.

Utilisation alternative-Si ce sort est lancé de nuit, le personnage ne peut se déplacer, cependant il peut contrôler les ombres de tous les mortels normaux se trouvant dans un rayon de 30 m.



Vision discordante -Coût 2/4/18 cL

Temps d'incantation-6 s/12 s/1 min

Effet-Le personnage désigne une cible et une ombre vient s'abattre sur son visage pour lui montrer la vision discordante. Elle a 1 chance sur 2/3/6 de résister simplement à cette vision, le sort échoue et la cible regarde ce chaos comme s'il le comprenait, aucune autre tentative n'est possible dans ce même scénario. Si elle ne résiste pas, la cible voit la vision discordante et devient folle si sa vision du monde et sa logique sont sensiblement différentes de celles du personnage (une personne rationnelle n'a pas la même vision du monde qu'un druide qui lui-même n'a pas la même vision du monde qu'un voyant). Si la cible ne comprend pas la vision discordante, elle aura de terribles hallucinations pendant 18 s/36 s/3 min. Un mortel normal sera totalement incapable de faire quoi que ce soit durant ce laps de temps et fera peut être même des actions qui favorisent le personnage.

Spécial-Le personnage peut utiliser ce sort sur autant de cibles qu'il le souhaite à la fois, en utilisant toutefois 2/4/18 cL de Fluide par cible.

Vague d'épines -Coût 2 cL

Portée-0 m

Durée-6 s

Zone-Un triangle isocèle long de 8 m et large de 1 m dont le sommet est sous les pieds du personnage

Effet-Le personnage crée une vague de pics de bois de 50 cm de long qui sortent violemment du sol. Un mortel normal pris dans la zone a une chance sur 3 de mourir.

Utilisation alternative-Si le personnage utilise ce sort lors d'un combat de masse (Voir Règles de combat de masse, page 258) il doit utiliser 40 cL (pour 10 min avec de petites interruptions), il est alors considéré comme ayant un bonus de +2 sur son jet, de plus ses ennemis s'écartent dans un rayon minimal de 8 m autour de lui.

Vent de folie -Coût 100 cL

Temps d'incantation-5 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone (de 350 m) que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-1 mois

Zone-cercle de 350 m de rayon

Effet-Le personnage maudit la zone visée, toute personne qui y entre et y reste plus de 2h peut subir d'horribles conséquences.

Le vent de folie peut faire voir à 10 personnes par jour, une représentation de mange-visage (Par exemple dans une ombre ou dans le reflet d'une glace.

La représentation peut apparaître de plusieurs manières différentes mais est la même pour tous.), la malheureuse victime est alors sous l'effet du sort du même nom. (Voir Mange-visage, page 161)

Les mange-visage ont tous la même condition d'apparition et ce sort ne fait pas de distinction entre alliés et ennemis.

Utilisation alternative-Moyennant 100 Pr et un mois d'invocations, le personnage peut maudire une zone de manière permanente, il faudrait alors 200 Pr et deux mois d'invocations pour lever cette malédiction.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Caractéristiques Sélène

Caractéristiques à un point

- Apparence féminine
- Cheveux au choix et yeux violets
- Cheveux vert feuille et yeux marron
- Cheveux violets et yeux au choix
- Empruntes sombres
- Furtivité -Coût 3 Pr

Effet-Les pas du personnage ne font aucun bruit.

- Gestes sensuels
- Illumination

Effet-Lors du scénario suivant, 1D10 -1 mortels normaux auront une vision idyllique du personnage durant un rêve. Il vont alors spontanément le rejoindre. Il gagne donc des « *aptes* ». Il est tout à fait possible de prendre plusieurs fois cette caractéristique.

- Peau d'écorce -Coût 5 Pr
- Peau lumineuse au clair de lune
- Peau noire
- Peau violette
- Poids plume 30 kg -Coût 3 Pr

Effet-Sans réduire de volume, le personnage ne pèse plus que 30 kg.

- Symbole de Sélène -Coût 0,1 Pr

Effet-Le personnage porte au front, à la poitrine ou à la main, une rune lumineuse violette représentant le symbole de Sélène.

- Vêtements ballotés par les vents

- Vision nocturne -Coût 2 Pr

Effet-Le personnage peut voir la nuit, il a cependant une perception biaisée de nuit. Les reflets de la lune sur un lac prennent une magnifique teinte argentée, il perçoit plus d'étoiles qu'il n'y en a vraiment, les statues semblent respirer et le regarder. Notez cependant que ces petites illusions esthétiques ne sont que très rarement dérangeantes.

- Vivant -Donne 50 Pr

Effet-Le personnage est vivant, il doit dormir, manger, boire, respirer et ressent un peu la douleur. Le personnage est cependant toujours aussi résistant. Être vivant permet entre autre d'utiliser des liqueurs (Voir Élixir imparfait, page 35 et Teinture de lune, page 42).

- Yeux et cheveux argentés

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

Caractéristiques à deux points

• Absence de Reflet

Effet-Le personnage n'a ni reflet, ni ombre. Il ne peut ni utiliser, ni être victime du sort théâtre des ombres (Voir *Théâtre d'ombres*, page 164.)

• Ailes de fée (vol de mauvaise qualité) -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage possède des ailes de fée qui lui permettent de voler comme un oiseau de sa taille.

• Ailes d'ombre rétractables (vol de mauvaise qualité) -Coût 15 Pr

Effet-Le personnage possède des ailes d'Ombre qui lui permettent de voler comme un oiseau de sa taille. S'il les rétracte elle ne sont plus visibles.

• Aucun besoin nourricier -Coût 3 Pr

Nécessite-Vivant

Effet-Le personnage n'a plus besoin de manger ou de boire, mais il doit toujours dormir et respirer.

• Branches -Coût 4 Pr

Nécessite-Peau d'écorce

Effet-Le personnage peut avoir des branches disposées où il le souhaite.

• Changement d'apparence (1/scénario) -Coût 40 Pr

Effet-Le personnage peut, une fois par scénario, modifier son apparence. Il ne peut que choisir grossièrement que sera sa nouvelle apparence. Il ne peut pas, par exemple, décider précisément d'un visage, il ne peut pas non plus varier de volume. Le changement d'apparence dure au maximum 24h.

• Changement de visage (1/scénario) -Coût 40 Pr

Effet-Le personnage peut, une fois par scénario, modifier son visage. Le changement dure au maximum 24h.

• Épine de la Rose

Effet-La peau du personnage est recouverte de minuscules épines indétectables à l'œil nu. Si un mortel les touche, il se blesse légèrement et des épines pénètrent sous sa peau.

•• Faiblesse le jour et puissance la nuit -Coût 10 Pr

Effet-Les sorts que le personnage lance coûtent 10% moins de Fluide à lancer la nuit et 10% de plus le jour.

•• Forme animale -Coût 30 Pr

Effet-Le personnage se transforme en un animal précis choisi au moment de prendre cette caractéristique, il ne peut être plus petit qu'un chat et plus gros qu'un ours.

S'il le souhaite, son équipement peut être intégré dans sa nouvelle forme. En forme animale, il peut toujours utiliser ses sorts mais avec un coût double (à la discrétion du meneur de jeu).

•• Flotter au-dessus du sol

Effet-Le personnage flotte à 30 cm au-dessus du sol, il ne peut utiliser cette capacité pour grimper une pente impossible à escalader.

•• Larmes de sang (1/scénario)

Effet-Le personnage peut verser une larme de sang. Si cette larme est posée sur les yeux d'une créature, elle s'étend jusqu'à les couvrir complètement (il a donc les yeux entièrement rouges). Le personnage peut alors contrôler ce que le personnage ressent avec son goût, son odorat, sa vue, son ouïe, son toucher. Il ne peut ni stimuler violemment ses sens, ni occulter un stimuli violent, il n'est donc possible que d'atténuer un véritable flash violent ou ne faire ressentir qu'une faible douleur illusoire.

Lorsque le sang est posé, la victime a une chance sur six de ne pas être sous son emprise, de plus, s'il est sous son emprise et en est conscient, il a toutes les heures une chance sur six de s'en libérer. Certains mortels particulièrement puissants, comme les gardiens par exemple, peuvent avoir plus de chances de résister et de se libérer de ce sort voire être immunisé contre lui (Voir Résister aux sorts?, page 250).

Le personnage peut également donner des consignes pour que sa victime crée elle-même l'illusion, il peut lui suggérer qu'il voit son meilleur ami ou vit une journée banale, cependant le personnage ne pourra pas savoir exactement ce que sa victime voit.

Ce terrible sort est relativement connu, c'est pourquoi une personne ayant les yeux complètement rouges a de fortes chances d'être mise en quarantaine.

Il n'est pas nécessaire d'entretenir les larmes de sang, mais si l'illusion dure un trop grand nombre de scénarios, il est possible que la victime se rende compte de la supercherie.

•• Meurt le jour -Donne 600 Pr

Effet-Si le personnage n'est pas dans sa dimension ou dans un caveau sous-terrain prévu à cet effet, il meurt dès que le jour se lève.

•• Mode arbre -Coût 20 Pr

Effet-Le personnage peut à volonté se métamorphoser en arbre. Un arbre ne lance pas de sorts.

•• Mode mortel -Coût 30 Pr

Effet-Le personnage peut à volonté se métamorphoser en mortel, à la discrétion du meneur de jeu, il peut avoir des caractéristiques étranges, comme avoir des yeux violets ou être lumineux la nuit. Il peut toujours utiliser ses sorts mais avec un coût double (à la discrétion du meneur de jeu).

•• Nuit argentée (1/scénario)

Effet-Le personnage rend la nuit magnifique, les conditions climatiques ne changent pas, mais la nuit est radieuse. Les reflets de la lune sur un lac prennent une magnifique teinte argentée, tous perçoivent plus d'étoiles qu'il n'y en a vraiment, les statues semblent respirer et suivre les gens du regard etc. Les modifications ne sont qu'apparentes et cette capacité ne peut être utilisée pour arrêter une tempête ou empêcher la pluie de tomber, par contre elle peut la rendre plus belle.

•• Parler avec les animaux -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage peut parler avec les animaux, cependant certains animaux comme par exemple les mollusques sont bien trop simples d'esprit pour pouvoir le comprendre.

- Peau argentée
- Peau étoilée et squelette apparent

Effet-La chair du personnage devient semi-transparente noir étoilé et le squelette du personnage est légèrement lumineux. La résistance et la consistance du personnage ne changent pas, seule son apparence change.

- Présence inquiétante
- Sang Empoisonné -Coût 30 Pr

Effet-Le sang du personnage produit un effet puissant sur le corps d'un mortel qui en absorbe. Utiliser son sang de cette manière coûte 2 cL. L'effet est choisi de manière définitive : Poison (peut paralyser et à forte dose, tuer), drogue (provoque une forte dépendance) ou analgésique (endort la victime). Le sang n'est efficace qu'à partir d'1 cl ingérés ou injectés, ainsi il ne sert à rien d'en enduire vos armes.

- Télépathie (30 m) -Coût 20 Pr
- Vision de l'intelligence -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage peut voir si une chose est intelligente ou non. Un animal est moins visible qu'un mortel.

- Voir les fantômes -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage voit en permanence les fantômes, cela est parfois utile mais toujours angoissant.

•• _____

Nécessite-_____

Effet-

.. _____

Nécessite- _____

Effet- _____

.. _____

Nécessite- _____

Effet- _____

Caractéristiques à trois points et plus

... +1 Visage -Coût 6 Pr

Effet-Le personnage a un visage supplémentaire à l'endroit du corps de son choix.

... +2 Bras -Coût 20 Pr

Effet-Le personnage possède deux bras supplémentaires, en combat de masse, cela lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat. Il est possible de prendre plusieurs fois cette caractéristique, mais les bonus ne se cumulent pas.

... Amitié avec les animaux -Coût 2 Pr

Effet-Les animaux ont un apriori positif envers le personnage.

... Appel du Néant

Nécessite-Absence de Reflet

Effet-Le personnage sombre dans le Néant, il tend à s'effacer lentement de la mémoire de ceux qu'il l'ont vu sans être marqués par son souvenir. Il disparaît des représentations imagées, les statues à son effigie s'érodent très rapidement, l'encre de textes qui le décrivent tend à s'effacer.

... Compagnon animal -Coût 10 Pr

Effet-Un animal naturel au moins aussi grand qu'un chat et au plus, grand comme un ours, sert fidèlement le personnage. Si cet animal meurt, le personnage perd cette caractéristique mais il peut la réapprendre.

... Détachement des membres -Coût 15 Pr

Nécessite-Peau étoilée et squelette apparent

Effet-Le personnage peut détacher ses membres et les utiliser à distance. Il peut, de plus, percevoir avec tous ses membres comme avec ses yeux et ses oreilles.

... Disparition dans les ombres -Coût 20 Pr

Effet-Lorsqu'il est couvert d'ombres, et immobile, le personnage est invisible. Une ombre de nuage ne suffit pas et la nuit il n'y a d'ombres que si elles sont produites par une lumière.

... Folie de masse à la mort du personnage -Coût 1 Pr

Effet-Si le personnage meurt définitivement sans possibilité de résurrection, son cadavre crée une vague de folie touchant alliés et ennemis durant 3 tours (18 s) d'une puissance équivalente à un sort coûtant 100 cL.

... Fusion avec les arbres -Coût 30 Pr

Effet-Le personnage peut à volonté entrer et sortir d'un arbre.

... Invisibilité lunaire -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage est invisible s'il est immobile et baigné de rayons lunaires. Cette caractéristique ne fonctionne pas les nuits sans lune.

... Petit 1 m -Donne 15 Pr

Effet-La taille, la force et l'endurance du personnage est divisée par deux, cependant son agilité reste constante. En combat de masse, cela lui rajoute un malus de -1 en qualité de combat.

... Salive d'argent (1/scenario) -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage peut, une fois par scénario produire de la salive d'argent. Ce liquide est à la fois un soporifique puissant s'il est ingéré et un baume soignant qui accélère la régénération, la blessure n'est pas soignée mais est considérée comme traitée, elle ne s'infectera pas et se refermera doucement. À la discrétion du meneur de jeu, certaines blessures même traitées sont mortelles.

... Vision lunaire 30 m -Coût 70 Pr

Effet-Dans un rayon de 30 m, le personnage voit toute chose qui est touchée par la lumière lunaire, même si elle n'est pas dans son champ de vision ou est cachée par un mur. En combat de masse de nuit, cela lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

.... Aura de séduction (1/scénario)

Effet-Le personnage peut, une fois par scénario obliger toute personne dans un rayon de 30 m à le trouver séduisant. Rappelons qu'il est tout à fait possible de tuer quelqu'un tout en le trouvant séduisant.

.... Drain d'essence vitale -Coût 50 Pr

Effet-Le personnage peut drainer l'essence vitale de mortels normaux. Il lui faut pour cela être au moins une heure avec sa victime. La victime est en état de transe et ne peut se défendre.

Ce drain redonne 2 cL par heure mais fait perdre 10 ans d'espérance de vie à sa victime (tous les 2 cL drainés).

Cette caractéristique ne peut fournir plus de 20 cL par scénario.

.... Fuite brumeuse (1/scénario) -Coût 150 Pr

Effet-Si le corps du personnage est détruit, son âme s'enfuit sous forme de brume. Sous cette forme, il peut rentrer dans sa dimension pour se recréer un nouveau corps.

Revivre de cette manière coûte 20 Pr. Notez bien que si le personnage possède la caractéristique meurt le jour, sa forme brumeuse peut mourir le jour. Il est impossible d'utiliser la forme brumeuse pour explorer ou espionner car sous cette forme, la vision est troublée.

.... Sanglots rouges -Coût 40 Pr

Nécessite-Larmes de sang et aucune caractéristique Hélion

Effet-Le personnage peut produire 3 larmes de sang par scénario au lieu d'une.

.... Baiser de la mort (1/scénario) -Coût 100 Pr

Effet-Le personnage peut, une fois par scénario effectuer une terrible attaque de contact. Il lance alors un dé 6, sur un 6 il tue sa cible, sur un 1 il meurt, un autre résultat n'entraîne aucune conséquence.

.... Non Eudidien -Coût 100 Pr

Effet-Moyennant 2 cL, un mortel qui regarde trop longtemps et de trop près le personnage perd la raison. Si le personnage ne dépense pas les 2 cL nécessaires, la cible ne l'a simplement pas bien vu.

.... Téléportation au clair de lune -Coût 150 Pr

Effet-Le personnage peut se téléporter dans toute zone qu'il connaît baignée par les rayons lunaires, il lui faut un tour pour se changer en rayon lunaire puis un tour pour se rematérialiser. Cette téléportation coûte 20 cL de Fluide.

.... Terraformation forêt sauvage

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, les arbres prolifèrent et des bêtes sauvages y élisent domicile, son lieu de vie devient petit à petit une forêt sauvage.

.... Terraformation lac

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, le sol se creuse légèrement et un lac apparaît.

.... Terraformation lune

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, son lieu de vie est de moins en moins traversé par des nuages la nuit, et les rayons lunaires semblent de plus en plus forts.

..... et plus Voir Caractéristiques Épiques, page 213

Nécessite-_____

Effet-_____

Nécessite-_____

Effet-_____

Nécessite-_____

Effet-_____

Sorts de Terre

Âme éternelle -Coût 0 cL ce sort ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois

Effet-Si le personnage meurt sans aucune possibilité de résurrection, son corps se recouvre instantanément d'une fine couche de glace noire, il peut toujours percevoir ce qui se passe autour de lui mais avec un temps de latence de 1 min. Il peut continuer à utiliser ses sorts de créations (comme *Nécromancie* ou *Armée silencieuse*), le sort *Incarnation* et tous sorts que le meneur de jeu jugera bon de lui accorder. Il ne produit cependant plus que 50 cL de Fluide par scénario.

Ce sort permet au personnage de « vivre » au travers de ses créations.

Si il crée une statue en étant incarné dans une de ses créations, son corps pourra utiliser le sort d'*Armée silencieuse* sur elle, même si ce n'est pas exactement son corps qui l'a créée.

Si la glace noire est brisée, le personnage meurt instantanément et définitivement.

Spécial-Ce sort ne peut être pris plusieurs fois.

Armée silencieuse -Coût 2 cL

Effet-Ce sort fonctionne exactement comme le sort *Nécromancie* (Voir *Nécromancie* , page 192) sauf qu'il ne peut animer que des statues que le personnage a lui-même sculptées dans une roche spéciale et il possède 50 emplacements (au lieu de 30). De plus ce sort fournit 8 emplacements supplémentaires pour chaque sort possédé par le personnage. (ainsi un personnage possédant 6 sorts dont celui-ci aura en tout 90 emplacements). Les statues animées par ce sort ne peuvent pas parler. Même si elles sont en pierre, les statues animées par ce sort sont toutes aussi sensibles aux coups que des mortels.

Bras de Givre -Coût 2 cL

Portée-Personnelle

Effet-Le personnage frappe violemment avec son avant-bras, son bras tout entier devient alors immatériel et fait grandement baisser la température de ce qu'il traverse. Un mortel normal va simplement en mourir, un métal deviendra froid au point de brûler pendant au moins 10 min (sauf s'il est réchauffé), de l'eau va geler. Il est naturellement impossible de parer ce coup avec de l'équipement normal.

Bras de terre -Coût 2 cL

Effet-Le personnage rallonge son bras jusqu'à 4 fois sa longueur et double sa force.

Utilisation alternative-Si le personnage utilise ce sort lors d'un combat de masse (Voir Règles de combat de masse, page 258) il doit utiliser 40 cL (pour 10 min avec de petites interruptions), il est alors considéré comme ayant un bonus de +2.

Clone de boue -0,5 cL/6 s

Temps d'incantation-6 s

Portée-Personnelle

Durée-Peut être maintenue

Effet-Le personnage crée un double de lui-même. La magie des dones est en commun, ils peuvent tous lancer des sorts. Leur équipement est dédoublé (mais les objets à usage unique sont pas utilisables deux fois), ils peuvent communiquer par télépathie quelle que soit la distance qui les sépare. Il n'y a aucune différence entre les deux corps. Les deux

sont véritables, si l'un des corps meurt, le personnage perd 10 cL (ou est abimé) mais il vit toujours dans le deuxième corps. À l'issue du sort, un des deux corps disparaît avec tout son équipement. (même l'équipement qu'il aurait déposé disparaît avec lui)

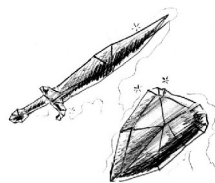
Spécial-Le personnage peut créer autant de clones qu'il souhaite, cependant il doit dépenser 0,5 cL/6 s pour chaque.

Création d'objets de glace -Coût 1 cL/10 kg

Portée-0 m

Durée-1 scénario, peut être maintenu

Effet-Le personnage gèle de l'eau créant ainsi des objets en glace, ils sont aussi solides que s'ils étaient faits d'acier. Sauf température extrême, ces objets ne fondront pas avant la fin du scénario, le personnage peut cependant décider de repayer le coût en Fluide nécessaire pour les maintenir sans avoir besoin d'être près d'eux. L'acier est 8 fois plus dense que l'eau, ainsi une épée de glace pèserait 300 g, une armure pèserait 2 kg. Ce sort ne fait que geler de l'eau, il ne crée pas d'eau et ne gèlera pas d'acide.



Destruction de végétal -Coût 2/4/6/8/10/12 cL

Temps d'incantation-18 s/24 s/30 s/36 s/42 s/48 s durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Portée-0 m

Zone-50 m/100 m/150 m/200 m/250 m/300 m de rayon autour du personnage

Effet-Ce terrible sort sale fortement tous les végétaux dans la zone (herbe, arbres, fruits etc...) ce qui a pour conséquence de tuer et rendre immangeable tous les végétaux dans la zone (une créature végétale capable de se battre n'est pas affectée).

Si le sol était recouvert de végétaux, il perd toute fertilité. Une charpente en bois est affectée par ce sort, mais cela ne diminue en rien sa solidité.

Éboulement -Coût 2 cL

Zone-5 m de rayon

Effet-Le personnage soulève 10 kg de pierres (en un ou plusieurs blocs) à 100 m d'altitude et les laisse retomber à peu près à la verticale. Le personnage désigne une zone et le sort fait effet 1 min après avoir été lancé. Sur une armée de mortels en rang serrés, ce sort fait en moyenne un dé 6 divisé par deux morts (arrondi au supérieur) et a toutes les chances de désorganiser les rangs dans une zone de 5 m de rayon.

Spécial-Pour pouvoir être lancé, ce sort utilise 10 kg de pierres.

Le personnage peut utiliser ce sort sur autant de zones qu'il le souhaite à la fois, en utilisant toutefois 2 cL de Fluide tous les 10 kg de pierres soulevés. Notez bien que le personnage ne choisit pas quelles roches sont soulevées et il est impossible de soulever un rocher de plus de 10 kg.

Écho tellurique -Coût 50 cL

Portée-0 m

Zone-10 km de rayon

Durée-7 heures

Effet-Le personnage perçoit la présence, le mouvement et le gabarit de tout objet ou être terrestre dans la zone d'effet.

Faille -Coût 2 cL

Effet-Le personnage crée une faille longue de 2 m, large de 1 m en son centre et profonde de 2 m, dans tout support de son choix ayant la consistance de la pierre. Il peut la maintenir en relançant ce sort. Une fois le sort terminé, la faille se referme sans laisser aucune trace.

Si des objets ou êtres vivants sont contenus dans la faille, ils sont violemment expulsés en dehors. S'il ne parvient pas à sortir avant la fin du sort, un mortel normal aura toute chance de mourir sur le coup. Ce sort peut également servir à traverser des murailles sans laisser de trace.

Faille Volcanique -Coût 6 cL

Effet-Le personnage crée une faille longue de 2 m, large de 1 m en son centre et profonde de 2 m, dans tout support de son choix ayant la consistance de la pierre. Il peut la maintenir en relançant ce sort. Une fois le sort terminé, la faille se referme sans laisser aucune trace. Si des objets ou êtres vivants sont contenus dans la faille, ils sont violemment expulsés en dehors. S'il ne parvient pas à sortir avant la fin du sort, un mortel normal aura toute chance de mourir sur le coup. Ce sort peut également servir à traverser des murailles sans laisser de trace.

Spécial-Si ce sort est lancé sur un sol rocheux, la faille ne se referme pas, mais au terme du sort se remplit de lave.

Froid mordant -Coût 5 cL

Portée-0 m

Zone-200 m de rayon autour du personnage

Effet-Le personnage abaisse violemment la température dans la zone d'effet, ce qui gêne tous les mortels dans leurs déplacements et est très douloureux pour ceux qui portent des armures. Un mortel normal se déplacera à la moitié de sa vitesse normale. Si un mortel normal subit ce sort pendant plus d'une minute: il est paralysé, pendant plus de 3 minutes: il meurt.

Incarnation -Coût 20 cL

Portée-visuelle

Effet-Le personnage échange son âme avec celle d'une de ses créations, son corps est alors contrôlé par sa création. Il contrôle directement le corps de sa création et il perçoit avec ses sens.

Si la création est détruite, il regagne son corps immédiatement sans plus de dommages.

Spécial-Le personnage peut à chaque scénario choisir une de ses créations. Si lors de ce scénario il l'incarne, cette création bénéficiera de tous les avantages que les caractéristiques du personnage lui procurent (présence d'ailes, force etc...) et lui permettra également de lancer ses sorts.

Cependant lorsqu'il l'incarne, il ne peut utiliser qu'un quart de son Fluide normal.

Lame cachée -Coût 0,5 cL/heure

Durée-Peut être maintenu

Effet-Le personnage désigne une cible consentante, une longue lame de 80 cm jaillit alors de la main directrice de celle-ci. Cette arme peut être utilisée comme s'il s'agissait d'une épée bâtarde.

La cible peut à volonté rétracter cette lame.

Spécial-Le personnage peut utiliser ce sort sur autant de cibles qu'il le souhaite à la fois, en utilisant toutefois 0,5 cL/heure de Fluide pour chaque. Il peut par exemple pour 50 cL équiper un bataillon d'archers d'armes de corps à corps en utilisant ce sort.

Lame de Roche -Coût Variable

Portée-0 m

Effet-Le personnage est lié à une lame de roche, il peut en 6 s l'invoquer et la révoquer, lorsqu'il l'invoque elle est entièrement réparée. L'invoquer lui coûte 2 cL et la maintenir lui coûte 1 cL par minute, à chaque invocation elle peut avoir une forme différente.

Il peut également décider d'invoquer les pouvoirs de cette arme sur une autre arme qu'il possède.

Sa lame est couverte de roche, la plupart du temps elle n'a aucun pouvoir mais lorsque le joueur est en combat de masse (Voir Règles de combat de masse, page 258), il peut faire les actions suivantes:

-S'il fait 5 ou 6 sur son jet de dé, il peut en plus de combattre, lancer *Levée de boue* instantanément, pour 40 cL et en ne créant que 10 colonnes de boue (Voir *Levée de boue*, page 191).

-S'il fait une réussite critique sur son jet de dé, il peut lancer instantanément les effets de *Pics de roche* (Voir *Pics de roche*, page 194) sauf que seuls 150 pics sortent et que ce sort coûte en tout 150 cL.

Levée de boue -Coût 25 cL

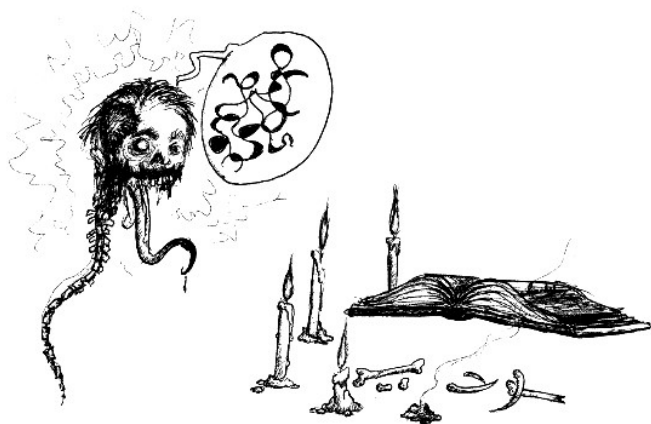
Temps d'incantation-1 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone (de 200 m) que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-1 min

Zone-40 cerdes de 5 m de rayon disposés aléatoirement dans une zone de 200 m de rayon

Effet-4 colonnes de boue de 5 m de rayon et de 20 m de haut sortent violemment du sol toutes les 6 s. Un mortel normal se trouvant dans la zone de sortie d'un pic a 50% de chances de mourir et 40% de chances d'être gravement blessé. Les colonnes n'étant faites que de boue molle, des bâtiments en pierre ou des armes de siège lourdes seront légèrement abimés, alors que des cabanes en bois ou des armes de siège légères ont toutes chances d'être balayées.

Spécial-Pour pouvoir être lancé, ce sort utilise au minimum 60000 mètres cubes de boue, cependant le personnage peut également lancer ce sort sur de la terre molle pour 50 cL de Fluide (au lieu de 25 cL).



Nécromancie -Coût 2 cL

Effet-Le personnage dispose de 30 emplacements, qu'il peut donner (moyennant 2 cL et 6 s par emplacement donné) ou retirer (sans coût en Fluide) à un amas de chair et d'os inertes. Un emplacement correspond à la force physique et la résistance d'un mortel normal. Une création utilisant au moins un emplacement a un Q.I de 80, une création utilisant un demi-emplacement aura par contre deux fois moins etc. Si la

création possède bien plus d'emplacements que nécessaire pour la faire fonctionner, elle peut avoir un Q.I légèrement supérieur à 100. À la discrétion du meneur de jeu, les créations peuvent ou non parler, avec une voix plus ou moins compréhensible, mais elle peuvent toutes entendre, voir et sentir comme un mortel normal.

Ainsi, si le personnage monopolise 5 emplacements pour créer un guerrier squelette, il sera cinq fois plus fort et résistant qu'un mortel normal et aura un Q.I de 100, il lui aura fallu en tout 30 s et 10 cL pour le créer, s'il utilise $\frac{1}{4}$ d'emplacement pour créer un chien zombie, ce chien sera 4 fois moins fort, résistant et intelligent qu'un mortel normal, il lui aura fallu 0,5 cL et 6 s pour le créer (une création ne peut nécessiter moins de 6 s pour être créée).

Le personnage peut tout à fait décider de créer une énorme abomination de chair et d'os, mais quelle que soit sa taille, sa force physique et son endurance seront limitées par le nombre d'emplacements qu'elle monopolise.

Pour qu'une création soit à l'aise, il faut au minimum que sa force soit proportionnelle à sa taille, ainsi un humanoïde de 4 m de haut doit utiliser au minimum 2 emplacements. Si une création est plus large qu'un humanoïde, la force nécessaire sera proportionnelle à son volume, en considérant qu'un humanoïde normal fait $0,5\text{m} \times 0,5\text{m} \times 2\text{m} = 0,5 \text{ m}^3$, la créature devra au minimum utiliser 1 emplacement par $0,5 \text{ m}^3$. Il n'est pas possible de faire une création plus petit qu'un chien.

Le personnage peut contrôler directement les mouvements de ses créations ou leur donner des ordres télépathiques (la distance n'est pas limitée) cependant il ne ressent pas ce qu'elles ressentent, il sait juste si elles ont été détruites.

Il est possible de doter vos créations de caractéristiques et de sorts, il vous faut pour cela dépenser une certaine quantité de Fluide par scénario comme si vos créations étaient des suivants. (Voir Mes Suivants, page 238)

Spécial-Le nombre d'emplacements que ce sort donne évolue en fonction du nombre total de sorts possédés par le personnage. Il fournit 5 emplacements supplémentaires pour chaque sort possédé par le personnage. (ainsi un personnage possédant 6 sorts dont celui-ci aura en tout 55 emplacements)

Ce sort peut être pris plusieurs fois, le nombre d'emplacements possédés s'additionnent alors.

Les emplacements de ce sort ne peuvent être utilisés avec d'autres sorts de création (comme *Armée silencieuse* par exemple).

Œil de pierre -Coût 2 cL

Portée-0 m

Effet-Le personnage fait sortir de la roche une bille grosse comme un œil fait de pierre. Quelle que soit la distance qui le sépare de cet œil de pierre, il peut momentanément abandonner sa vue pour voir à travers lui. Les yeux créés restent pour toujours (sauf s'ils sont détruits ou si le personnage décide de les désactiver) mais il ne peut pas exister plus de 20 yeux simultanément (plus 4 yeux par sort autre que celui-ci possédé par le personnage). Le personnage sait avec une assez bonne précision (avec une erreur de 50 cm tous les 100 m) à quelle position ses yeux se trouvent.

Spécial-Le personnage peut permettre à une autre personne de voir avec un de ses yeux de pierre. Le personnage doit pour cela rester concentré et poser sa main sur le front de l'autre personne.

Pics de roche -Coût 100 cL

Temps d'incantation-5 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone (de 350 m) que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-10 min

Zone-500 cercles de 5 m de rayon disposés aléatoirement dans une zone de 350 m de rayon (10% de la zone)

Effet-5 pics de roche de 5 m de rayon et de 20 m de haut sortent du sol toutes les 6 s. Un mortel normal se trouvant dans la zone de sortie d'un pic a 70% de chances de mourir et 20% de chances d'être gravement blessé. Les pics abiment des bâtiments de guerre renforcés comme un mur de forteresse ou une tour (dans le cas d'une tour, ils ne parviennent pas à sortir du sol), détruisent partiellement des bâtiments en pierre ou des armes de siège lourdes (ils sortent partiellement du sol), et anéantissent des cabanes en bois ou des armes de siège légères.

Spécial-Pour pouvoir être lancé, ce sort utilise au minimum 250000 mètres cubes de roche, cependant le personnage peut également lancer ce sort sur de la terre pour 150 cL de Fluide (au lieu de 100 cL).

Sphère Lumineuse -Coût 5 cL

Portée-Personnelle

Effet-Le personnage crée et manipule une sphère lumineuse de froid intense de 30 cm de rayon, cette sphère est immatérielle et refroidit très rapidement tout ce qu'elle traverse jusqu'à la température très impressionnante de -180°C (si l'objet ne possède pas une grosse masse et s'il reste plusieurs tours). Un mortel normal sera totalement gelé en 6 s, un métal deviendra froid au point de brûler pendant au moins 30 min (sauf s'il est réchauffé), de l'eau va quasiment instantanément geler. Il est naturellement impossible de bloquer cette sphère avec de l'équipement normal.

Utilisation alternative-Moyennant 50 cL de Fluide, le personnage peut créer une sphère qui s'agrandit violemment (elle s'étend dans la direction de son choix sans jamais toucher le personnage) jusqu'à ce qu'elle atteigne 4 m de rayon, ce rayon est maintenu pendant 6 s avec toutes les conséquences funestes que cela peut avoir pour tout mortel normal se trouvant dans la zone. Sur un bataillon rangé, ce sort fera en moyenne 20 morts.

Tir de précision -Coût 2.X cL

Temps d'incantation-X tours (6.X s)

Portée-30.X m

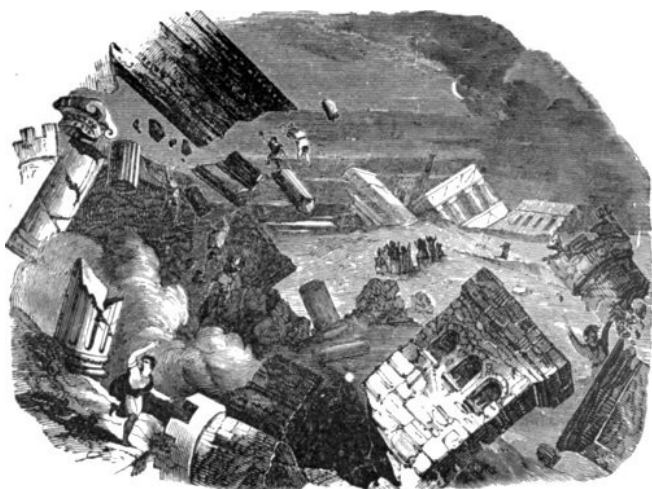
Effet-Le personnage se concentre pendant X tours puis tire une pierre à très grande vitesse, un mortel normal ne peut pas éviter cette attaque et est sûr de mourir sur le coup. Par exemple pour tirer à 30 m il est nécessaire d'incanter pendant 6 s avant de lancer ce sort. (il faut donc en tout deux tours pour tuer la cible)

Trait de glace-Coût 2 cL

Portée-30 m

Effet-Le personnage projette à une petite quantité de glace (20cl environ) à très grande vitesse. Un mortel normal ne peut pas éviter cette projection et a toute chance d'être transpercé comme s'il avait reçu un carreau d'arbalète.

Spécial-Pour pouvoir être lancé, ce sort utilise 20 cl d'un liquide gelant à -10°C



Tremblement de terre -Coût 100 cL

Temps d'incantation-10 min durant lesquelles le personnage est visible et audible, la zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-3 min

Zone-Un cercle de 150 m de rayon

Effet-La zone sélectionnée est en 3 minutes totalement détruite par un tremblement de terre violent (classe VIII sur l'Échelle Macrosismique Européenne). Les mortels ont du mal à tenir debout, même dehors. Un mortel normal se trouvant dans la zone et proche d'un bâtiment lorsque le sort fait effet a 10% de chances de mourir et 20% de chances d'être gravement blessé. Ce séisme abîme des bâtiments de guerre renforcés comme un mur de forteresse ou une tour, détruit partiellement des bâtiments en pierre ou des armes de siège lourdes, mais ne fait qu'abîmer des cabanes en bois ou des armes de siège légères (le bois résiste mieux que la pierre aux séismes).

Vague de stalagmites -Coût 2 cL

Portée-0 m

Durée-6 s

Zone-Un triangle isocèle long de 8 m et large de 1 m dont le sommet est sous les pieds du personnage

Effet-Le personnage crée une vague de stalagmites de 50 cm de long qui sortent violemment du sol. Un mortel normal pris dans la zone a une chance sur 3 de mourir. Si le personnage utilise ce sort lors d'un combat de masse (Voir Règles de combat de masse, page 258) il doit utiliser 40 cL (pour 10 min avec de petites interruptions), il est alors considéré comme ayant un bonus de +2 sur son jet, de plus, ses ennemis s'écartent dans un rayon minimal de 8 m autour de lui.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Caractéristiques de Terre

Caractéristiques à un point

- Absence de cheveux et d'yeux -Coût 1 Pr
- Absence de doigts -Coût 1 Pr
- Absence de voix et de bouche -Coût 1 Pr
- Cheveux de cristaux noirs
- Cheveux vert feuille et yeux marron
- Gestes lourds
- Glissement sur le sol et absence de jambes -Coût 5 Pr
- Peau de texture rocheuse
- Peau grise
- Peau noire
- Poids anormal 200 kg -Coût 5 Pr

Effet-Sans augmenter de volume, le personnage pèse 200 kg.

- Symbole de la terre -Coût 0,1 Pr

Effet-Le personnage porte au front, à la poitrine ou à la main, une rune lumineuse grise représentant le symbole de la Terre.

- Yeux couleur sable
- Yeux rouges, cheveux au choix

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

• _____
Nécessite- _____
Effet- _____

Caractéristiques à deux points

•• Affinité avec l'Eau -Coût 2 Pr

Effet-Le personnage gagne 1 point de caractéristique Eau. Il est tout à fait possible de prendre cette caractéristique plusieurs fois. Si par exemple le personnage a quatre points de caractéristique à dépenser en Terre, il peut tout à fait prendre deux fois cette caractéristique et ainsi pouvoir prendre une caractéristique Eau coûtant deux points.

•• Brise-roche (1/scénario) -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage peut donner un coup violent qui brise une roche ou fissure un mur. Ce coup ne peut endommager que des matériaux ayant la consistance de la pierre.

•• Création de perles roc

Effet-En dépensant 100 Pr, le personnage peut créer une perle roc (Voir Perle roc, page 40)

•• Escalade au plafond -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage peut aisément se déplacer en s'accrochant au plafond si celui-ci est fait de pierre.

•• Escalade parfaite -Coût 5 Pr

Effet-Le personnage peut aisément se déplacer en s'accrochant à une paroi si celle-ci est faite de pierre.

•• Grande force -Coût 15 Pr

Effet-Le personnage double sa force. En combat de masse, cela lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

•• Meurt si humide -Donne 300 Pr

Nécessite-Corps en sable

Effet-Si la peau du personnage est humide, il meurt.

•• Mode rocher -Coût 30 Pr

Effet-Le personnage peut se changer à volonté en rocher.

•• Mode statue -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage peut se changer à volonté en statue à son effigie.

- Peau de roche -Coût 30 Pr

Effet-Sa peau est faite de roche, en combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5.

- Poids démesuré 300 kg -Coût 10 Pr

Effet-Sans augmenter de volume, le personnage pèse 300 kg.

- Présence inquiétante

- Rallongement possible bras/jambes -Coût 10 Pr

Effet-Le personnage peut rallonger et raccourcir ses bras et ses jambes à volonté, sans que la somme des allongements dépasse sa taille. (2 m pour un homoncule normal)

- Séparation en deux parties -Coût 60 Pr

Effet-Le personnage peut séparer son corps en deux parties indépendantes.

- Température corporelle -20°C -Coût 1 Pr

Effet-La température corporelle externe du personnage est de -20°C, s'il est réchauffé, il tombe inconscient mais ne meurt pas.

•• _____

Nécessite-_____

Effet-

.. _____

Nécessite- _____

Effet- _____

.. _____

Nécessite- _____

Effet- _____

Caractéristiques à trois points et plus

*** Armure de stalactites -Coût 40 Pr

Effet-Le personnage est couvert d'une armure de Stalactites aussi résistante qu'une armure d'acier qui peut blesser ses adversaires. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5 et lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat. (Ne se cumule pas avec Peau de roche ou Armure métallique)

*** Changement de corps (1/scénario) -Coût 100 Pr

Effet-Le personnage possède un certain nombre de corps inertes dans son monde. Il peut, une fois par scénario, changer instantanément de corps. Ce changement s'effectue automatiquement s'il son corps meurt. Lors du changement de corps, il doit détruire le corps qu'il quitte. S'il meurt en ayant déjà utilisé sa capacité de changement de corps pour ce scénario et s'il ne possède pas d'autres moyens de se réincarner, il meurt définitivement. Revivre de cette manière coûte 20 Pr.

... Corps en sable -Coût 20 Pr

Effet-Le personnage est fait en sable, cela ne modifie en rien sa résistance, seul son apparence change.

... Corps morcelé -Coût 5 Pr

Effet-Le personnage est fait de plusieurs morceaux reliés ou non les uns aux autres, cela ne modifie en rien sa résistance, il ne peut pas décider d'éloigner les morceaux de son corps, seul son apparence change.

... Force gigantesque -Coût 30 Pr

Nécessite-Grande Force

Effet-Le personnage double sa force de nouveau. (soit 4 fois sa force normale.) En combat de masse, cela lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

... Grand 4 m -Coût 30 Pr

Effet-La taille, la force et l'endurance du personnage sont multipliées par deux. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5 et lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

... Multiplication +1 clone -Coût 170 Pr

Effet-Le personnage peut créer un clone de lui-même, il copie les sorts et les caractéristiques mais ne possède pas d'équipement à sa création et ne produit pas de magie. Si le clone est détruit, le personnage peut en recréer un pour 10 Pr au scénario suivant.

... Tremblement de terre à la mort du personnage -Coût 1 Pr

Effet-Si le personnage meurt définitivement sans possibilité de résurrection, son cadavre crée un tremblement de terre dévastateur d'une puissance équivalente à un sort coûtant 100 cL.

.... Armure métallique -Coût 100 Pr

Effet-Le personnage est couvert d'une armure Métallique bien plus épaisse qu'une armure d'acier, seuls des armes lourdes comme des balistes peuvent la percer. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 4. (Ne se cumule pas avec Peau de roche ou Armure de stalactites)

.... Déplacement par la boue -Coût 70 Pr

Effet-Le personnage peut se déplacer dans la boue même dense comme dans de l'eau claire.

.... Force colossale -Coût 60 Pr

Nécessite-Force Gigantesque

Effet-Le personnage double sa force de nouveau. (soit 8 fois sa force normale.) En combat de masse, cela lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

.... Géant 8 m -Coût 40 Pr

Nécessite-Grand 4 m

Effet-La taille, la force et l'endurance du personnage sont multipliées par deux de nouveau. En combat de masse, cela multiplie ses points de vie par 1,5 et lui rajoute un bonus de +1 en qualité de combat.

..... Corps en boue -Coût 100 Pr

Nécessite-Corps normal c'est à dire ni en Sable ni couvert d'une Armure de Stalactites etc...

Effet-Le personnage est fait de boue molle, donc bien moins résistante qu'un homoncule normal. Chaque membre détruit peut être régénéré, le seul moyen de tuer le personnage est de détruire son corps trois fois dans le même scénario. Se régénérer entièrement de cette manière coûte 20 Pr. En combat de masse, cela divise ses points de vie par 3. La nouvelle forme de son corps fait qu'il ne ressent plus la douleur, ainsi en combat de masse il ne peut paniquer.

..... Terraformation désert

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, la zone se dessèche fortement, au bout d'une centaine d'années un petit désert se forme.

..... Terraformation faille

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, le sol se creuse légèrement jusqu'à former un renfoncement, au bout d'une centaine d'années une petite faille est formée.

..... Terraformation froid

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, la zone où il vit devient très froide, la température moyenne avoisine les 0°C.

..... Terraformation montagne

Effet-L'environnement où le personnage réside évolue peu à peu. Au bout de quelques années, le sol s'élève légèrement jusqu'à former une colline, au bout d'une centaine d'années une petite montagne est formée.

..... et plus Voir Caractéristiques Épiques, page 213

Nécessite-_____

Effet-_____

Nécessite-_____

Effet-_____

Nécessite-_____

Effet-_____

Caractéristiques Épiques

Vous trouverez dans cette section des caractéristiques que vous pouvez acheter en utilisant des points de n'importe quels éléments. Le prix de ces caractéristiques peut dépendre d'un inconnu X . Naturellement leur effet est de mieux en mieux quand X augmente. Si rien n'est précisé, arrondissez à l'avantage du joueur, par exemple $\sqrt{2} \cdot 10$ donne 15.

Contrairement aux points de caractéristique normaux, il vous est possible de ne pas dépenser certains de vos points de caractéristique épiques. Ainsi dès que vous gagnez plus de 5 points de caractéristique, vous n'êtes pas obligé de tous les dépenser.

..... Immortel

Effet-S'il ne l'était pas déjà, le personnage devient immortel, il ne peut plus mourir de vieillesse. Rappelons qu'un homoncule même s'il possède la caractéristique Vivant est immortel.

..... Portail naturel

Effet-Le personnage peut créer des portails permanents qui ne ressemblent pas à des portails de pierre, il peut par exemple créer un portail géant dans un nuage de brume ou un tourbillon etc.. Notez bien que créer un portail permanent coûte toujours 25 Pr.

6 Créateur

Effet-Le personnage peut faire sortir de sa dimension des objets non magiques qui y ont été créés, pour cela il doit détruire une quantité égale des mêmes matériaux. Il peut par exemple créer une épée et la faire sortir de son monde en détruisant un poids équivalent d'acier.

7 Communion

Effet-Au terme d'un rituel nécessitant le tracé du symbole de leur dieu, des mortels peuvent entrer en communication avec lui.

10 Paradis

Effet-Lorsqu'un adorateur du personnage meurt sans possibilité de résurrection, son âme pénètre dans la dimension du personnage et intègre un nouveau corps. Ce nouveau corps ne peut en aucun cas quitter la dimension du personnage ni interagir de quelque manière que ce soit avec un objet situé à l'extérieur du monde, de plus il n'a qu'un vague souvenir de sa vie passée. Le monde du personnage est alors un « paradis » qui recueille les âmes des défunts. Notez bien que rien n'empêche le personnage d'autoriser les proches du défunt à venir lui rendre visite de temps à autre, cependant il ne se souviendra que vaguement de qui ils étaient.

11 Don d'immortalité

Nécessite-Paradis

Effet-Lors que le personnage utilise un sort de création, comme *Nécromancie* page 192, il peut décider de donner à une âme contenue dans son Paradis le contrôle de sa création. Lui offrant ainsi une enveloppe corporelle potentiellement immortelle.

.....X Miracle

Effet-Le personnage fait un magnifique miracle devant des foules ébahies. Il gagne alors $\sqrt{X}.50$ *Aptes*, $\sqrt{X}.150$ *Famille* et $\sqrt{X}.300$ *Convaincus* (Voir Ses Habitants, page 225). Cette caractéristique ne peut être prise qu'une fois par gain de points de caractéristique. Ainsi vous ne pouvez prendre cette caractéristique qu'une fois par gain de sort (ou deux fois, si vous gagnez vos points de caractéristique en deux fois).

.....X² Élu Divin

Effet-Le personnage donne X points de caractéristiques à l'un de ses adorateurs. Il peut décider de donner moins que X points.

Il ne peut pas annuler son don mais peut augmenter le nombre de points qu'il a donnés en ne dépassant jamais X.

À la discrétion du meneur de jeu, ces points ne peuvent pas permettre à un adorateur de prendre une caractéristique qui donne du Pr, comme par exemple Meurt si Humide. De plus, les adorateurs doivent prendre des caractéristiques d'air si leur maître a dépensé des points de caractéristique air pour acheter cette caractéristique. Ce don ne lui coûte pas plus de points que ce qu'il a dépensé pour avoir cette caractéristique.

II+X³ Ascension Divine

Effet-Le personnage donne X points de caractéristiques à tous ses adorateurs. Il peut décider de donner moins que X points à certains adorateurs, voire ne rien donner du tout à certains.

Il ne peut pas annuler son don mais peut augmenter le nombre de points qu'il a donnés en ne dépassant jamais X.

Il est donc possible de donner certaines caractéristiques à certains adorateurs (par exemple certains gagnent Peau noire et d'autres Peau lumineuse au clair de lune), puis de choisir de nouveaux adorateurs élus, en revanche il n'est pas possible d'en déchoir certains.

À la discrétion du meneur de jeu, ces points ne peuvent pas permettre à un adorateur de prendre une caractéristique qui donne du Pr, comme par exemple Meurt si Humide. De plus, les adorateurs doivent prendre des caractéristiques d'air si leur maître a dépensé des points de caractéristique air pour acheter cette capacité.

Ce don ne lui coûte pas plus de points que ce qu'il a dépensé pour avoir cette caractéristique.

Nécessite-_____

Effet-

Nécessite-_____

Effet-

Nécessite-_____

Effet-

Nécessite-_____

Effet-

Caractéristiques Divines

Vous trouverez dans cette section les caractéristiques Divines.

Rappelons que vous gagnez un niveau divin tous les 4 sorts possédés dans un élément.

Ainsi vous gagnez un premier niveau divin lors que vous avez 4 sorts dans un élément, un second lors que vous avez 8 sorts dans cet élément etc...

Notez bien que si votre personnage possède 4 sorts dans plusieurs éléments, il possède un niveau divin dans plusieurs éléments.

À la discrétion du meneur de jeu, il est tout à fait possible de créer de nouvelles caractéristiques Divines.

• Épique

Effet-Le personnage peut désormais créer une marque.

Il ne peut apposer sa marque que sur une créature consentante.

Il devra alors lui fournir X cL de fluide à tous les scénarios.

En échange, si la créature ne lui obéit pas, elle doit subir les effets d'un miracle valant X Pr. Pour retirer cette marque, il faut soit le consentement de son créateur, soit utiliser 2.X Pr.

•• Légendaire

Effet-Une fois par scénario, le personnage peut lancer tout sort de son élément en utilisant 8 fois plus de fluide.

Le nombre de mortels « convaincus » du personnage augmente de 6% à chaque fin de scénario (non cumulable avec la croissance naturelle).

Le personnage peut une seule fois lancer un sort de son élément coûtant 100 cL ou moins sans avoir besoin de connaître ce sort ou de dépenser du Fluide.

... Mythique

Effet-Une fois par scénario, le personnage peut lancer tout sort de son élément en utilisant 4 fois plus de fluide. Cet effet ne se cumule pas avec d'autres effets similaires.

À chaque fin de scénario, 1% des mortels « convaincus » du personnage sont convertis en mortels « aptes » et 3% des « convaincus » deviennent des mortels « famille ». Cette conversion est non cumulable avec la croissance naturelle.

Le joueur peut choisir une qualité en lien avec son personnage. Tous les mortels alliés se trouvant dans un rayon de 100 m du personnage et étant conscients de sa présence, gagnent cette qualité. Cette qualité peut être une qualité guerrière, mais elle ne doit pas donner de bonus systématique en combat de masse. De plus, elle doit être crédible, une telle aura ne peut apporter un savoir faire (mais elle peut améliorer temporairement des compétences déjà acquises).

Le personnage peut une seule fois puiser dans ses réserves divines, et gagner 300 cL de fluide.

.... Éternel

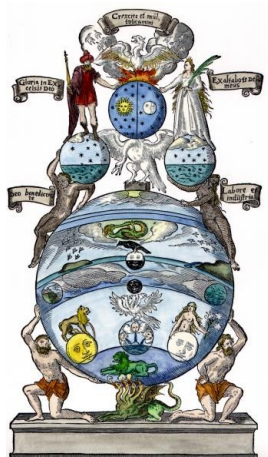
Effet-Le personnage acquiert le statut de Divinité. Il parle alors le langage Divin. Il peut également utiliser ses sorts de manière divine. Il utilise alors du Principe au lieu d'utiliser du Fluide, mais ses sorts passent toutes les immunités élémentaires.

Une fois par scénario, le personnage peut lancer tout sort de son élément en utilisant 2 fois plus de fluide. Cet effet ne se cumule pas avec d'autres effets similaires.

Le nombre de mortels « convaincus » du personnage augmente de 9% à chaque fin de scénario (au lieu de 6%).

Le personnage peut une seule fois déchaîner son essence divine, et faire un miracle en utilisant du Fluide au lieu d'utiliser du Principe. La puissance de ce miracle est limité par le fluide qu'il produit habituellement en un scénario.

Caractéristiques de Materia Prima



Vous trouverez dans cette section les caractéristiques de Materia Prima. Rappelons que vous gagnez un point de caractéristique Materia Prima si vous possédez un sort dans les quatre éléments, deux si vous possédez deux sorts dans les quatre éléments etc.. À la discrétion du meneur de jeu, il est possible de créer de nouvelles caractéristiques de Materia Prima

• Materia Prima

Effet-Le Cœur de Terre du personnage produit du principe à chaque début de scénario. Il produit en Pr 2 centièmes de ce qu'il produit en Fluide. Cette caractéristique ne peut être prise plusieurs fois.

•• Œuvre au Noir

Effet-Le personnage peut une seule fois être ressuscité dans le lieux de son choix, son équipement est alors téléporté à ses côtés. Lors de sa résurrection, le personnage renaît dans une flaque liquide d'un noir absolu. Le personnage gagne de plus 8 points de caractéristique de l'élément de son choix qu'il doit utiliser pour acheter des caractéristiques épiques. Cette caractéristique ne peut être prise plusieurs fois.

... Œuvre au Blanc

Effet-Le personnage peut une seule fois changer un mortel en homoncule, lui offrant ainsi entre autre un cœur de terre et la vie éternelle. Si le personnage met en scène cette ascension, il peut gagner plusieurs centaines de convaincus.

Le nouvel homoncule possède d'office la caractéristique Vivant (au choix Sélène ou Hélios).

Le personnage peut également, autant de fois qu'il le souhaite, utiliser 50 Pr pour doubler l'espérance de vie restante d'un mortel.

Le personnage gagne de plus 12 points de caractéristique de l'élément de son choix qu'il doit utiliser pour acheter des caractéristiques épiques.

Cette caractéristique ne peut être prise plusieurs fois.

.... Œuvre au Jaune (1/scénario)

Effet-Le personnage peut, une fois par scénario créer un homoncule. (cet homoncule ne lui obéit à priori pas) Il doit pour cela trouver un cœur de terre à l'aide de son instinct puis utiliser cette caractéristique pour créer un homoncule autour de ce cœur de terre. Si le personnage met en scène cette création, il peut gagner plusieurs centaines de convaincus.

Le nombre de mortels « convaincus » du personnage augmente de 6% à chaque fin de scénario (non cumulable avec la croissance naturelle), sur ces 6%. Puis 1% des mortels « convaincus » du personnage sont convertis en mortels « aptes » et 3% des « convaincus » deviennent des mortels « famille » (Soit une croissance finale du nombre de « convaincus » de 2% environ). Cette conversion est non cumulable avec la croissance naturelle.

Le personnage gagne de plus 16 points de caractéristique de l'élément de son choix qu'il doit utiliser pour acheter des caractéristiques épiques.

Cette caractéristique ne peut être prise plusieurs fois.

..... Œuvre au Rouge

Effet-Le personnage acquiert le statut de divinité. Il parle alors la langue Divin. Le rayon de sa dimension est élevé au carré. Ses adorateurs lui rapportent 0,1 cL de Fluide par scénario. Il peut percevoir en utilisant les sens de ses adorateurs, communiquer avec eux par télépathie et lancer ses sorts à travers eux.

Son cœur de terre se durcit et devient une pierre philosophale, il peut ainsi changer 10 g de métal en 10 g d'or pur toutes les 6 s moyennant 0,1 cL de fluide. (Soit un gain d'environ un écu d'or pour 0,1 cL)

Si son cœur de terre lui est arraché, il continue de produire du fluide.

Le personnage peut également produire l'Élixir parfait en utilisant 100 Pr, cet artefact est similaire à l'Élixir imparfait si ce n'est qu'il peut être utilisé également par des personnages n'étant pas vivants et qu'il donne la caractéristique épique Immortel.

Si le personnage met en scène cette ascension divine, il peut gagner plusieurs milliers de convaincus et toutes les personnes présentent gagnent la qualité « Touché du Grand Œuvre ».

Le personnage gagne de plus 20 points de caractéristique de l'élément de son choix qu'il doit utiliser pour acheter des caractéristiques épiques.

De plus, à chaque fois qu'il gagnera un nouveau sort, il gagne un nombre de points de caractéristiques égale à son nombre de sorts. Ces points ne peuvent être utilisés que pour acheter des caractéristiques épiques.

Cette caractéristique ne peut être prise plusieurs fois.

2.3. Mon Apparence

Une fois que vous avez choisi les sorts et caractéristiques de votre homoncule, il peut s'éveiller. Très vite après son éveil, il a cherché à s'équiper et à s'habiller. La phase suivante de création du personnage est donc de choisir les objets qui l'entourent.

Pour cela, il faut répondre à quelques questions :

-Que porte-t-il en général? (n'oubliez pas que c'est un dieu, il doit avoir la classe!)

-Possède-t-il une tenue spéciale lors de grandes cérémonies ?

-Quels objets ne le quittent jamais ? (évitez les cordes, tentes et autre matériel d'aventurier. Vous êtes un dieu, il y a des porteurs pour ce genre d'objets, et au pire vous pouvez toujours utiliser votre monde pour rentrer chez vous (Voir Mon Monde, page 234)).

-Quels objets supplémentaires prend-il lorsqu'il part à la guerre? (il est toujours bon d'avoir une arme.)

-Possède-t-il des objets sacrés? (ou du moins qui le seront dès que vous aurez du Pr à y mettre).

L'argent matériel n'est pas un problème, car rappelons-le, un adorateur peut produire un écu d'or par jour donc amusez-vous ! (Voir Ses Habitants, page 225)

Si vous le souhaitez, il est également bon de lui faire un symbole divin et lui donner un titre divin, mais comme tout ce qui n'a aucune conséquence directe sur le jeu, vous pourrez le faire plus tard.

Le nom de votre personnage est également facultatif car il est toujours difficile de trouver un nom et il est toujours possible de dire que votre nom est imprononçable dans la langue des mortels.

Exemple :

Hylissy le portevent, est habillé en toge blanche avec des reflets argentés, lors des grandes cérémonies, il prend une toge blanche avec des plaques d'argent finement sculptées à son effigie. Son symbole est une lance au bout de laquelle est attachée un ruban blanc.

Il a toujours sur lui une petite dague sacrificielle qui peut être utilisée comme une pointe de lance. Lorsqu'il part à la guerre, il s'équipe d'une longue lance dont certaines parties sont en argent, avec un magnifique ruban blanc noué entre son fer et sa hampe.

Le fer de sa lance est chargé de 10 g de Mercure, ce qui pourra lui permettre s'il le souhaite de faire des miracles.

2.4. Ma Cité

2.4.1. Sa tenue et son équipement



Après avoir marché pendant quelques jours et s'être équipé, votre Homoncule a enfin pu rencontrer une cité qui l'a reconnue comme dieu. Si vous le souhaitez, vous pouvez imaginer à quoi ressemble votre cité.

À quel endroit est-elle sur la carte du monde? (à décider avec le meneur de jeu)

Dans quel type d'environnement est-elle située?

À quoi ressemble-t-elle?

Quel est son nom? (si vous en avez une quelconque idée)

Y a-t-il des lieux particuliers? Voire sacrés?

Choisissez, si possible, un emplacement qui ne soit pas trop dangereux, mais à part cela, ces choix n'ont pas d'influence directe sur le jeu, donc si vous n'avez pas d'idée vous pourrez décider plus tard.

Exemple :

La forteresse d'Hybras est située à flanc de colline, non loin de la mer sur le continent de la Tour Sombre, elle est constituée de nombreuses tours gris clair dont un certain nombre est en ruines.

Une des tours est particulièrement haute et en permanence entourée de nuages (coût : 10 Pr pour qu'elle soit entourée de nuages et 10 Pr de charge qui pourront être utilisés plus tard pour y faire un miracle).

2.4.2. Ses Habitants

Vous commencez le jeu avec une cité de 100+3D6 aptes, 300+6D6 famille et 600+9D6 convaincus.

La différence entre les mortels « *aptes* » et les mortels « *famille* » est que les aptes obéissent à vos ordres, ils peuvent s'armer et partir à la guerre, alors que les « *famille* » sont trop vieux, trop jeunes ou trop faibles pour faire quoi que ce soit d'autre que faire vivre votre cité. Ce sont les « *famille* » qui permettent aux « *aptes* » de manger le soir, s'habiller avec des habits propres et rentrer le soir dans une maison bien entretenue. Si vous obligez vos adorateurs « *famille* » à partir au combat, ils ne se battront qu'à 1/10 des capacités de vos mortels aptes.

Les « *convaincus* » sont simplement les autres habitants de votre cité, ils sont convaincus que vous êtes un grand dieu mais ne vous obéissent pas.

De même les « *aptes* » peuvent produire 1 écu d'or par jour (en monnaie ou en travail), ce qui n'est pas le cas des « *famille* ».

Les « *aptes* » ne sont pas forcément des hommes trentenaires : il peut y avoir des femmes, des enfants et/ou des vieillards, mais cela ne change pas leur nombre.

Même si vous jouez sur de grandes périodes de temps, les jeunes ne deviennent pas des « *aptes* » et les nouveau-nés ne deviennent pas des « *famille* » supplémentaire : en effet il faut compter que des « *aptes* » deviennent vieux et que des personnes âgées meurent, compensant le compte global.

Attention : « 3 famille » ne signifie pas « il y a 3 familles de mortels » mais bien « il y a 3 mortels du type famille ».

Exemple :

Hybras compte 112 « aptes », 315 « famille » et 623 « convaincus »

Il se peut que plus tard dans le jeu votre personnage fasse des prouesses hors du commun et impressionne les foules, des « *aptes* » et des « *famille* » vous rejoindront, mais sans doute gagnerez-vous aussi des « *convaincus* ». Ces mortels ne vous rejoignent pas et ne vous obéissent pas, mais ils sont convaincus que vous êtes un grand dieu et peut-être y aura-t-il un petit autel pour vous dans leur maison.

Croissance naturelle

Grâce à différents moyens de propagation du culte, le nombre de « *convaincus* » augmente automatiquement de 3% à la fin de chaque scénario. Puis 0,5% des « *convaincus* » deviennent des « *aptes* » et 1,5% deviennent des « *famille* ». Ainsi 600 « *convaincus* » → 618 « *convaincus* » → 606 « *convaincus* » + 3 « *aptes* » + 9 « *famille* »

Pour simplifier, vous pouvez ne faire qu'un petit calcul tous les 6 scénarios (même si ce n'est pas mathématiquement exact). Ainsi à chaque fin de scénario, faites un point à côté de votre nombre de *convaincus*, au bout de 6 points, faites le calcul suivant :

Soit X.100 le nombre de convaincus. 6.X sont de nouveaux « *convaincus* », 3.X de nouveaux « *aptes* » et 9.X de nouveaux « *famille* ».

2.4.3. Sa Spécialité

En début de partie, vous allez choisir une qualité pour vos mortels. Ce choix est très important car il est extrêmement lié à votre cité, il est probable que les villages aux alentours la connaissent pour cela.

Les athéniens sont bons philosophes, les spartiates sont bons guerriers etc... À vous de trouver la qualité qui fait de votre cité une cité unique.

Cette qualité peut être très restreinte ou très générale, cela en modifiera l'effet.

Une cité de bons combattants sera meilleure au combat qu'une cité de bons guerriers, mais les bons combattants ne sont pas particulièrement bons pour fabriquer leur équipement, l'entretenir etc...

De même, si vos mortels sont bons à la lance, ils ne sauront pas particulièrement manier l'épée.

C'est au joueur de rappeler au meneur de jeu si une qualité de ses mortels peut lui être favorable dans une situation en cours du jeu.

Un mortel bon en combat sera probablement 1,25 fois plus fort au combat qu'un mortel normal.

S'il est bon en combat à la lance ce sera plutôt 1,5 fois.

Bon en combat à la lance lors de la défense de point stratégique, il le sera 1,75 fois etc..

Se concentrer sur le combat n'est généralement pas une bonne chose. En effet, mener ses mortels au combat, c'est toujours risquer de les perdre. Par contre, posséder une cité de poètes, par exemple, pourra vous permettre de recruter plus facilement. Des habitants courageux ou robustes résisteront mieux à de longues marches etc...

Le mieux est de choisir la qualité de vos mortels en fonction de l'ambiance que vous souhaitez donner à votre cité. Une cité située près d'une source de lave formera évidemment plus facilement des forgerons que des marins.

En début de partie vous pouvez choisir un défaut qui vous offre une autre qualité, il faut naturellement que votre défaut soit suffisamment handicapant pour valoir la qualité que vous gagnez.

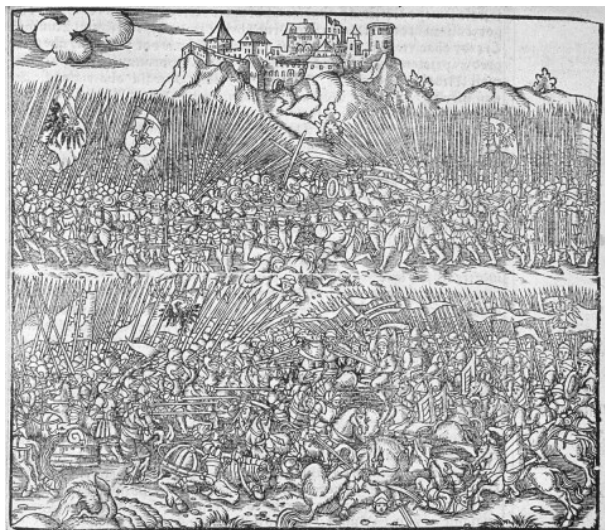
Si au cours du jeu vous souhaitez savoir si vos mortels possèdent une qualité supplémentaire, vous avez une chance sur deux. Si votre test est négatif, alors, au lieu de gagner une qualité, ils en perdent une.

Pour 100 Pr, vous pouvez également ajouter une qualité générale à votre cité ou lui retirer un défaut.

Exemple :

Les habitants d'Hybras sont de bons voyageurs cependant ils sont hautains mais ils savent être de bons poètes.

2.4.4. L'équipement/ l'apparence de ses habitants



Si vous le souhaitez, vous pouvez également choisir l'apparence physique de vos adorateurs. De base, en bons fidèles, ils vont essayer de vous ressembler, sans pour autant vouloir vous singler. Si vous ne spécifiez pas leur apparence, ils partiront du principe que votre style vestimentaire est réservé aux dieux, mais, pour vous plaire, ils vont porter des habits qui s'en approchent.

Vous pouvez également choisir des objets qui ne les quittent jamais. De base, certaines contrées ont des coutumes à ce sujet. (Voir Les 7 continents, page 338)

Les mortels *famille* ne possèdent pas tous les objets qui ne devraient théoriquement jamais les quitter, 1/3 d'entre eux seulement l'ont sur eux.

Il vous est également possible de décider quel équipement ils utilisent en cas de guerre, en précisant le pourcentage de personnes utilisant tel type d'arme. Si vous ne le précisez pas, la répartition des armes est comme suit :

30% Archerie

dont 20% Arbalétriers avec arbalètes lourdes et pavois
 et 10% Archers
 30% Fantassins
 dont 10% Cuirassés avec épées longues et boudiers
 et 10% Lanciers
 et 10% Infanterie légère avec épées longues et petits boudiers en bois
 5% Garde divine : Hallebardes joliment décorées
 5% Élite : Arbalètes légères, épées longues, dagues et boudiers en bois
 (les Élite ne sont pas meilleurs combattants que vos autres mortels, ils sont juste mieux armés et plus polyvalents).
 0,3% Armes de sièges légères
 (si le joueur souhaite avoir plus d'armes de sièges, il doit avoir un héros spécialiste par arme de siège.)
 10% Officiers
 dont 2% Hérauts : Épée longue, drapeau.
 et 7% Chefs de compagnie : Équipement de la compagnie qu'il commande, sinon Épée longue.
 et 1% Officiers supérieurs : Épée courte.
 20% Logistique militaire.
 dont 15% Intendance (logistique pour la nourriture, l'équipement etc) :
 Dagues
 et 3% Éclairage : Dagues
 et 2% Police militaire : Épées courtes et Dagues
 (Voir Présentation des troupes, page 269)

Pour personnaliser encore le style de votre cité, vous pouvez décider de certains cultes que vos mortels observent. Ces cultes peuvent rendre des objets sacrés avec le temps mais vous ne pouvez utiliser les Pr que cela crée que si le meneur de jeu trouve que cette coutume est particulièrement cohérente.

Dans tous les cas, cela ne peut pas générer plus de 1 Pr par scénario et par centaine de mortels.

Exemple :

Les habitants d'Hybras portent une robe de voyage gris clair. Ils ont toujours avec eux un fer de lance qui leur sert de dague et une petite outre de 50cl (d'eau bien sûr). Lorsqu'ils partent à la guerre ils utilisent la répartition standard à l'exception que, au lieu d'utiliser des épées longues, ils utilisent des javelines. Une fois l'an, la cité se réunit en bas de la tour où ils écrivent des poèmes sur des bandes de tissus qu'ils accrochent aux branches des arbres. A cette occasion est offert le fer de lance aux jeunes devenus hommes. Ce fer de lance n'est offert qu'une fois et porte le nom de son propriétaire. S'il le perd il doit faire pénitence auprès de son dieu.

2.4.5. Mes Héros



À force d'habiter dans cette cité, vous avez découvert parmi ses habitants des êtres qui se distinguent des autres.

En effet vous pouvez à tout moment du jeu choisir d'échanger cinq *aptes* contre un héros. Cela ne vous coûte rien (sauf 5 *aptes*) et consiste à créer un héros avec un nom, un métier et une qualité en plus de celle des autres *aptes*.

Son inventaire et ses qualités sont gérées différemment des autres *aptes*.

Ne vous souciez pas de l'âge que peuvent avoir vos héros, les mortels du monde de Prima ont une espérance de vie très longue, et sauf décision particulière du meneur de jeu, aucun de vos héros ne mourra de vieillesse.

Comme pour vos *aptes*, vous pouvez lui choisir un défaut qui vous offre une qualité supplémentaire et vous pouvez voir au dé s'il possède une qualité, mais comme pour vos *aptes*, il y a un risque.

En tant que dieu vous pouvez décider d'instruire un de vos héros, il vous faut pour cela quelques jours et 10 Pr. À l'issue de cet apprentissage, votre héros gagne une qualité.

Un des intérêts des héros est que, en tant que joueur, vous avez le droit de les incarner. C'est très pratique notamment si vous souhaitez ne pas vous déplacer en personne.

Il est recommandé d'avoir au minimum un grand prêtre et un champion.

Le grand prêtre sert à rencontrer avant vous les personnes qui souhaitent vous voir et propager votre bonne parole. Le champion est utile dans de nombreuses situations périlleuses où un Homoncule n'est pas le bienvenu.

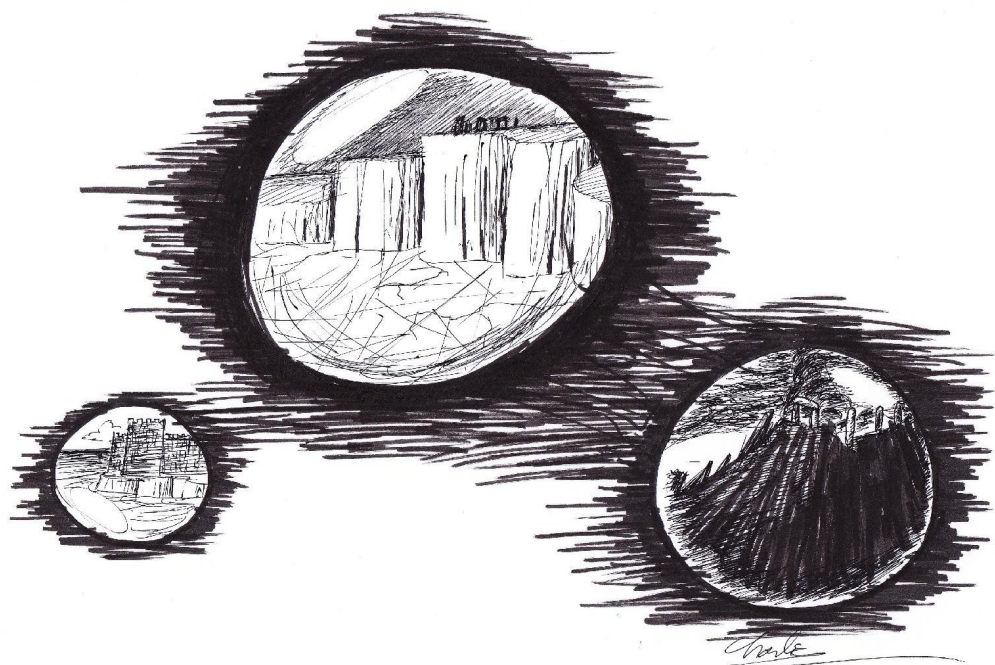
Exemple :

Le Champion d'Hybras (c'est à la fois son titre et son nom) est un homme particulièrement agile et qui excelle au combat à la lance (une qualité supplémentaire coûte 10 Pr). Il porte une robe d'Hybras déchiquetée, dans cette robe est cousu un morceau de cuir qui peut servir de fronde. Il a également un long ruban blanc noué sur son avant-bras gauche. Son fer de lance a été béni par son dieu et il semble que l'air ambiant suive les mouvements de sa lame. Il est monté sur une barre d'un bois qui semble indestructible (10 Pr de charge, 5 Pr pour que l'air ambiant suive le fer avec une limite de vents de 50 km/h et 5 Pr pour que la lance soit particulièrement résistante).. Il a en permanence un jour de ration de survie et une gourde de 100 cL. Peu de gens le savent mais il possède également une petite lame et un peu d'or cachés dans ses bottes.

Le Grand prêtre d'Hylyssy est un homme particulièrement charismatique et intelligent. Il porte une robe d'Hybras blanche. Son fer de lance est gravé d'argent et son outre est pleine d'un bon vin blanc liquoreux. Il possède également de quoi écrire et un livre dans lequel il écrit tous les récits de voyages qu'il peut récolter.

2.5. Mon Monde

Quelques années après votre éveil, vous avez eu une révélation, vous pouvez ouvrir une porte vers une dimension dont vous êtes maître !



En effet chaque homoncule (et chaque mortel détenant sous la forme d'objets ou de sorts ou de charge plus de 100 Pr) possède une dimension propre, à laquelle il peut accéder en créant un portail temporaire. Cette action prend trois tours (soit 18 s) durant lesquels il doit se concentrer. 3

tours est la durée pour un portail stable lui permettant de rentrer. A chaque fois que la surface du portail est doublée, la durée d'incantation est doublée. Mais il n'est pas possible de faire un petit portail en deux tours.

Il existe dans cette dimension deux portails.

Le premier sert lorsque l'homoncule crée un portail temporaire, le second doit être relié à un portail permanent, ce lien peut être activé et désactivé à volonté.

Il est important de choisir où mettre son portail permanent dans le monde réel.

Si aucun choix n'a été fait, il se situe au cœur de votre cité dans une place fortifiée.

Pour des raisons logistiques, il est bon de mettre son portail dans votre cité. Choisissez un emplacement sympathique, comme au sommet d'une pyramide pour que l'on voie de loin les flammes qui emplissent votre monde ou simplement à l'entrée de votre salle du trône, pour que, croyant entrer dans une salle ordinaire, des visiteurs découvrent que cette salle est à ciel ouvert au sommet d'un pic rocheux.

(Comme dit plus bas, le portail permanent s'active à la mort du propriétaire de la dimension).

Il est possible de créer d'autres portails permanents, cela coûte 25 Pr par nouveau portail.

À sa création, cette dimension ressemble à une île volante de $(1 + (\text{nombre de sorts de l'homoncule})^2 + (\text{nombre de Pr détenus par ses adorateurs ou lui-même}/100) + \text{nombre d'adorateurs aptes})$ mètres de rayon entourée de vide.

À l'horizon on peut apercevoir une sorte de coucher de soleil à 360°

La taille de l'île est la zone dans laquelle il est possible de se déplacer, mais le propriétaire peut très bien décider que son monde ressemble à un océan infini.

L'altitude maximale à laquelle il est possible de se déplacer est de deux fois le rayon. (sauf autorisation du meneur de jeu, cette hauteur est limitée à 100km)

Le propriétaire peut modeler lentement sa dimension, il peut lui donner la forme qu'il souhaite, faire pleuvoir des pétales de rose, créer un escalier défiant les lois de la physique etc... Si le meneur de jeu l'y autorise, il peut même changer certaines lois de la physique (exception faite de l'écoulement du temps). Cependant chaque modification requiert du temps et il lui est donc impossible de faire jaillir des flammes sous les pieds des visiteurs.

À la mort du propriétaire de la dimension, elle se dégrade et se détruit en quelques minutes. Pour permettre à d'éventuels occupants de s'enfuir, le portail permanent s'ouvre.

Rien de ce qui n'est créé dans la dimension ne peut en sortir, à l'exception de la nourriture, si une quantité égale de nourriture est apportée dans la dimension (elle disparaît alors). Ainsi il est possible de vivre de la nourriture de la dimension, mais pour pouvoir sortir vivant il faut faire rentrer de la nourriture.

Deux mondes peuvent se rejoindre à l'occasion d'un duel ou d'une rencontre diplomatique par exemple. Pour cela, il faut que l'un des propriétaires crie le nom de l'autre dans le vide, et alors l'autre entendra son nom en sachant qui l'appelle (nom et apparence physique) il est alors libre d'accepter ou de refuser. L'appel est entendu même si la personne appelée n'est pas dans son monde.

Le but de la dimension est de :

- Aider les joueurs à fuir une situation difficile
- Permettre à plusieurs personnages de communiquer et de voyager de cité en cité
- Lier facilement l'homoncule avec sa cité pour qu'il ne se soucie pas de devoir toujours avoir une corde sur lui
- Permettre d'avoir une salle du trône qui a du panache

- Permettre des combats de forts dans des décors magiques
- Servir de dernier refuge pour ses mortels si leur cité est prise par l'ennemi

Si un joueur trouve une autre utilisation abusive de sa dimension, comme par exemple ouvrir son portail temporaire plusieurs kilomètres au-dessus d'une ville et larguer des pierres ou ouvrir son portail temporaire dans un abysse pour qu'un jet d'eau haute pression sorte par son portail permanent, le meneur de jeu se doit de refuser qu'il le fasse. Par exemple en imposant que le fait d'élever l'altitude d'objets lourds ou volumineux coûte excessivement cher en Fluide.

Exemple :

Le portail permanent de la dimension d'Hylissy se trouve dans la cage d'escalier de la grande tour de sa cité. Ainsi lorsque l'on monte, on est surpris de découvrir que le sommet de la tour est entouré d'une marée de nuages à perte de vue battue par des vents violents. Au centre de ce sommet se tient majestueusement un grand trône.

Comme cette tour est toujours entourée de nuages dans le monde réel, personne ne saurait dire que lorsque l'on monte à l'escalier, on arrive dans une autre dimension.

2.6. Mes Suivants



En tant qu'Homoncule vous possédez un cœur de terre, mais ce n'est pas du tout le cas de tous les utilisateurs de magie. Il se peut donc que certains soient tentés de vous servir en échange de magie. En terme de jeu, vous pouvez décider d'offrir une certaine quantité de magie à une créature magique en échange de quoi elle vous suit et vous obéit.

Pour avoir un suivant, il faut donner une certaine quantité de Fluide à une créature, qu'elle conservera pour son usage personnel.

Parmi les suivants les plus courants il y a :

- Les anciens élémentaires

Des créatures magiques liées à un élément ou à une combinaison d'éléments. (Voir Les anciens élémentaires, page 329)

- D'anciens dragons

Des créatures magiques pouvant avoir toutes sortes d'apparence (il ne s'agit pas ici de créatures reptiliennes ailées) et créées par des entités supérieures pour tester tous ceux qui souhaitent posséder un cœur de terre. (Voir Les Dragons, page 330).

- Des créatures sauvages évoluées magiquement

Des créatures qui, il y a plusieurs générations étaient normales mais la forte magie de leur lieu de vie les a fait évoluer. (Voir Le continent primaire, page 344 et La Zone sauvage, page 360).

Si vous souhaitez monter un phénix ou posséder un chat qui communique avec vous par télépathie, le jeu le permet.

Il suffit de choisir ce que vous souhaiteriez avoir et de convenir avec le meneur de jeu quel coût en Fluide par scénario cette créature va coûter.

Le prix doit être déterminé par l'utilité qu'elle peut vous apporter. En effet un moustique coûtera bien plus cher qu'un cheval, car il peut injecter du poison et espionner de grands seigneurs ennemis.

Les créatures magiques doivent être reconnaissables, cela empêche d'en faire des espions parfaits.

Le meneur de jeu a accès à une liste de suivants-types pour vous aider à créer les vôtres.

2.7. Comment utiliser la feuille de personnage?

Vous trouverez en fin de livre et sur internet, une feuille de personnage à remplir. Tous les champs n'étant pas explicites, voici une explication de comment remplir ce document. Les champs avec un * sont fortement recommandés

Nom: Le nom de votre personnage.

***Joueur:** Le nom du joueur.

***Titre:** Le titre de votre personnage, par exemple : « Le porteur de vie » ou « Le seigneur de l'aube » etc...

Type: Homoncule, Mortel etc...

Description: Courte description de votre personnage.

Symbole/Apparence: Dessinez ici votre personnage ou le symbole de son culte.

Cœur de terre: Barrez ce dessin si vous n'avez pas/plus de cœur de terre.

***Fluide produit par scénario:** Détaillez ici le calcul de votre fluide produit par scénario. Si vous avez, par exemple, un sort qui donne 5cL/scénario et un suivant qui coûte 20 cL par scénario écrivez $100 + 5 - 20$ Total 85.

Fluide dépensé: Vous pouvez noter ici le fluide dépensé lors de scénario.

Jauge de fluide: Vous trouverez sur les côtés de la feuille de personnage plusieurs barres. Mettez-y deux trombones que vous déplacerez pour indiquer votre fluide actuel. Ainsi vous n'aurez pas à écrire puis gommer régulièrement sur votre feuille. Par exemple : 135cL → 130 (barre de gauche) + 5 (barre du bas)

Magie vibratoire: Fluide utilisé : Notez ici le fluide utilisé avec de la magie vibratoire, rappelons que la magie vibratoire ne consomme pas votre fluide (elle utilise le fluide ambiant) mais a une limite maximale de fluide utilisable par scénario.

Principe: Notez ici votre quantité actuelle de Principe en Pr.

Sort: Notez ici vos sorts. Lorsque vous en gagnez un nouveau que vous n'avez pas encore choisi, ajoutez un + devant un emplacement vide.

Si vous avez trop de sorts pour les noter ici, prenez une feuille de plus.

***-Coût:** Le coût du sort, par exemple 1 cL/10 kg.

***-Nom:** Le nom du sort.

***-Élément:** L'élément auquel est associé le sort.

***-Description voir:** Notez ici la page du livre où vous pourrez trouver sa description ou cochez la case « Wiki » s'il est présent sur le wiki. (Voir Site Internet page 418)

Caractéristiques: Notez ici vos caractéristiques

***-Nom:** Le nom de votre caractéristique, vous pouvez également noter le nombre de points qu'elle a coûté, par exemple: ** Ailes (vol de mauvaise qualité).

***-Élément:** L'élément associé à cette caractéristique.

***-Résistance :** Voir Immunité page 52

Magie Vibratoire

***-Niveau:** Votre niveau de magie vibratoire.

***-Fluide max. utilisable par scénario:** détaillez ici le fluide maximum utilisable par scénario. Si vous êtes un mage vibratoire de niveau 3 et que vous maintenez en permanence 10 cL de sorts (comme des objets en air par exemple) notez 64 - 10 Total 54.

-Magie mécanique: Cochez cette case si vous êtes un mage mécanique.

Combat de masse

-**Bonus:** Notez ici votre bonus en combat de masse. De base pour un homoncule il est de + 2. Si vous avez la caractéristique Grand (4 m) par exemple, notez 2 + 1 Total 3.

-**P.V:** Notez ici votre nombre maximal de points de vies. Si vous avez la caractéristique Grand (4 m) par exemple, notez 10 x 1,5 Total 15.

-**Points de vies actuels:** Notez ici vos points de vies actuels ou vos points de vies perdus.

Artefacts

*-**Charge:** Notez ici la charge de cet artefact en Pr. Rappelons que la charge est une quantité de principe stockée dans un objet qui peut être retirée à tout moment. Un objet chargé de 5 . X Pr produit X cL de fluide.

-**Nom:** Le nom de l'artefact.

*-**Coût intrinsèque:** Le coût intrinsèque de l'objet en Pr, c'est son coût en Pr s'il n'est pas chargé. Par exemple, une dague en glace noire coûte 10 Pr.

*-**Emplacement:** L'endroit où se trouve l'objet. « Sur soi », porté par un « Héros », où quelque part « En sécurité ».

*-**Description/effet:** Notez ici tout ce qu'il est pertinent de noter concernant cet objet.

Autres Objets: Notez ici tous les autres objets que vous possédez et qui ne sont pas particulièrement des artefacts.

Suivant: Notez ici tout ce qui concerne vos suivants. Si vous en avez plus d'un, vous pouvez prendre une autre feuille.

*-**Coût par scénario:** Le coût en fluide par scénario que votre suivant consomme.

-**Nom:** Le nom de votre suivant.

***-Description/Particularité:** Notez ici tout ce qu'il est pertinent de dire sur votre suivant.

***-Capacité offensive, Résistance:** Notez ici la capacité offensive et la résistance de votre suivant. (Voir Équivalence en nombre de Mortels page 253)

Dimension Personnelle

-Nom: Le nom de votre dimension personnelle.

-Rayon: Le rayon de votre dimension personnelle.

***-Description:** La description de votre dimension personnelle.

***-Emplacement du portail permanent:** L'endroit où se trouve votre/vos portail(s) permanent(s). Cela peut être par exemple « À l'entrée de ma salle du trône » ou « Caché dans ma cathédrale ».

Cité

-Nom: Le nom de votre Cité.

***-Description:** La description de votre Cité.

***-Mortels « aptes » « famille » « convaincus »:** Le nombre de vos Mortels « aptes » « famille » et « convaincus ».

***-Qualités:** La/Les qualités de vos Mortels.

***-Emplacement:** Faites une croix là où se trouve votre cité et des ronds là où vous possédez des portails permanents.

Héros

***-Fonction/Nom:** La fonction et/ou le nom de votre Héros, par exemple « Grand Prêtre ».

***-Qualités/Particularités/Artefacts:** Notez ici les qualités de vos Héros ainsi que toute chose pertinente (description, équipement particulier, artefacts possédés etc...)

3. Système de jeu



Dans Prima, le système de jeu est très léger. Cela permet de fluidifier énormément le jeu, que ce soit lors des phases de combats ou à l'occasion d'autres tests. Si votre meneur de jeu souhaite cependant utiliser un système plus complexe, il peut tout à fait adapter le système D20 à Prima.

Les personnages ne possédant aucune caractéristique chiffrée, c'est au meneur de jeu de déterminer le niveau de difficulté d'un test pour tel personnage.

Si vous avez besoin d'un résumé très rapide du système du jeu pour un nouveau joueur, voir Résumé du système de jeu de Prima en deux pages, page 400.

3.1. Quels dés prendre?

Le dé 6 étant le plus facile à trouver, il est conseillé de l'utiliser. Si le meneur de jeu désire plus de précision, libre à lui d'utiliser le dé 20 ou le dé 100. Dans ce livre le jeu est basé sur le dé 6.

Pour jouer à Prima il est conseillé d'avoir deux dés 6.

3.1.1. Je n'ai pas de dés sur moi.

Prima étant un jeu ne nécessitant pas d'avoir sur soi un livre de règles, vous pouvez y jouer à peu près n'importe où. Ainsi il peut arriver que vous ne possédiez pas de dés 6 sur vous et que vous ne puissiez pas accéder à un logiciel/site internet de simulation de dés.

Vous trouverez en fin d'ouvrage une table aléatoire, pour l'utiliser il vous suffit de pointer sur une case en cachant la page avec le reste du livre, la case la plus recouverte vous donne votre résultat.

Sinon vous pouvez aussi lancer des crayons de papiers au préalable marqués (un crayon de papier classique possède 6 faces). Les crayons Ikea™ sont parfaits pour cela grâce à leur petite taille.

Il vous est également possible de lancer un chronomètre et de l'arrêter un peu après, le chiffre obtenu sera le chiffre des centièmes de secondes (si vous obtenez 7 8 9 ou 0 réessayez ou appliquez la table de conversion). Une variante est de choisir au hasard une page d'un livre, le résultat est alors le chiffre des unités de la page. Il est aussi possible de prendre le chiffre des unités de la plaque d'immatriculation d'une voiture etc... Le hasard peut être trouvé à peu près partout.

Si vous ne possédez ni dé ni crayon ni livre ni chronomètre, il vous reste le dé mental.

Le meneur de jeu compte de 1 à 6 en boude et le joueur lui dit quand il doit s'arrêter.

Mais cette solution n'est pas aussi bonne statistiquement que les précédentes et au final rien ne vaut un véritable dé.

3.2. Gradation de la réussite/ échec d'une action.

Lors d'un test, le joueur doit lancer le dé. Plus le résultat sera élevé, meilleure sera sa réussite. C'est au meneur de jeu de décider de la difficulté de ce test. Les tables suivantes ne servent qu'à donner des ordres de grandeurs. Les réussites possibles données sont des exemples que le lecteur aura peut-être déjà rencontré dans la réalité, ainsi il pourra plus facilement en saisir le niveau de difficulté.

Échec Critique : Si le joueur obtient un 1 sur son dé, il risque de faire un échec critique. Il va alors relancer son dé.

S'il obtient 1, 2 ou 3 il vient de faire un échec critique les conséquences seront dramatiques.

De plus s'il vient de faire un 1, il doit relancer son dé pour voir si cet échec critique n'est pas un échec critique terrible. Et ce jusqu'à ce qu'il ne fasse plus de 1.

S'il obtient 4, 5 ou 6 il n'a pas fait d'échec critiques mais le résultat de son test est toujours 1.

Réussite Critique : Si le joueur obtient un 6 sur son dé, il peut faire une réussite critique. Il va alors relancer son dé.

S'il obtient 1, 2 ou 3 sa réussite critique n'a pas fonctionné mais il ajoute tout de même le résultat de son second dé à son premier dé pour avoir le résultat de son test.

S'il obtient 4, 5 ou 6 il vient de faire une réussite critique, son action sera particulièrement brillante et de plus il ajoute le résultat de son second dé à son premier pour avoir le résultat de son test.

De plus s'il vient de faire un 6 il peut relancer son dé et rajouter le résultat d'un troisième dé, voire même faire une réussite critique éclatante. Et ce jusqu'à ce qu'il ne fasse plus de 6.

D6	Action qu'un être humain normal peut réussir sans entraînement particulier.
EC	Aucune action ne peut réussir avec un échec critique, pas même ouvrir une porte dont on a la clef. Et les conséquences seront fâcheuses, une mauvaise clef risque de rester coincée.
1	Action triviale : Courir sans trébucher sur un sol normal.
2	Action facile : Rattraper un objet qui lui est lancé.
3	Action faisable : Lancer un couteau sur une porte et qu'il se plante. Réussir un contrôle/examen de son niveau dans une matière que l'on n'apprécie pas.
4	Action normale : Jongler une fois avec deux balles. Trouver la mairie d'un village ou d'une ville qu'on ne connaît pas en moins d'une demi-heure un jour où il y a peu de monde dans les rues.
5	Action difficile : Retrouver un objet perdu il y a plusieurs années dans une maison en moins d'une journée. Communiquer un message simple en langage des signes.
6+1	Action très difficile : Toucher une personne en mouvement, à la tête, à 6 mètres, avec un projectile.
6+2	Action très difficile+ : Réussir un jeu d'adresse comme le bilboquet en moins de 5 min.
6+3	Action très difficile++ : Rattraper un objet proche que quelqu'un d'autre a fait tomber.
RC	Toute action, dans la limite du réalisable physiquement, est réussie avec une réussite critique, même, par exemple, lancer une craie dans la bouche d'une personne qui baille.

La table suivante vous présentera des correspondances entre différents types de dés. Les correspondances ne sont là qu'à titre d'exemple, pour que le meneur de jeu puisse se faire une idée de l'ordre de grandeur des réussites dans Prima. La différence entre un 70 et un 71 sur un dé 100 n'est pas aussi grande qu'entre un 4 et un 5 sur un dé 6.

D6	D10	D20	D100
1	1	1 à 3	1 à 15
2	2 à 3	4 à 6	16 à 30
3	4 à 5	7 à 10	31 à 50
4	6 à 7	11 à 14	51 à 70
5	8 à 9	15 à 17	71 à 85
6	10	18 à 20	86 à 100

3.3. Résister aux sorts?

Dans la plupart des sorts il est précisé que seul un mortel normal peut être affecté ou que l'effet n'est visible que sur un mortel normal. En effet dans Prima il est rare que les joueurs rencontrent un mortel particulièrement puissant ou une créature magique ennemie. Lorsque cela arrive c'est au meneur de jeu de décider quel est le pourcentage de chances pour que le sort fonctionne quand même. Par exemple si un joueur lance un sort de *Mange-visage* (Voir *Mange-visage*, page 161) sur un gardien, il a peut-être 5% de chances que le sort puisse fonctionner. S'il tente de lancer ce sort sur un homoncule il y a peut-être 20% de chances pour que cela fonctionne. S'il le sort ne fonctionne pas, c'est, soit que la cible a esquivé le sort, soit qu'elle résiste simplement à cet effet. Cependant il est primordial de privilégier le réalisme au dé. Un mortel sur lequel tombe directement un éclair lancé par la *Fureur du ciel* (Voir *Fureur du Ciel*, page 63) a toute chance de mourir purement et simplement sur le coup, sauf s'il utilise un mirade et décale de quelques mètres le point d'impact de l'éclair. Voici un tableau qui regroupe des ordres de grandeurs de vulnérabilité aux sorts.

Mortel normal	100%
Héros ayant plus de 5 qualités	80%
Membre d'une caste de Gardiens	40%
Homoncule n'ayant qu'un seul sort	20%
Homoncule ayant au moins 6 sorts	10%
Gardien en possession de son arme	5%
Gardien majeur (Air, Feu, Eau, Terre)	0,1%

3.4. Tests hors combats.

Si le personnage n'est pas en situation de stress et s'il a la possibilité de réessayer et de prendre son temps, il convient de ne pas jeter de dé.

Si un seigneur souhaite se faire construire un bateau, il va prendre le temps qu'il faut pour le faire bâtir quitte à rectifier le tir s'il voit que son embarcation n'est pas correcte. Il n'y a donc pas besoin ici de lancer les dés.

Par contre s'il souhaite trouver un ménestrel connaissant une information bien précise, il y a de faibles chances pour qu'il réussisse, car cette personne n'existe peut-être même pas ! Voici des exemples concrets de tests hors combats qu'un joueur pourra avoir à effectuer.

D6	Action qu'un Homoncule peut réussir
EC	Aucune action ne peut réussir avec un échec critique pas même rester anonyme dans une foule immense en étant transformé en mortel habillé aux couleurs locales. Il se peut que sans faire exprès le personnage bouscule une personne et déclenche une bagarre.
1	Action triviale : Faire un saut d'1 m de longueur sans élan.
2	Action facile : Casser une porte fragile en moins de 30 s.
3	Action faisable : Vivre discrètement un mois dans une forêt sans que les seigneurs locaux le sachent.
4	Action normale : Falsifier un document pour qu'il ne soit pas reconnaissable par une personne quelconque. Vivre de manière silencieuse une semaine dans une maison sans que les seigneurs locaux ne le sachent
5	Action difficile : Accrocher solidement un grappin à une maison.
6+1	Action très difficile : Escalader 3 m d'une façade à mains nues. (en laissant des marques sur le mur).
6+2	Action très difficile+ : Trouver en moins d'une semaine un Providiae qui accepterait de trahir sa patrie moyennant finances.
6+3	Action très difficile++ : Convaincre un seigneur qui n'aime pas les Providiae mais qui est tout de même sous leur hiérarchie de traiter avec vous.
RC	Toute action dans la limite du réalisable physiquement est réussie avec une réussite critique, même épier une journée un seigneur sans qu'il le sache.

3.5. Tests en combat

Dans Prima les règles de combats sont très légères, cela permet au meneur de jeu de rendre les combats bien plus réalistes. Il y a deux types de combats :

- Les duels
- Les combats de masse

Ces deux types étant très souvent rencontrés par les joueurs, il y a deux systèmes de combat.

3.5.1. Équivalence en nombre de Mortels

La plupart des créatures de ce livre ont une résistance et une capacité offensive définies en nombre de mortels équivalent.

Par exemple un homoncule normal est aussi résistant que 10 mortels mais a une capacité offensive équivalente à 100 mortels.

Ce nombre équivalent sert à visualiser la résistance et la dangerosité de ladite créature.

La résistance est parfois appelée points de vie, ce nombre peut effectivement être utilisé de cette manière. La capacité offensive est plus difficile à définir, mais donne une bonne idée de la force de frappe de ladite créature.

3.5.2. Règles de duels

Un duel est, au sens large un combat entre un petit nombre de participants, typiquement en dessous de 10. Pour pouvoir mieux visualiser la disposition du combat, il convient de faire rapidement une carte de la zone et d'y annoter la position des guerriers. Si vous ne possédez pas de quoi faire des pions, il suffit d'écrire une lettre par guerrier sur la carte et de barrer les lettres à chaque déplacement. Les combats ne durent en général pas plus de 5 à 10 tours, la carte de jeu reste parfaitement lisible.

Les tours durent en moyenne 6 s.

Durant ces 6 secondes le personnage peut choisir ses actions.

Une personne normale évoluant à une vitesse normale peut avancer de 9 m puis frapper, s'il souhaite avancer plus, il doit baisser sa garde et s'exposer à des attaques.

C'est au meneur de jeu de décider s'il est cohérent qu'il ait le temps d'effectuer toutes ces actions. Typiquement, s'il choisit de frapper ou lancer un sort, cela lui prend tout son tour, mais s'il souhaite faire des actions rapides en prime, comme lâcher un objet ou dégainer une arme, c'est au meneur de jeu d'accepter ou de refuser. Le meneur de jeu peut également lui demander de faire un jet pour voir s'il est suffisamment rapide pour avoir fini ses actions au moment de la riposte ennemie.

Pour pouvoir bien mener un combat, il convient d'avoir testé le combat à l'épée avant. De nombreuses associations de Jeux de Rôles Grandeur Nature (comme par exemple les Flammes Blanches en France à Melun [http : //www.flammesblanches.org/](http://www.flammesblanches.org/)) proposent des initiations au combat à armes en mousse. Cela aide grandement à savoir ce qui est faisable et ce qui ne l'est pas en combat.

Au moment du combat, le meneur de jeu doit décider de la différence de niveau entre les guerriers, ce chiffre sera ajouté/retranché au défenseur lorsqu'il tente de parer. Typiquement, un Homoncule a un +2 face à un mortel normal.

Lorsqu'un guerrier tape, l'adversaire doit tenter un jet pour parer, si l'attaquant a un meilleur jet que le défenseur, il parvient à le frapper, sinon le défenseur parvient à parer/esquiver/empêcher l'ennemi de frapper. Selon les circonstances, le meneur de jeu peut décider de donner un bonus plus élevé à l'une des deux parties voire même de donner une réussite/ un échec automatique.

Par exemple, une personne se battant à la main contre un Homoncule armé, ne peut espérer parer les coups. S'il n'est pas particulièrement agile il ne peut pas esquiver.

Autre exemple : une personne utilisant une dague ne peut pas espérer frapper une personne se battant à la lance, sauf si le lancier a précédemment échoué une attaque et autorise momentanément l'autre à s'avancer.

Dernier exemple : sauf si l'adversaire est doté d'une agilité surhumaine, il ne peut pas esquiver une flèche. La difficulté de toucher n'est donc pas un jet opposé, mais un test de difficulté dépendant de la distance et d'autres facteurs.

Une fois la personne touchée, il faut déterminer les dégâts qu'a fait l'arme.

La différence entre l'attaque et la défense permet d'avoir une idée de quelle zone a été touchée, les zones les plus critiques étant bien entendu les plus difficiles à atteindre.

Une fois la zone déterminée, c'est au meneur de jeu de décider des dégâts, en fonction de l'armure du défenseur, de la zone touchée et de l'attaquant.

En principe, si un mortel normal est touché par un Homoncule sur une quelconque partie du corps, peu importe l'armure qu'il porte, il est mort ou baignant dans son sang. Le maître mot des dégâts en combat est qu'il soient réalistes. Si un coup a porté, la seule douleur suffit à mettre hors de combat un guerrier. Cependant, les Homoncules ne ressentent pas vraiment la douleur, ils peuvent donc potentiellement se battre jusqu'à ce que mort s'ensuive. (Voir Race?, page 10 Pour plus de détails sur la solidité d'un Homoncule).

Si le joueur souhaite viser une partie du corps particulière ou effectuer une action spéciale (comme tenter de désarmer l'adversaire ou lancer du sable dans les yeux de l'adversaire) c'est au meneur de jeu de décider des tests qu'il aura à effectuer. Mais ce genre d'initiative rend le combat plus intéressant et doit être en moyenne plus intéressante que de ne faire que frapper.

Il est également bon que les adversaires des joueurs essayent d'utiliser ce genre d'action.

Règle optionnelle : Escrime

Si deux guerriers sont d'un niveau élevé de maîtrise des armes et ont des armes équivalentes, ils peuvent utiliser la règle de l'escrime.

Chacun choisit un chiffre de 1 à 6 où il est faible et où il est fort (les deux ne peuvent coïncider) ce chiffre correspondra à la position d'escrime qu'il défend le plus et le moins (sixte, quarte etc..).

Si l'un des deux a choisi comme position forte la position faible de l'adversaire, il peut tenter de porter une attaque. Cette attaque suit les règles classiques d'attaque mais avec un bonus substantiel, par exemple +2. Ce système permet de faire durer plus longtemps un duel entre deux bon escrimeurs.

Règle optionnelle : Lutte de fatigue

Lorsque deux guerriers luttent davantage pour fatiguer l'autre que pour le blesser, comme par exemple s'ils luttent au corps à corps sans armes ou avec des masses tout en étant en armure complète, il est possible d'adopter le système de lutte de fatigue.

Au début du combat, le meneur de jeu attribue aux guerriers une valeur d'endurance en fonction de leur endurance physique mais aussi de ce qu'ils ont dépensé dans la journée.

Un mortel normal possède 100 points d'endurance, un Homoncule 200.

À chaque tour, les guerriers doivent miser une certaine partie de leur endurance, ils doivent au minimum miser 1 et ne peuvent pas miser plus d'un dixième de leur endurance maximale. Quoi qu'il arrive, ils perdent en fin de tour cette valeur d'endurance.

Après avoir choisi, ils dévoilent l'endurance mise. S'ils ont la même valeur, il ne se passe rien. Sinon, celui qui a misé la plus forte valeur lance un dé. S'il fait 1, 2 ou 3 le vainqueur inflige à l'autre une perte de 1, 2 ou 3 fois la valeur qu'il a mise, sinon il n'inflige pas de perte d'endurance à l'adversaire. Notez-bien que quoi qu'il arrive, les deux guerriers perdent en fin de tour la valeur de leur mise.

Dès que l'un des deux belligérants perd toute son endurance, il est trop fatigué pour continuer à se battre et est à la merci de son adversaire.

Ce système permet de rendre plus vivant les combats de force et retranscrit bien une lutte à mains nues.

3.5.3. Règles de combat de masse



Lorsque 200 guerriers surentraînés font face aux hordes des Providiae, il n'est plus possible d'appliquer le système de duel.

Le système de combat de masse, appelé également système de qualité de combat, permet de jouer sur des périodes plus longues et des échelles plus grandes.

Règles de bataille



Vous trouverez en fin d'ouvrage un rapide récapitulatif des règles de batailles.

(Voir Bataille en quatre pages, page 404)

Lorsqu'il y a plus de 500 personnes sur le champ de bataille, il devient fastidieux de compter précisément les pertes, c'est pourquoi le système de combat est simplifié à l'extrême.

Le jeu se déroule en tours décomposés en phases de jeu, c'est au meneur de jeu de décider qui joue à quelle phase de jeu.

Durant une phase de jeu, un bataillon peut se déplacer puis se battre.

Les tours ne durent plus 6 secondes mais 10 minutes.

Le meneur de jeu doit créer des groupes de guerriers de 100 personnes.

Lors du combat, le meneur de jeu doit gérer les groupes de guerriers comme d'importantes masses d'êtres humains. Ils ne comprendront pas forcément tous les ordres qu'on leur transmet et réagissent s'ils subissent trop de pertes.

Une troupe est caractérisée par deux choses:

-Sa composition

-Son organisation

Un joueur peut décider de faire une action particulière ou de prendre part au combat. S'il choisit cette dernière option, il compte comme un groupe de guerriers à part entière. La personne le jouant ne le contrôle plus totalement, il ne fait que lui donner des ordres macroscopiques.

Pour modéliser les troupes, il est conseillé d'utiliser des pièces de monnaies de différentes formes et valeurs, si la pièce est côté face, l'unité est organisée, si elle est côté pile, elle est désorganisée. Il est également possible d'utiliser des lettres de Scrabble™, ou des pièces d'échec, voire des figurines posées sur des pièces de monnaie. Retirer la pièce de monnaie signifie que l'unité est désorganisée.

Pour mesurer les distances, prenez 1 cm → 20 m

Largeur du pouce (environ 1,5 cm)	Limite inférieure de portée d'un archer, limite supérieure de plusieurs sorts élémentaires (30 m)
Longueur des deux premières phalanges de l'index (environ 4 cm)	Portée d'une arbalète (80 m)
Longueur totale de l'index (environ 8 cm)	Limite inférieure de portée d'un trébuchet (150 m)
Demi largeur d'une feuille A4 (environ 10 cm)	Portée d'un archer (200 m)
Longueur d'une feuille A4 (environ 30 cm)	Distance normale parcourue en 10 min. Pliez la feuille pour les trajectoires courbes (600 m)

La précision n'est pas très importante, dans la mesure où sur un vrai champ de bataille il est très difficile de mesurer les distances. Il vous est également possible d'utiliser une grande règle si vous en possédez.

Règles de bataille-Organisation

Le nombre de personnes du bataillon n'est plus réellement compté, il est soit organisé soit désorganisé.

Statistiquement, un bataillon désorganisé à la suite d'une bataille de 100 contre 100 possède 60 personnes.

Un bataillon désorganisé se déplace deux fois plus vite qu'un bataillon organisé.

Un bataillon désorganisé a une chance sur deux de refuser de se déplacer. (les ordres sont difficiles à donner à un bataillon désorganisé)

Ainsi nous considérerons toujours qu'un bataillon désorganisé compte 60 personnes et un bataillon organisé en compte 100.

Il y a cinq manières de désorganiser un bataillon:

- Soit lors d'un combat

- Soit sous une pluie de flèches

- Soit car son commandant a été tué

- Soit car il a subi plus de 40 pertes dues à un sort ou à une arme de siège

- Soit car le stratège décide de scinder un groupe organisé en deux désorganisés

Un bataillon peut également être considéré comme dispersé, la pièce est alors retirée du jeu et nous considérons que seuls 20 personnes du bataillon ont pu s'enfuir. (ce chiffre ne sert qu'à compter les survivants en fin de bataille)

Un joueur peut décider de faire fusionner deux bataillons désorganisés pour former un bataillon organisé, il faut pour cela que les deux bataillons soient adjacents et qu'ils ne fassent rien pendant 10 minutes.

Règles de bataille-Qualité de combat

À chaque tour, les groupes de guerriers peuvent se déplacer et se battre. Lorsqu'ils se battent, ils lancent un dé 6 : c'est le jet le plus important qu'un joueur puisse faire, c'est un jet de *qualité de combat en bataille*. Il sert à savoir avec quelle qualité l'unité se bat.

Les bonus sont interprétés de la manière suivante. Si une unité a un bonus relatif de +X par rapport à une autre, elle aura le droit de relancer X fois son dé de qualité de combat, seul le meilleur résultat compte.

Plusieurs bataillons proches vont tenter de se battre ensemble, quitte à se déplacer de quelques dizaines de mètres même lorsque ce n'est pas leur tour. C'est au meneur de jeu de décider si oui ou non certains bataillons parviennent à se déplacer pour prendre part à un combat.

Lors d'un grand combat de plusieurs bataillons, le meneur de jeu doit le décomposer en sous-combats.

Si même après décomposition, plusieurs bataillons de natures différentes se battent dans le même camps, leur bonus total est la moyenne de leurs bonus.

Règle optionnelle - La fuite

À tout moment, un stratège peut décider de faire fuir un bataillon organisé. Ce bataillon organisé se désorganise alors et se déplace de 600m dans une direction choisie ou seulement de 200m s'il était engagé dans un combat. Il pourra se réorganiser 20 min plus tard, s'il n'agit pas pendant 1 tour.

Voyons ici un combat entre 200 lanciers + 300 légers
et 300 lanciers + 300 légers



C'est la phase de jeu du joueur de droite, il avance ses troupes.



Les lanciers étant relativement proches, le meneur de jeu décide qu'ils peuvent prendre part au combat.



Le meneur de jeu décompose ensuite le grand combat en petits sous-combats.



Il y aura 4 combats équilibrés et un déséquilibré.

Il y a deux cas de figure: soit un combat est équilibré, soit il est déséquilibré.

Un combat est déséquilibré dès l'instant qu'il y a plus de bataillons dans un camp.

Un bataillon désorganisé compte comme un demi-bataillon organisé.

Un bataillon possédant un bonus relatif de +5 ou plus compte double, mais il lancera cinq dés en moins.

Exemple:

Un bataillon organisé contre deux bataillons organisés est un combat déséquilibré.

Un bataillon organisé contre un bataillon désorganisé est un combat déséquilibré.

Un bataillon organisé contre deux bataillons désorganisés est un combat équilibré.

Un bataillon organisé contre trois bataillons désorganisés est un combat déséquilibré. (le bataillon organisé est en position de faiblesse)

Combat équilibré

La règle de base est la suivante:

Les deux unités engagées sont désorganisées en fin de combat.

-Si les deux unités étaient déjà désorganisées, elles seront dispersées en fin de combat.

Il est en quelque sorte décalé d'un cran vers la dispersion.

À cette règle vient s'ajouter deux exceptions:

La cohésion: Si un des bataillons engagés fait un 6 en qualité de combat, il ne sera pas désorganisé ou dispersé à la fin du combat.

La furie guerrière: Si un des bataillons engagés fait un 6 en qualité de combat suivi de nouveau par un 6, sa cible sera dispersée à la fin du combat.

La furie guerrière prime sur la cohésion.

Combat déséquilibré

La règle de base est la suivante:

Le bataillon le plus faible sera dispersé à la fin du combat. (même s'il était organisé)

Il est en quelque sorte décalé de deux crans vers la dispersion.

À cette règle viennent s'ajouter deux exceptions:

La cohésion: Si le bataillon le plus faible était organisé et s'il fait un σ en qualité de combat, il est seulement désorganisé.

L'héroïsme: Si le bataillon le plus faible était organisé et s'il fait un σ en qualité de combat suivi par un σ , il restera organisé à la fin du combat.

De même s'il était désorganisé, il le restera.

Règles de bataille-Homoncules

Un Homoncule est modélisé un peu comme un bataillon de 100 personnes possédant un bonus de base de +2. Ce bonus peut être augmenté par certaines caractéristiques.

Il est également soit organisé soit désorganisé. S'il est désorganisé, nous considérerons qu'il ne lui reste plus que 60% de ses points de vie et il se met à paniquer. S'il est organisé, nous considérerons qu'il a tous ses points de vie.

Il a cependant trois différences avec un bataillon normal:

-Un homoncule ne peut pas disperser un bataillon. (même si ce bataillon était désorganisé) Car quelle que soit sa force, les soldats d'un bataillon désorganisé vont le fuir, et il ne parviendra plus à faire de pertes.

-Si un combat oppose plusieurs homoncules à un bataillon, ce combat est équilibré. Quel que soit le nombre d'homoncules qui se battent, ils ne peuvent pas être considérés en supériorité numérique.

-Lors d'un combat équilibré ou déséquilibré, un homoncule a X chances sur 36 de faire preuve de cohésion. X étant le nombre maximal de ses points de vie divisé par 10.

Par exemple, un homoncule normal (donc possédant 10 points de vie) doit faire un 6 en qualité de combat puis de nouveau un 6 pour faire preuve de cohésion.

Notez bien que, en fonction du bonus relatif de l'homoncule par rapport à ses assaillants, il est possible de relancer plusieurs fois le jet de qualité de combat.

À la discrétion du meneur de jeu, un homoncule se battant dans un bataillon peut donner un bonus allant jusqu'à (son bonus-1) au bataillon en question. Si le bataillon est désorganisé ou dispersé, il l'est aussi.

Règles de bataille-Autres créatures

De nombreuses créatures magiques sont définies par leur capacité offensive et leur résistance en nombre de mortels équivalents.

Considérez-les comme des homoncules dont le nombre de points de vie est donné par leur nombre de mortels équivalents, et dont le bonus vaut X

$$X = \frac{\text{Capacité offensive} - 60}{20} \quad \text{arrondi à l'inférieur.}$$

Ainsi une créature dont la capacité offensive est équivalente à 150 mortels est considérée comme un homoncule ayant un bonus de +4

Et une créature dont la capacité offensive est équivalente à 90 mortels, comme un homoncule ayant un bonus de 2-1=1

Règles de bataille-Archers

Lorsqu'un groupe de tir prend pour cible un groupe de guerriers, ils ne peuvent pas se défendre, ainsi le groupe de tir ne subit pas de pertes.

Les troupes d'archers ne peuvent pas tirer s'ils sont désorganisés.

Un bataillon d'archers ne peut tirer qu'une fois par tour, il peut tirer quand il le souhaite (même pendant la phase de jeu de son adversaire) mais ils ne peuvent pas tirer et se déplacer.

Au tout début de votre phase de jeu, tous vos archers gagnent la possibilité d'agir (c'est à dire tirer ou se déplacer). Ils la perdent s'ils se déplacent ou tirent. Vous pouvez tout à fait modéliser cette possibilité d'action par un petit objet que vous déposez sur le bataillon d'archers.

Par exemple:

Phase de jeu du joueur 1

Le bataillon d'archers du joueur 1 décide de se déplacer, il perd sa possibilité d'agir.

Phase de jeu du joueur 2

Le bataillon d'archers du joueur 1 ne peut pas tirer

Phase de jeu du joueur 1

Le bataillon d'archers du joueur 1 peut de nouveau tirer

Autre exemple:

Phase de jeu du joueur 1

Le bataillon d'archers du joueur 1 décide de tirer. Il ne peut pas se déplacer

Phase de jeu du joueur 2

Le bataillon d'archers du joueur 1 ne peut pas tirer

Phase de jeu du joueur 1

Le bataillon d'archers du joueur 1 peut de nouveau tirer

Dernier exemple:

Phase de jeu du joueur 1

Le bataillon d'archers du joueur 1 ne fait rien.

Phase de jeu du joueur 2

Le bataillon d'archers du joueur 1 tire.

Phase de jeu du joueur 1

Le bataillon d'archers du joueur 1 peut de nouveau tirer

Si la règle énoncée précédemment le permet, le bataillon d'archers peut à tout moment (même si ce n'est pas sa phase de jeu) décider de faire une pluie de flèches. (En revanche il ne peut se déplacer que durant votre phase de jeu.)

La pluie de flèche se modélise par un quart de cercle dans lequel les bataillons vont subir de lourdes pertes.

Dans ce quart de cercle (un quart de cercle n'est pas un cône), les archers vont produire 2 points de flèches.

Lorsqu'un bataillon traverse le quart de cercle (ou si le quart de cercle a été tracé sur lui), le possesseur du bataillon d'archers peut décider d'utiliser un certain nombre de points de flèches contre eux.

Les arbalétriers ne peuvent tirer qu'en tir direct.

Protection de l'ennemi	Coût en points pour désorganiser	Si désorganisés, coût en points pour disperser
Aucun bouclier	1	1
Petits boucliers en bois	2	1
Boucliers normaux	4	2
Pavois ou protection spéciale	8	4

Les points de flèches subits se cumulent, ainsi il est possible pour un bataillon d'archers de désorganiser des arbalétriers en 4 tours.

Présentation des troupes

Voici une Petite présentation de différents types classiques de troupes

Arbalétriers

- Déplacement 60 m/minutes
- Arbalète lourde : Portée 2 m-80 m, un petit boudier est considéré comme aucun boudier
- Pavois
- Dague : -2 en qualité de combat

Archers :

- Déplacement 60 m/minutes
- Arc : Portée 30 m-200 m
- Dague : -2 en qualité de combat

Arme de siège mineure

- Déplacement 30 m/minutes
- Baliste : Portée 2 m-300 m
- Nécessite 3 min pour recharger et 5 servants.
- mode 3 tirs : Tue 3 personnes
- mode 1 tir : Abime un véhicule, une porte de fort ou un Homoncule
- ou
- Petite Catapulte/ Couillard : Portée 150 m-200 m
- Nécessite 5 min pour recharger et 5 servants.
- mode jarre de feu : Tue 6 personnes
- mode pierre : Abime un véhicule, une porte de fort.
- Projectile de 30 kg.

Arme de siège majeure (nécessite une journée pour être montée)

-Déplacement 0 m/minutes

-Trébuchet : Portée 150 m-300 m

Nécessite 30 min pour recharger et 60 servants

--mode pluie de feu : brûle atrocement tout le monde dans un rayon de 10 m, en général cela fait 50 morts.

--mode 1 tir : Démolit une partie de mur ou une tour.

Projectile de 80 kg

Cuirassés :

-Déplacement 60 m/minutes

-Épée longue

-Boudier normal

Élites :

-Déplacement 60 m/minutes

-Épée longue

-Petit boudier en bois

-Arbalète légère : Portée 2 m-30 m

-Particularité : +1 en qualité de combat (si Providiae)

Garde royale :

-Déplacement 60 m/minutes

-Hallebarde : +2 en qualité de combat

-Particularité : +1 en qualité de combat (si Providiae)

Homoncule :

- Déplacement 120 m/minutes
- Arme au choix
- Considéré avec petit boudier en bois sauf s'il possède un boudier en glace noire, au quel cas il est considéré comme possédant un boudier normal.
- +2 en qualité de combat
- Inflige des dommages comme 100 personnes
- Compte comme 10 personnes pour ce qui est de ses vies mais ne se bat que contre maximum 20 personnes à la fois, les dégâts qu'il subit sont donc réduits en conséquence.

Infanterie légère :

- Déplacement 120 m/minutes
- Épée longue
- Petit boudier en bois
- Spécial : L'armée qui a proportionnellement le plus d'Infanterie légère commence en premier

Lanciers :

- Déplacement 60 m/minutes
- Lance : +1 en qualité de combat
- Petit boudier en bois

3.5.4. Après la bataille

Après une bataille, les joueurs peuvent faire un décompte des blessés, des prisonniers et des morts.

Sur tous ceux qui ont été comptabilisés comme pertes:

60% sont morts

20% sont blessés gravement, ils ne peuvent survivre que s'ils sont soignés par magie ou avec un médecin compétent pour 5 personnes. Ils pourront se battre au bout d'une semaine.

20% sont blessés et pourront se battre au bout d'une semaine.

Ainsi en combat de type bataille:

Un bataillon désorganisé signifie:

60 vivants

8 blessés

8 blessés graves

24 morts

Un bataillon dispersé signifie:

20 vivants en fuite

16 blessés

16 blessés graves

48 morts

À la discrétion du meneur de jeu, si la bataille est perdue, les troupes survivantes d'un bataillon dispersé peuvent ne jamais réintégrer l'armée.

3.6. La Magie vibratoire

Il existe deux sortes de magies dans Prima :

-La magie élémentaire : celle que les anciens élémentaires et homoncles utilisent. (Voir Apprendre un nouveau sort, page 50)

-La magie vibratoire qui est utilisée par certains mortels que nous détaillerons ici.

3.6.1. Devenir mage vibratoire

Certains pensent que pouvoir être mage est un don offert à la naissance, d'autres affirment que seul le travail permet d'y parvenir. Quelle que soit votre opinion, n'importe quel mortel, Homoncle ou Suivant peut progresser dans cette voie s'il est prêt à en payer le prix.

La grille suivante indique les quantités de Principes nécessaires pour passer un niveau de magie vibratoire et le prix pour arriver directement à ce niveau, ainsi que la quantité de Fluide utilisable par scénario.

N	Quantité de Principe pour passer du niveau précédent à ce niveau	Quantité de Principe pour accéder directement à ce niveau	Quantité de Fluide utilisable par scénario.
0	20 Pr	20 Pr	4 cL (5 cL)*
1	50 Pr	70 Pr	14 cL (18 cL)*
2	100 Pr	170 Pr	34 cL (45 cL)*
3	150 Pr	320 Pr	64 cL (85 cL)*
4	200 Pr	520 Pr	104 cL (138 cL)*
5	300 Pr	820 Pr	164 cL (218 cL)*
6	400 Pr	1220 Pr	244 cL (325 cL)*

*La valeur entre parenthèses est la valeur pour un mage mécanique.

(Voir La magie mécanique, page 274)

Ce prix doit soit être payé pour pouvoir atteindre un niveau de magie vibratoire, un élève, même du plus grand magicien, ne payant pas ce prix ne peut pas augmenter en niveau vibratoire.

Comme tous les autres lanceurs de sorts, les mages vibratoires doivent avoir accès à de la magie pour lancer des sorts, cependant ils ont la particularité de pouvoir en voler aux autres. Lors d'un vol de magie, ils font perdre à la personne volée un dixième de la magie consommée.

Il existe trois mécanismes de jeux permettant de faire de la magie vibratoire. Le premier est le plus simple, vous trouverez plus bas une liste d'exemples de sorts, les joueurs n'ont accès qu'à ces sorts. Le second associe à un niveau le nombre de passes magiques que le personnage peut effectuer et en combinant des passes magiques il peut faire des sorts. Le troisième oblige le joueur à mimer les passes magiques lorsqu'il lance le sort et le meneur de jeu décide des effets du sort qu'il a mimé.

C'est au meneur de jeu de décider quel système est appliqué dans son jeu.

3.6.2. La magie mécanique

La magie mécanique est une branche particulière de la magie vibratoire. Un mage mécanique n'utilise pas ses mains pour incanter mais une petite machine contenant de nombreux rouages et objets magiques.

Cet objet magique est appelé un codex et il ressemble à un gros talisman d'environ 300 g couvert de petites manivelles et de curseurs permettant de lancer des sorts.

N'importe qui peut utiliser un codex, mais seul un mage mécanique comprend suffisamment son fonctionnement pour pouvoir lancer des sorts. Cependant, les codex de niveau 3 ou plus peuvent mémoriser un sort, ainsi toute personne le possédant pourra le lancer. Tout sort lancé de la sorte consomme comme tout autre sort une certaine quantité de

Fluide. Les limites de Fluides utilisables par scénario sont dues à la résistance de l'objet, ainsi un codex de niveau 6 utilisé par une personne de niveau 3 pourra lancer des sorts de niveau 3 mais sera capable de lancer bien plus de sorts que s'il ne possédait qu'un codex de niveau 3.

Pour évoluer dans la voie de la magie mécanique il faut dépenser autant de Pr que dans la magie vibratoire, cependant un tiers de cette somme est nécessaire à l'achat et à l'amélioration du codex. Ainsi un codex de niveau 6 coûte 406 Pr !

L'intérêt de la magie mécanique est que les mécanismes sont optimisés pour utiliser la quantité de magie la plus faible possible. Un mage mécanique peut en moyenne utiliser 30% de Fluide en plus qu'un mage vibratoire classique, cependant il est dépendant de son codex pour lancer des sorts, avec tout ce que cela implique s'il est volé, abimé ou simplement rouillé et rempli de sable.

Un mage mécanique peut, s'il le souhaite se reconvertir en mage vibratoire, cela lui prend environ un mois et il perd un niveau de magie, s'il souhaite redevenir mage mécanique il lui faut également un mois mais il regagne le niveau précédemment perdu. Ce système de reversion fonctionne également pour un mage vibratoire souhaitant devenir mage mécanique. Ce système doit servir de solution de secours si un joueur souhaite au dernier moment changer de type de magie, un meneur de jeu ne doit pas permettre que cette règle serve à un joueur à devenir mage vibratoire de niveau 5 en ne payant que 814 Pr.

(814 Pr=1220 Pr (prix pour être mage mécanique niveau6)-406 Pr (prix du codex))

3.6.3. Passes magiques et exemples de sorts de magie vibratoire

Vous trouverez ici les passes magiques qu'un utilisateur de magie vibratoire peut effectuer en fonction de son niveau ainsi que des explications pour réaliser les exemples de sorts. Le coût en Fluide du sort lancé par le joueur est à la discrétion du meneur de jeu, les nombreux exemples de sorts cités peuvent l'aider à le décider.

Sauf mention du contraire, chaque sort monopolise un tour (6 s) pour être incanté et utilisé. Ainsi le sort *Poing de feu* est lancé au début du tour et est utilisé pendant la durée de celui-ci. De plus tout sort peut être interrompu à tout moment par la personne qui l'a lancé.

Comme énoncé précédemment (Voir Devenir mage vibratoire, page 273) vous pouvez décider de limiter vos joueurs aux exemples de sorts ou leur permettre de composer les leurs avec des passes magiques, voire leur demander de mimer les passes magiques à chaque lancer de sort.

Explication sur les notations des passes magiques:

(Nom de la passe magique)

Effet-(description de l'effet)

Composante gestuelle-(gestes que le joueur doit effectuer pour que son personnage effectue cette passe magique)

Explication sur les notations des sorts:

(Nom du sort) -Coût (coût en Fluide en cL nécessaire au lancement du sort, rappelons que ce fluide est pris dans l'air ambiant, le joueur n'a pas à fournir ce fluide. Cependant il faut qu'il y ait du fluide à proximité.)

Effet-(description de l'effet)

Réalisation-(passes magiques permettant de réaliser ce sort)

Vous trouverez en fin d'ouvrage la liste synthétique des sorts de magie vibratoire.

(Voir Liste des sorts de Magie Vibratoire, page 395)

Niveau 0-Éveil magique

Passes magiques de niveau 0 :

Concentration

Effet-Le personnage peut concentrer son énergie vitale sur ses mains (ou une autre partie de son corps). Cela a pour effet de repousser la magie ambiante. Visuellement, ses mains se mettent à briller.

Composante gestuelle-Le joueur prononce un mot magique de son choix en secouant la partie du corps qu'il souhaite concentrer. Il doit prononcer un autre mot lorsqu'il arrête de se concentrer.

Sorts de niveau 0 :

Faire briller ses mains-Coût 1 cL

Effet-Les mains du personnage produisent autant de lumière qu'une grosse bougie.

Réalisation-Utilisation simple de la concentration.

Soin faible-Coût 1 cL

Effet-Ce sort permet de faire cicatriser une petite blessure peu profonde.

Réalisation-Le personnage pousse lentement de la magie vers une plaie en faisant un bol avec ses mains et en se concentrant.

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

Niveau 1-Rudiments magiques

Passes magiques de niveau 1 :

Condensation-Feu

Effet-Le personnage écrase de la magie avec ses deux mains concentrées. En se condensant, la magie fait des flammes.

Composante gestuelle-Le joueur rapproche ses deux mains grandes ouvertes jusqu'à ce que ses doigts se touchent.

Dé-condensation

Effet-Le personnage écarte violemment une petite quantité de magie, la dépression magique ainsi créée génère du froid.

Composante gestuelle-Le joueur prend une toute petite quantité de magie entre ses deux mains puis les écarte violemment.

Projection

Effet-Le personnage pousse avec ses deux mains concentrées un effet magique.

Composante gestuelle-Le joueur joint les deux poignets et fait semblant de pousser un effet magique.

Sorts de niveau 1 :

Flamme-Coût 1 cL

Effet-Le personnage crée une grande flamme d'un mètre de longueur partant de ses mains pendant une seconde.

Réalisation-Le personnage condense de la magie puis écarte légèrement ses mains pour permettre à la flamme de s'échapper.

Fuite du fou-Coût 5 cL

Effet-Durant 6 s le personnage court à la vitesse impressionnante de 11 m/s (40 km/h)! Ce qui lui permet donc de se déplacer de 66 m. Il n'est pas possible d'utiliser ce sort et de se battre, car toute la concentration du personnage est requise pour coordonner ses mouvements.

Réalisation-Le personnage concentre ses jambes.

Onde glacée-Coût 1 cL

Effet-Le personnage crée une onde glacée d'un mètre de rayon autour de lui, ce froid n'est pas suffisant pour geler un être vivant mais est plus comparable à une grosse claque de froid.

Réalisation-Utilisation simple de décondensation

Poing enflammé-Coût 1 cL

Effet-Durant 6 s les coups de poings du personnage font aussi mal que des coups de masse. Et produisent de petites flammes.

Réalisation-Le personnage concentre ses poings.

Projection-Coût x2 cL

Effet-En payant un sort le double de son coût en Fluide, le personnage peut en projeter l'effet à 5 m. Ne fonctionne que sur les sorts qui infligent des dégâts.

Réalisation-Utilisation simple de la passe magique projection.

Saut-Coût 2 cL

Effet-Le personnage peut effectuer un saut d'une hauteur de 3 mètres.

Réalisation-Le personnage concentre ses jambes.

Soin léger-Coût 2 cL

Effet-Permet de faire cicatriser une blessure non-mortelle.

Réalisation-Comme Soin faible

Vent-Coût 1 cL

Effet-Le personnage crée, dans une zone de 10 mètres autour de lui, un fort vent qui peut pousser une voile ou éteindre des bougies.

Réalisation-Utilisation simple de projection dans le vide.

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

Niveau 2-Tours de magie

Passes magiques de niveau 2 :

Condensation-Éclair

Effet-Le personnage écrase de la magie avec ses deux mains concentrées, et la condense tellement qu'elle produit de l'électricité.

Composante gestuelle-Le joueur rapproche ses deux mains grandes ouvertes jusqu'à ce que ses doigts et ses paumes se touchent.

Enchaînement

Effet-Le personnage effectue de nouveau les gestes précédents deux fois plus vite, ce qui a pour effet de relancer une deuxième fois son sort.

Composante gestuelle-Le joueur doit tenter de refaire exactement les mêmes gestes deux fois plus vite, le meneur de jeu peut chronométrer ses gestes pour voir combien de sorts il parvient à lancer dans le tour (un tour dure 6 s). Notez bien que si les gestes ne sont plus similaires, le sort ne le sera plus non plus.

Rayon

Effet-Le personnage accumule de la magie dans sa main et la relâche d'un coup pour qu'elle propulse comme un ressort un effet magique.

Composante gestuelle-Le joueur fait un bol avec sa main et doit rapidement brasser de l'air avec puis fermer sa main, lorsqu'il ouvre sa main de nouveau, il projette les effets magiques vers l'avant.

Sorts de niveau 2 :

Éclair-Coût 2 cL

Effet-Le personnage projette un arc électrique d'une longueur de 3 m. Ce arc est dû à une différence de potentiel entre la cible et le sort, il ne peut donc pas être dévié. Il est assez puissant pour mettre hors d'état de nuire un mortel normal. À la discrétion de meneur de jeu, si le sort est lancé plus de 4 fois sur la même cible, la foudre peut lui tomber dessus.

Réalisation-Utilisation simple de la passe magique condensation-éclair.

Enchaînement-Coût +x2 cL

Effet-En repayant le double du coût en Fluide d'un sort, le personnage peut le lancer une seconde fois dans le même tour.

Ex : Éclair 2 cL puis Enchaînement Éclair 4 cL donne en tout 6 cL dépensés.

Il est possible d'enchaîner plus d'une fois mais le coût double à chaque fois.

Rayon-Coût x3 cL

Effet-En payant un sort le triple de son coût en Fluide, le personnage peut en projeter l'effet à 25 m. À la discrétion du meneur de jeu, ce sort ne fonctionne que sur les sorts qui infligent des dégâts.

Réalisation-Utilisation simple de la passe magique Rayon

Rayon ardent-Coût 6 cL

Effet-Ce sort enflamme une cible à une distance maximale de 25 m. Pour un mortel normal, prendre feu est fatal.

Réalisation-Le personnage commence par effectuer une condensation-feu puis relâche des flammes et utilise très rapidement un rayon pour les projeter.

Rayon de givre-Coût 6 cL

Effet-Couvre une cible de givre à une distance maximale de 25 m. Pour un mortel normal cela est fatal, cependant un Homoncule peut y survivre et même briser le givre qui l'entoure.

Réalisation-Le personnage commence par effectuer une décondensation puis relâche une onde de glace et utilise très rapidement un rayon pour la projeter.

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

Niveau 3-Manipulations magiques

Passes magiques de niveau 3 :

Sphère d'isolation-Déplacement

Effet-Le personnage fait une sphère avec ses mains et surcharge temporairement la magie au niveau de ses mains en se concentrant violemment et brièvement. Il crée alors une sphère magique invisible qui isole partiellement son contenu du monde extérieur. Une sphère d'isolation-déplacement isole son contenu de l'influence de la gravité et de petites forces extérieures comme le vent. De plus le contenu de la sphère est partiellement lié à elle, ainsi une pierre contenue dans une sphère peut être déplacée avec la passe magique de projection.

La sphère est une sorte de barrière magique, mais elle n'est pas impénétrable. Une force suffisamment puissante peut la percer. Une sphère doit avoir la taille nécessaire pour accueillir tout son contenu, un objet à moitié contenu dans une sphère est, soit repoussé à l'extérieur, soit absorbé. Maintenir une sphère nécessite un apport constant de Fluide, si le personnage décide de la maintenir, son esprit lui apportera l'énergie dont elle a besoin, il n'y a pas de limite de distance entre le mage et la sphère à partir de laquelle il n'est plus possible de la maintenir.

Il est possible de déplacer une sphère en la poussant avec ses mains concentrées, et ce même si l'on est à l'intérieur de cette sphère.

Composante gestuelle-Le joueur forme une sphère avec ses mains et les secoue violemment mais brièvement en annonçant « sphère de déplacement ».

Étirement ou rétrécissement d'une sphère

Effet-Le personnage agrandit ou rétrécit une sphère.

Composante gestuelle-Le joueur fait semblant de pincer les bords de sa sphère et en modifie la taille.

Rotation-Matière à Matière

Effet-Le personnage crée un lien magique entre les contenus en matière de deux sphères. Les particules de matière d'une sphère vont être attirées par les particules de l'autre et inversement. L'attraction est déterminée par la puissance magique que le personnage lui accorde.

Maintenir une rotation nécessite un apport constant de Fluide, si le personnage décide de la maintenir, son esprit lui apportera l'énergie dont elle a besoin. Il n'y a pas de limite de distance entre le mage et sa rotation à partir de laquelle il n'est plus possible de la maintenir.

Composante gestuelle-Le joueur claque des doigts majeur/pouce de sa main directrice une première fois sur une sphère puis sur une autre.

Sorts de niveau 3 :

Contrôle des vents 6 cL

Effet-Durant 6 s le personnage contrôle les vents dans une sphère de 25 m de rayon. La vitesse du vent ne peut pas dépasser 90 km/h (25 m/s).

Réalisation-Le personnage crée une sphère puis l'étire jusqu'à ce qu'elle fasse 25 m de rayon, il la pousse ensuite avec ses mains concentrées.

Création d'objets en air-Coût 5 cL/ (kg.scénario)

Effet-Le personnage condense l'air pour lui donner la forme d'un objet, cet objet sera semi-transparent et d'apparence floue, il forge son objet comme il le souhaite et peut donc tout à fait le rendre tranchant. Former un objet en air nécessite plusieurs heures de travail. Il peut lui donner la densité de son choix, avec au maximum la densité (et la solidité) de l'acier. Si son objet reçoit un choc suffisamment violent pour qu'il ne soit pas normalement en mesure de l'encaisser, le personnage peut utiliser du Fluide pour que l'objet résiste tout de même. Le coût en Fluide est à la discrétion du meneur de jeu mais moyennant un coût de 50 cL son objet doit pouvoir encaisser absolument tout choc.

Ce sort peut autant lui permettre de se fabriquer une armure de mage que des armes. Il lui est possible de vendre ses objets s'il s'engage à les maintenir à chaque scénario, il pourra alors en tirer 25 Pr pour 5 cL/scénario.

Réalisation-Le personnage crée une sphère puis il l'agrandit pour qu'elle occupe un volume de plusieurs mètres cubes. Ensuite il fait une rotation en liant les particules d'air avec elles-mêmes, l'air perd alors énormément de volume et en devient presque solide. Il peut alors rétrécir et sculpter sa sphère pour en faire un objet. Si un choc trop violent est encaissé, le personnage doit utiliser une grande quantité de Fluide pour intensifier momentanément le liens entre les particules d'air.

Exemples d'objets en air :

Dague d'air-Coût 2,5 cL/scénario

La plupart du temps, la densité de cette dague est très très faible, ce qui fait qu'elle est invisible, cependant lorsque vous en avez besoin, elle se matérialise dans votre main en environ 6 s.

Lame d'air-Coût 11 cL/scénario

Cet objet n'est, la plupart du temps qu'un manche en bois. Mais lorsque vous pressez sur le pommeau, le mage qui l'a créé le ressent et en matérialise la lame. Il faut pour cela 6 s. Ce genre d'objet peut s'acheter à la Tour Sombre pour 55 Pr, notez bien que cette somme étant énorme, il est très rare d'en trouver, et si un mage désactive l'objet magique bien qu'il ait promis de l'entretenir, c'est une escroquerie grave. Il est au mieux banni de son ordre, au pire exécuté.

Sceau d'air-Coût 1 cL/scénario

Ce petit objet peut être posé pour bloquer une porte, si vous dépensez suffisamment de Fluide à chaque choc que la porte reçoit, il se peut qu'elle cède avant votre sceau.

Armure du mage-Coût 15 cL/scénario

La plupart du temps, cette armure n'est pas visible car d'une densité très très faible. Cependant, au besoin, elle peut en 6 s se matérialiser autour de vous. Tant que vous possédez du Fluide, elle ne se brisera pas. Parfois des armures de mages peuvent se vendre sous la forme d'un anneau pendentif. Lorsque l'utilisateur passe le doigt dans l'anneau, le mage qui lui a vendu le détecte et active alors l'armure. Si des chocs particulièrement violents heurtent l'armure, le mage qui a créé le pendentif facture 1 Pr pour 5 cL de Fluide utilisé pour encaisser le coup (ou 2 cL pour 1 cL utilisé pour encaisser le coup, à la discrétion du mage qui a vendu l'objet). L'armure a la résistance de l'acier sans nécessiter de dépense supplémentaire. Selon le niveau de la personne qui l'a construite, (Et donc la quantité de Fluide qu'il peut fournir pour encaisser des coups), une armure de mage peut se vendre entre 75 Pr et 150 Pr, notez bien que cette somme étant énorme, il est très rare d'en trouver.

Détecteur-Coût 1 cL/scénario

Effet-Le personnage colle une sphère magique de 25 cm de rayon à un endroit donné, à chaque fois qu'un objet la traverse il le saura. Il lui sera possible d'évaluer la masse de cet objet et la vitesse à laquelle il est rentré. Ainsi il pourra par exemple en déduire s'il s'agit d'un chat, d'un homme qui marche ou d'un homme qui court.

Réalisation-Le personnage crée et maintient une sphère. Lorsqu'une personne marche sur cette sphère, il ressent qu'une quantité plus importante de magie lui est demandé pour la maintenir.

Lancer de projectiles-Coût 1 cL/0,5 kg

Effet-Le personnage projette avec force (à peu près aussi fort que s'il les avait tous lancés à la main) des projectiles se trouvant au maximum à 3 m de lui. Les objets ne doivent pas être tenus par quelqu'un d'autre. Une dague pèse environ 0,5 kg, une épée de 1 kg à 5 kg, une chaise 4 kg.

Ce sort permet également de projeter des sphères magiques comme les sphères collantes (Voir *Sphère collante*, page 300) ou des sphères d'isolation temporelle (Voir *Isolation temporelle*, page 305). N'ayant pas de masse, ces sphères se déplacent à vitesse constante et en ligne droite jusqu'à atteindre un obstacle.

Réalisation-Le personnage enferme des projectiles dans une ou plusieurs sphères puis les projette.

Respiration aquatique-Coût 4 cL/h

Effet-Le personnage crée un objet en air composé d'un volume important d'air comprimé, durant un certain temps, cet objet va s'évaporer petit à petit libérant l'air qu'il contient. Notez bien que le volume d'air que l'objet contient doit être déterminé au moment du lancement du sort. Ainsi le temps que va durer le sort doit être déterminé avant l'immersion du personnage.

Réalisation-Le personnage crée un objet en air qu'il met dans la bouche ou sur son visage, (Voir *Création d'objets en air*, page 288).

Vol-Coût 2 cL/ (80 kg.1 min)

Effet-Durant 1 min, le personnage déplace l'objet (ou ensemble d'objets) choisi à la vitesse de 40 km/h (11 m/s donc 660 m en 1 min) dans toutes les directions souhaitées. Il faut préparer les objets pendant 6 s et les créatures que ce sort déplace doivent être consentantes. Le mage doit être en contact avec les cibles pour pouvoir les déplacer, ainsi il doit

soit être contenu dans ce sort, soit simplement déplacer ses cibles dans une seule direction. Il est possible de tenter de lancer ce sort instantanément, à la discrétion du meneur de jeu cela peut échouer ou réussir, en tout cas cela coûte 6 cL.

Réalisation-Le personnage crée une sphère de déplacement puis l'étire suffisamment pour qu'elle contienne ce qu'il souhaite déplacer puis il la pousse avec ses mains concentrées. S'il est à l'intérieur de la sphère, il pousse de la magie autour de lui dans une direction qui entraîne sa sphère.

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

Niveau 4-Sortilèges

Passes magiques de niveau 4 :

Fil

Effet-Le personnage tresse un fil de magie vibratoire avec ses doigts concentrés. Ce fil peut avoir une longueur constante ou pouvoir s'étirer à l'infini et se raccourcir sur demande du personnage. Maintenir un fil nécessite un apport constant de Fluide, si le personnage décide de le maintenir, son esprit lui apportera l'énergie dont il a besoin. Il n'y a pas de limite de distance entre le mage et le fil à partir de laquelle il n'est plus possible de le maintenir.

Toute force que le fil aura à fournir doit être produite à l'aide du fluide du personnage.

Si le personnage souhaite maintenir un objet grâce à un fil, il devra créer une force en utilisant de l'énergie et ce, même si cette force ne génère pas de travail (ici, travail doit être entendu dans le sens scientifique du terme). Au même titre qu'un muscle humain consomme de l'énergie pour fournir une force même s'il ne produit pas de travail. En clair, ces fils se comportent un peu comme des muscles humains.

Composante gestuelle-Le joueur fait semblant de tresser un fil avec trois doigts entre les points qu'il souhaite relier.

Rotation-Collante

Effet-Le personnage rend une sphère collante, il doit dépenser du Fluide pour créer une force d'attraction entre l'objet collé et la sphère.

Maintenir une rotation nécessite un apport constant de Fluide, si le personnage décide de la maintenir, son esprit lui apportera l'énergie dont elle a besoin, il n'y a pas de limite de distance entre le mage et sa rotation à partir de laquelle il n'est plus possible de la maintenir.

Composante gestuelle-Le joueur claque des doigts auriculaire/pouce sur une sphère.

Rotation-Fixe

Effet-Le personnage fixe une sphère dans l'espace, il doit dépenser du Fluide pour créer les forces qui la maintiennent.

Maintenir une rotation nécessite un apport constant de Fluide, si le personnage décide de la maintenir, son esprit lui apportera l'énergie dont elle a besoin. Il n'y a pas de limite de distance entre le mage et sa rotation à partir de laquelle il n'est plus possible de la maintenir.

Composante gestuelle-Le joueur claque des doigts auriculaire/pouce sur une sphère.

Sphère d'isolation-Éther

Effet-Le personnage fait une sphère avec ses mains. Il surcharge ensuite temporairement la magie au niveau de celles-ci en se concentrant violemment et brièvement. Il crée alors une sphère magique invisible qui isole partiellement son contenu du monde extérieur. Une sphère d'isolation-éther isole totalement son contenu de l'extérieur, il est immatériel et à peine visible. Du point de vue de ceux qui sont à l'intérieur de la sphère, tout l'environnement extérieur est immatériel et flou. Les bords de la sphère d'éther sont très solides, il n'est pas possible de faire sortir des objets tant que le sort est actif. Par contre moyennant une forte dépense d'énergie, il est possible d'agrandir la sphère et de faire rentrer des objets.

La glace noire (Voir La glace noire, page 332) ne peut pas être traversée par une sphère d'isolation éther. Ainsi il n'est pas possible de traverser un mur en glace noire ou de passer au travers d'une arme en glace noire.

Si une sphère éthérée se dissipe à l'intérieur d'une surface solide, son contenu est violemment projeté vers la zone dégagée la plus proche, à la discrétion du meneur de jeu cela peut tout à fait être létal.

Maintenir une sphère nécessite un apport constant de Fluide, si le personnage décide de la maintenir, son esprit lui apportera l'énergie dont elle a besoin. Il n'y a pas de limite de distance entre le mage et la sphère à partir de laquelle il n'est plus possible de la maintenir.

Il est possible de déplacer une sphère en la poussant avec ses mains concentrées, et ce, même si l'on est à l'intérieur de cette sphère.

Composante gestuelle-Le joueur forme une sphère avec ses mains et les secoue violemment mais brièvement en annonçant « sphère éthérée ».

Sorts de niveau 4 :

Agrandissement d'effet-Coût variable

Le personnage peut, sans devoir relancer son sort, indure des objets ou créatures proches de lui dans son sort de *Vol* (Voir *Vol*, page 291) ou de passage par l'éther (Voir *Passage par l'éther*, page 299). Ainsi il peut par exemple ramasser un compagnon dans son sort de vol ou se déplacer sur un champ de bataille et amener avec lui dans l'éther tous ses compagnons en détresse. Le coût de Fluide du maintien du sort varie en fonction du poids transporté. L'agrandissement d'effet ne permet pas de transporter une créature non consentante.

Boule de feu d'éther-Coût 10 cL pour 25 m + 1 cL/10 m

Effet-Le personnage projette une petite boule lumineuse éthérée dans une direction et décide à quelle distance il la fait exploser. Elle inflige alors de lourds dégâts de feu dans une zone de 3 m de rayon. Un mortel normal est mis hors combat, un Homoncule est grièvement blessé.

Réalisation-Utilisation avancé de la condensation-feu combiné à un rayon éthéré.

Force programmée-Coût 1 cL/scénario pour maintenir le lien puis 1 cL/(100N pendant 1 s)

ou 5 cL/scénario pour animer un objet articulé fort comme un mortel normal

ou 2 cL/scénario pour animer un cadavre fort comme un mortel normal

Effet-Le personnage peut, en 6 s créer un lien invisible entre deux objets, il doit dépenser 1 cL par scénario pour maintenir ce sort. À tout moment il peut décider d'appliquer une force attractive entre ces deux objets pendant un certain temps, comme s'ils étaient reliés par un élastique invisible. Il lui en coûte 1 cL pour 100 Newton appliqués pendant 1 s (100N est à peu près la force nécessaire pour soulever 10 kg).

Réalisation-Une force programmée est l'utilisation directe d'un fil. L'animation d'un objet articulé se fait en mettant des fils là où il devrait y avoir des muscles.

Exemples de liens de forces :

Verrouillage d'une porte : Le lien est fait entre la serrure et le mur, si suffisamment de Fluide est utilisé pour maintenir ce lien, il se peut que les gonds de la porte cèdent avant la serrure.

Ouverture automatique d'une porte : Le lien est fait entre la serrure et un mur proche, lorsque le lien est utilisé, la porte s'ouvre.

Activation d'un mécanisme : Le lien peut par exemple servir à activer le mécanisme d'une trappe ou d'un piège.

Arme boomerang, épée qui ne quitte pas la main de son propriétaire : Le lien est créé entre la main et l'arme, cela permet de ne pas se faire désarmer ou de rappeler son arme de lancer.

Arme articulée, armure articulée : Permet de créer une faux articulée qui se referme sur ses ennemis, un exosquelette ou un pantin manipulé par magie. Animer un pantin pour qu'il soit aussi fort qu'un mortel nécessite par exemple en moyenne 5 cL/scénario.

Nécromancie : les muscles du cadavre sont renforcés avec des liens magiques. La nécromancie fonctionne exactement comme l'animation d'un pantin sauf qu'un corps est bien mieux articulé et équilibré que n'importe quel pantin, ainsi le coût en Fluide pour l'animer est de 2 cL/scénario. Il n'est pas possible d'animer des créatures plus petites qu'un gros chien car cela nécessite trop de précision.

Message éthéré-Coût 2 cL/km

Effet-Durant 6 s le personnage dit un message puis l'expédie dans l'éther, le message se déplacera alors à la vitesse de 110 km/h (donc il parcourt 1 km en 30 s environ). Le message enregistré sera alors diffusé une fois à l'endroit désiré avec une imprécision de 10 m par kilomètres parcourus. Il est possible d'annuler cette imprécision si le lanceur de sort prépare pendant 6 s et moyennant 1 cL la zone où le message doit arriver. La zone préparée peut recevoir des messages pendant une journée.

Le lanceur de sort peut également permettre l'enregistrement d'une réponse qu'un mage de niveau 3 ou plus pourra enregistrer. Elle ne pourra pas durer plus de 6 s et reviendra exactement sur le lanceur de sort. Le coût de cette réponse est également de 2 cL/km.

La glace noire n'est pas sensible aux sorts d'éther, ainsi un message éthéré ne peut pas traverser un objet fait dans ce matériau.

Réalisation-Le personnage enferme un message dans une sphère éthérée, les parois de la sphère n'étant pas matérielles, les paroles qu'il prononce y raisonnent sans s'arrêter. Lorsqu'il désactive sa sphère, elles sont libérés dans l'air. Pour inclure une réponse, il doit accoler à sa

première sphère une seconde et se lier à cette dernière avec un fil. Un mage de niveau 3 ou plus peut agrandir la sphère en prononçant sa réponse. La personne qui a lancé ce sort ramène alors la réponse à lui en raccourcissant le fil.

Objet fixe-Coût 1 cL/ (1000N.1h)

Effet-Après une préparation de 6 s, le personnage lie un objet à une grande quantité de magie, de telle sorte qu'il reste en suspension dans les airs, il résiste fortement à toute tentative de le déplacer, et peut retenir jusqu'à 1000N (soit à peu près la force nécessaire pour soulever 100 kg), un mortel peut ainsi sans problème tenir dessus. La personne qui a lancé ce sort peut décider de déplacer lentement l'objet moyennant 1 cL/6 s, tant que l'objet n'est pas de nouveau fixe, il ne résiste pas aux forces qu'on lui applique.

Réalisation-Utilisation simple de la rotation-fixe.

Passage par l'éther-Coût 2 cL/ (80 kg.6 s)

Effet-Durant 6 s le personnage peut déplacer l'objet (ou ensemble d'objets) choisi à la vitesse de 110 km/h (30 m/s donc 180 m en 6 s) dans toutes les directions souhaitées. Tous les objets ainsi déplacés sont momentanément immatériels, rien ne peut les atteindre et ils ne peuvent pas interagir avec le reste du monde, ils sont quasiment invisibles et eux mêmes ne perçoivent que très vaguement le monde extérieur.

Le mage doit être en contact avec les cibles pour pouvoir les déplacer. Ainsi il doit soit être contenu dans ce sort, soit simplement déplacer ses cibles dans une seule direction. Il faut préparer les objets pendant 6 s et les créatures que ce sort déplace doivent être consentantes. Il est possible de tenter de lancer ce sort instantanément, à la discrétion du meneur de jeu cela peut échouer ou réussir, en tout cas cela coûte 60 cL. La glace noire n'est pas sensible aux sorts d'éther. Il n'est pas possible de traverser un mur en glace noire ou de passer au travers d'une lame en glace noire sans subir de dommages.

Réalisation-Utilisation simple mais coûteuse en magie de la passe magique: Sphère d'éther.

Rayon éthéré-Coût $\times 4$ cL pour 25 m + 1 cL/10 m

Effet-En payant un sort le quadruple de son coût en Fluide, le personnage peut en projeter l'effet à 25 m au travers d'objets. S'il souhaite projeter son effet plus loin, il doit dépenser une quantité de Fluide supplémentaire, cependant plus il décide de projeter son sort loin plus il risque de manquer sa cible. À la discrétion du meneur de jeu, ce sort ne fonctionne que sur les sorts qui infligent des dégâts.

La glace noire n'est pas sensible aux sorts d'éther, ainsi un rayon éthéré ne peut pas traverser un objet dans ce matériau.

Réalisation-Le personnage enferme l'effet magique dans une sphère d'éther puis utilise un rayon pour la projeter. Il désactive alors quand il le souhaite la sphère d'éther pour déclencher le sort.

Sphère collante-Coût 1 cL/ (1000N.6 s)

Effet-En 6 s, le personnage crée une sphère de 25 cm de rayon qui colle très fortement tous les objets qui la traversent, seule une force de 1000N (soit à peu près la force nécessaire à soulever 100 kg) peut les séparer.

Réalisation-Utilisation simple de la rotation-collante.

Suspendre-Coût 1 cL/ (0,5 kg.1 scénario)

Effet-Le personnage colle une sphère magique du rayon souhaité à un objet, cela nécessite 6 s de préparations. Tout objet contenu dans cette sphère ne subit plus les effets de la gravité et tend à se déplacer lentement avec la sphère. Ce sort lui permet entre autre de décorer sa

tour avec des bougies en lévitation ou de placer des dagues au-dessus d'une porte pour qu'elles tombent lorsqu'il le désire. Le personnage doit dépenser le coût en Fluide nécessaire au maintien de ce sort une fois par scénario.

Réalisation-Utilisation nécessitant une certaine pratique des sphères de déplacement.

Télékinésie-Coût 3 cL/10 kg

Effet-Le personnage peut ramener à sa main en 6 s un objet ciblé à une distance maximale de 25 m.

Réalisation-Le personnage crée une sphère collante et la lie à lui par un fil. Il la projette ensuite pour qu'elle se colle à un objet. Il n'a plus qu'à raccourcir le fil pour ramener l'objet à lui.

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

Niveau 5-Œuvres magiques

Passes magiques de niveau 5 :

Mot-Lié

Effet-Le personnage prononce un mot sacré dans une sphère d'isolement-déplacement. Ce mot raisonne dans la sphère et y fait naître un lien spirituel entre elle et l'esprit de son créateur. Ce lien permet une communication absolue entre eux. Tant que la sphère est maintenue, elle peut voir le visible et les effets magiques, entendre, sentir (odorat et toucher), parler, créer des images et même, moyennant une dépense en Fluide, se déplacer lentement. Pour pouvoir donner des sens et une intelligence à la sphère, le mage doit puiser dans sa propre intelligence. S'il souhaite juste créer une sphère capable de voir et de lui retransmettre des images, la part d'intelligence prélevée est infime. Mais s'il souhaite que cette sphère possède tous les sens d'un mortel et soit capable de converser, l'intelligence prélevée n'est plus négligeable. Si la sphère est détruite, le mage regagne immédiatement l'intelligence qui a été prélevée. Une sphère de mot lié peut par exemple contenir la partie de l'intelligence du mage servant à activer un fil, ainsi le mage n'a même pas besoin d'activer ou désactiver inconsciemment un fil pour animer une marionnette, la sphère de mot lié le fait pour lui.

Maintenir une sphère nécessite un apport constant de Fluide, si le personnage décide de la maintenir, son esprit lui apportera l'énergie dont elle a besoin. Il n'y a pas de limite de distance entre le mage et la sphère à partir de laquelle il n'est plus possible de la maintenir.

Un mage normal peut sans problème créer une centaine de détecteurs basiques (voir une couleur, reconnaître un son simple) ou une vingtaine d'intelligences et de détecteurs limités (comme contrôler un mort-vivant qui doit attaquer tout ce qu'il voit) sans que son intelligence ne soit altérée.

Composante gestuelle-Le joueur crée une sphère de déplacement puis prononce des paroles inintelligibles à l'intérieur.

Sphère d'isolation-Temporelle

Effet-Le personnage fait une sphère avec ses mains. Puis surcharge temporairement la magie au niveau de celles-ci en se concentrant violemment et brièvement. Il crée alors une sphère magique invisible qui isole partiellement son contenu du monde extérieur. Une sphère d'isolation-temporelle isole temporellement son contenu de l'extérieur. Il semble alors recouvert d'une fine couche de verre et est figé dans le temps; une explosion se fige, un liquide est comme solidifié. Si la fine couche qui entoure les objets est brisée, le sort cesse et le temps reprend son cours normal. Il est tout à fait possible de déplacer les objets enfermés dans ce sort si l'on ne force par trop sur la paroi qui les entoure. Le mage peut décider de durcir momentanément la paroi de son sort pour encaisser un coup, mais cela lui coûte une quantité tellement importante de Fluide que c'est en réalité quasiment impossible. Encaisser un coup particulièrement violent peut en effet nécessiter 100 cL de Fluide!

Du point de vue de ceux qui sont à l'intérieur de la sphère, tout l'environnement extérieur évolue à une vitesse hallucinante, et bien avant qu'ils aient le temps de faire le moindre geste, le sort s'arrête.

Maintenir une sphère nécessite un apport constant de Fluide. Si le personnage décide de la maintenir, son esprit lui apportera l'énergie dont elle a besoin. Il n'y a pas de limite de distance entre le mage et la sphère à partir de laquelle il n'est plus possible de la maintenir.

Composante gestuelle-Le joueur forme une sphère avec ses mains et les secoue violemment mais brièvement en annonçant « sphère temporelle ».

Sorts de niveau 5 :

Isolation temporelle-Coût 5 cL/scénario pour une sphère de 10 cm de rayon

Effet-Après 6 s de préparation, le personnage fige dans le temps un objet ou créature consentante pouvant tenir dans une sphère de 10 cm de rayon, une explosion sera figée, un liquide semble solide etc.. L'objet semble entouré d'une couche de verre fine. Si une force trop importante est appliquée à cette couche, le sort cesse. Le lanceur de sort peut à tout moment décider d'arrêter le sort d'isolation temporelle, ce qui permet par exemple de faire des sorts à retardement ou simplement des lampes « éternelles ».

Réalisation-Utilisation simple de la sphère temporelle.

Mot divinatoire-Coût 5 cL/scénario

Effet-Le personnage crée une sphère tout comme avec le sort de Mot lié (Voir Mot lié, page 306) mais il lui donne la possibilité de se déplacer à 20 km/h. Il lui donne alors des instructions sur des informations qu'elle doit chercher à obtenir. Selon la part d'intelligence qu'il lui accorde elle mettra un certain temps à les obtenir à la discrétion du meneur de jeu.

Réalisation-Utilisation avancée du mot lié.

Mot illusoire-Coût 2 cL/6 s

Effet-Le personnage crée une sphère de 1 m de rayon située au maximum à 25 m de lui, dans laquelle il peut créer les illusions de son choix. Elles produisent les images et sons que leur créateur souhaite dans la limite du raisonnable (il n'est pas possible de faire un flash aveuglant ou un son douloureux). Elles peuvent se déplacer à une vitesse maximale de 10 km/h. Le personnage peut décider de créer plusieurs sphères en une fois mais naturellement le coût en Fluide est plus élevé. Si une créature est enfermée dans la sphère, elle peut voir et entendre au travers des illusions.

Réalisation-Utilisation avancé du mot lié.

Mot lié-Coût 1 cL/scénario

Effet-Le personnage peut créer une sphère de 5 cm de rayon dans laquelle il peut transférer une partie de son intelligence et de ses sens. Ces sphères peuvent voir et analyser tous les effets magiques et sont en permanence en lien total avec le mage, de plus elles peuvent parler. En transférant une partie infime de son intelligence, un mage peut par exemple donner la vue à sa sphère. Il pourra alors voir à travers elle comme s'il possédait un œil de plus. Il peut également créer un œil de surveillance qui possède juste l'intelligence et les sens nécessaires pour comprendre si un voleur entre chez lui et ainsi lui demander de déclencher un piège. Ce sort peut également permettre au personnage de donner un peu d'autonomie à un pantin qu'il aurait créé ou transposer totalement son esprit dans une créature mécanique. Un mage normal peut sans problème créer une centaine de détecteurs basiques (voir une couleur, reconnaître un son simple) ou une vingtaine d'intelligences et de détecteurs limités (comme contrôler un mort-vivant qui doit attaquer tout ce qui vit) sans que son intelligence ne soit altérée.

Réalisation-Utilisation simple de la passe magique mot lié.

Surcharge temporelle-Coût 10 cL/6 s pour une sphère de 1 m de rayon

Effet-Le personnage piège dans une isolation temporelle tous les objets et créatures consentantes ou non se trouvant dans une sphère de 1 m de rayon accolée à lui. Il n'est pas possible d'annuler ce sort si l'on est piégé dedans mais il est éventuellement possible de fuir au dernier moment la zone d'arrêt du temps. À la discrétion du meneur de jeu, un objet pris partiellement dans la zone du sort peut ou non le subir. Tout comme l'isolation temporelle, les choses retenues dans ce sort semblent être recouvertes d'une couche de verre qui une fois brisée annule le sort. Ce sort peut par exemple servir à fuir un ennemi particulièrement puissant ou paralyser un adversaire pour qu'il n'esquive pas un prochain coup. Il est possible de créer plusieurs sphères en même temps si l'on souhaite paralyser plus de personnes ou une personne plus grande.

Ce sort est considéré comme un sort de dégâts et peut être combiné avec un sort de *Rayon* (Voir *Rayon*, page 284).

Réalisation-Utilisation simple mais très coûteuse en Fluide de la sphère temporelle.

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

Niveau 6-Singularités magiques

Passes magiques de niveau 6 :

Condensation-Énergie pure

Effet-Le personnage écrase de la magie avec ses deux mains concentrées, et la condense à un point tel qu'elle se change en énergie pure, un état relativement stable de l'énergie. Cette matière a la densité et la résistance de l'acier, elle émet une lumière violette. Sa température est comparable à de l'acier en fusion. Si elle n'est pas intentionnellement refroidie, elle conserve cette température pendant plusieurs dizaines d'années. Si elle est refroidie, elle s'évapore. Si elle est brisée, elle libère d'un coup tout le Fluide nécessaire à sa création, ce qui se traduit par une violente explosion. Tout comme pour le sort de *Création d'objets en air* (Voir *Création d'objets en air*, page 288) il est possible d'utiliser du Fluide pour maintenir l'intégrité de ce matériau.

Composante gestuelle-Le joueur rapproche ses deux mains grandes ouvertes jusqu'à joindre les deux mains, il doit mimer l'effort intense que ce mouvement lui demande.

Distorsion dimensionnelle

Effet-Le personnage fait une sphère avec ses mains et surcharge temporairement la magie au niveau de ses mains en se concentrant violemment et brièvement, la surcharge est tellement intense qu'elle crée une zone de singularité magique. Une distorsion dimensionnelle projette son contenu dans une autre dimension, elle a la particularité de n'être qu'à sens unique, ce qui la rend particulièrement destructrice. Cette forme ultime de la magie des sphères nécessite une quantité extrêmement importante de magie et pousse la réalité dans ses dernières possibilités. Il est extrêmement rare qu'un mage crée une telle aberration magique, généralement cela indique qu'il pense que sa vie est directement menacée.

Les propriétés physiques de la distorsion dimensionnelle sont mal connues et très rarement étudiées, mais il semblerait qu'elle ait de nombreuses propriétés étranges. Elle peut notamment puiser dans l'essence vitale de son lanceur pour pouvoir continuer à fonctionner.

Composante gestuelle-Le joueur forme une sphère avec ses mains et les secoue violemment en hurlant « distorsion dimensionnelle ».

Mot-Véritable

Effet-Le personnage prononce le véritable mot sacré dans une sphère d'isolement-déplacement. Ce mot raisonne dans la sphère et y fait naître une étincelle d'intelligence. Cette sphère se comporte comme une sphère de mot lié, c'est à dire que tant que la sphère est maintenue, elle est en lien spirituel total avec son créateur et peut voir le visible et les effets magiques, entendre, sentir (odorat et toucher), parler, créer des images et même, moyennant une dépense en Fluide, se déplacer lentement.

La différence majeure avec une sphère de mot liée est que le personnage a créé une nouvelle intelligence capable de penser pas elle-même et même capable de produire du Fluide et de lancer des sorts comme un mage vibratoire de niveau 0. La sphère peut également utiliser son Fluide pour entretenir des sorts créés par son maître et activer des effets magiques créés par son maître (par exemple elle peut raccourcir un fil).

À la création, son intelligence vaut un dixième de celle du lanceur de sort, mais elle peut tout à fait apprendre et évoluer. Elle peut même décider de ne plus obéir à son créateur, mais ce dernier a la possibilité de la disperser à tout moment.

Ce sort ne nécessitant pas de magie pour être maintenu, il peut à fait survivre à son créateur.

Il est possible de faire fusionner plusieurs sphères de mot véritable, elles n'ont alors plus qu'une conscience mais produisent plus de Fluide.

Il est également possible de faire avancer le niveau vibratoire d'une sphère de mot véritable de la même manière qu'un mage vibratoire de niveau 0.

Le lanceur de sort peut également décider de se suicider en créant la sphère de mot véritable, l'intégralité de son esprit et de sa puissance magique (et donc de son niveau vibratoire) est alors transféré à l'intérieur de celle-ci.

Composante gestuelle-Le joueur crée une sphère de déplacement puis prononce « Emeth » à l'intérieur de la sphère.

Rotation-Condensation de magie

Effet-De la même manière qu'il peut réaliser des objets en air, le personnage réalise à l'aide de cette rotation, des objets en magie. Comme tous les effets magiques, ils sont invisibles et intangibles mais ils peuvent agir sur la magie comme un mage vibratoire lorsqu'il concentre ses mains. La cohésion de l'objet en magie est assurée par un apport de Fluide lorsqu'il doit bloquer un flux magique.

Maintenir une rotation nécessite un apport constant de Fluide. Si le personnage décide de la maintenir, son esprit lui apportera l'énergie dont elle a besoin, il n'y a pas de limite de distance entre le mage et sa rotation à partir de laquelle il n'est plus possible de la maintenir.

Composante gestuelle-Le joueur claque des doigts majeur/pouce de sa main non directrice sur une sphère.

Sorts de niveau 6 :

Distorsion dimensionnelle-Coût 50 cL/1 s

Effet-Le personnage crée une distorsion dimensionnelle dévastatrice qui ressemble à une forme ovoïde parfaitement noire. Elle projette dans une autre dimension toutes les particules qu'elle rencontre, tuant quasiment toute chose la traversant. Elle a une longueur d'1 m et son plus

gros rayon fait 25 cm. Un mage peut décider de lancer ce sort sans dépenser de Fluide, s'il accepte d'y laisser la vie. Ce sort est tellement puissant qu'il ne peut pas être combiné à d'autres sorts comme *Rayon* (Voir *Rayon*, page 284) ou être contenu dans une *Sphère d'isolation temporelle* (Voir *Isolation temporelle*, page 305).

Réalisation-Utilisation périlleuse et coûteuse de la distorsion dimensionnelle.

Énergie pure-Coût 10 cL/g

Effet-Le personnage condense de la magie créant alors un état stable de l'énergie : l'énergie pure. Cette matière a la densité et la résistance de l'acier, elle émet une lumière violette. Sa température est comparable à de l'acier en fusion, si elle n'est pas intentionnellement refroidie, elle conserve cette température pendant plusieurs dizaines d'années. Si elle est refroidie, elle s'évapore. Si elle est brisée, elle libère d'un coup tout le Fluide nécessaire à sa création, ce qui se traduit par une violente explosion. Tout comme pour le sort de *Création d'objets en air* (Voir *Création d'objets en air*, page 288) il est possible d'utiliser du Fluide pour maintenir l'intégrité de ce matériau. Les plus grands mages utilisent cet état de la matière principalement pour faire des armes, des lampes « éternelles » ou des explosifs extrêmement puissants. Ce sort ne nécessitant pas de Fluide pour être maintenu, il persiste après la mort du mage.

Réalisation-Utilisation simple de la passe magique condensation-énergie pure.

Mot aliénant-Coût 10 cL/6 s

Effet-Le personnage prononce tout haut un mot lié, liant à sa volonté des esprits inférieurs. À la discrétion du meneur de jeu, il peut alors contrôler, manipuler ou influencer une ou plusieurs créatures se situant dans un rayon de 25 mètres de lui. S'il concentre son sort sur un mortel normal, il pourra le contrôler totalement, s'il le disperse entre de nombreuses cibles, il pourra les énerver etc..

Réalisation-Utilisation détournée du *mot lié*.

Mot véritable-Coût 200 cL ou 20 Pr génère 5 cL/scénario peut lancer des sorts de niveau 0

Effet-Le personnage crée une sphère de 10 cm de rayon dans laquelle il prononce un mot véritable. La sphère se comporte alors comme si elle avait été créée par le sort *Mot lié* (Voir *Mot lié*, page 306) sauf qu'elle possède une intelligence propre. À la création, son intelligence vaut un dixième de celle du lanceur de sort, mais elle peut tout à fait apprendre et évoluer, elle peut même décider de ne plus obéir à son créateur mais ce dernier a la possibilité de la disperser à tout moment. De plus, elle peut utiliser 5 cL/scénario comme un mage vibratoire de niveau 0. Elle peut les utiliser pour maintenir des sorts de son créateur ou lancer des sorts de niveau 0. Étant donné que ce sort ne nécessite pas de Fluide pour être maintenu, il peut perdurer après la mort du lanceur de sort.

Ce sort peut, par exemple permettre au mage de se créer un familier ou tuer son corps mortel pour transférer son esprit dans une machine ou dans un corps contrôlé par nécromancie. S'il choisit cette dernière option, la sphère a le même niveau vibratoire (et la même capacité d'utilisation de fluide) qu'il avait de son vivant.

Réalisation-Utilisation directe de la passe magique mot véritable.

Sort programmé-Coût (coût en Fluide de lancement du sort).5/scénario

Effet-Après une préparation de plusieurs jours (suivant la complexité du sort) le personnage crée une machinerie complexe en magie pure capable de lancer un sort. Elle est invisible et intangible et s'active sur commande de son créateur. Il est de coutume de lier cette machinerie à un objet tangible pour pouvoir la déplacer facilement. Cet objet peut également contenir un capteur magique pour pouvoir demander à son créateur d'activer la machinerie. La machine ne peut lancer le sort qu'une fois par scénario, le coût de lancement du sort est inclus dans le coût de

création de la machine. Il est possible de créer une machine qui lance plusieurs fois le sort par scénario. Cela revient exactement au même que de faire plusieurs machines, point de vue du temps consacré et du Fluide dépensé.

Le sort programmé est totalement déterminé à l'avance, à la discrétion du meneur de jeu, seuls quelques paramètres peuvent changer (par exemple la direction dans laquelle est lancée un rayon ardent).

Il est possible de vendre ou d'acheter un sort programmé. L'objet coûte en Pr cinq fois le Fluide dépensé en cL par scénario pour le maintenir (soit 25 fois le coût en cL de lancement du sort).

Réalisation-En utilisant des rotations-condensation de magie le personnage crée une machine en magie animée par des fils, capable de reproduire les gestes qu'il doit effectuer pour lancer un sort.

Zone d'antimagie-Coût 5 cL/scénario pour une sphère de 5 m de rayon

Effet-Le personnage crée une sphère magique dans laquelle il ressent la magie. Il peut à tout moment décider de bloquer un sort lancé dans cette zone ou depuis cette zone s'il paye autant de Fluide que la personne qui a lancé ce sort.

Réalisation-Le personnage crée un très grand objet en magie en utilisant une rotation-condensation de magie, et en utilisant une certaine quantité de Fluide bloque ainsi toute utilisation de la magie (vibratoire ou élémentaire ou autre) à l'intérieur de cette zone.

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

Niveaux supérieurs-Haute magie

À la discrétion du meneur de jeu, un personnage peut atteindre des niveaux de magie vibratoire plus élevés que le 6ème, libre à lui d'inventer de nouveaux sorts ou effets magiques.

Niveau__

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

Niveau__

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

Niveau__

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

Niveau__

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

Niveau__

_____ -Coût _____ cL

Effet-

Réalisation-

3.7. Interaction entre le jeu et le réel

Pour rendre le jeu plus intéressant, votre meneur de jeu peut suivre les règles suivantes:

Toute création artistique ou créative qui donne du corps au jeu doit être récompensé par du Pr.

C'est au meneur de jeu seul de décider du montant de la récompense, mais elle se doit d'être conséquente.

-Un tout petit dessin vaut environ 5 Pr.

-Un dessin format A4 réalisé avec soin par un dessinateur talentueux peut valoir 35 Pr ou plus.

- Un plan détaillé de la cité du joueur peut valoir 30 Pr ou plus selon le niveau de détail et de réalisme.

Les textes (description, background etc...) ne doivent pas être récompensés au volume, mais à la qualité et à l'effort fourni.

-Un texte écrit sans vrai talent ne vaut que quelques Pr. Mais un récit (même seulement de 3 pages) écrit avec grand talent peut valoir 100 Pr.

Pour permettre au jeu d'évoluer, les joueurs peuvent écrire sur le livre et/ou sur le wiki de nouveaux sorts, caractéristiques, artefacts, suivants ou miracles etc...

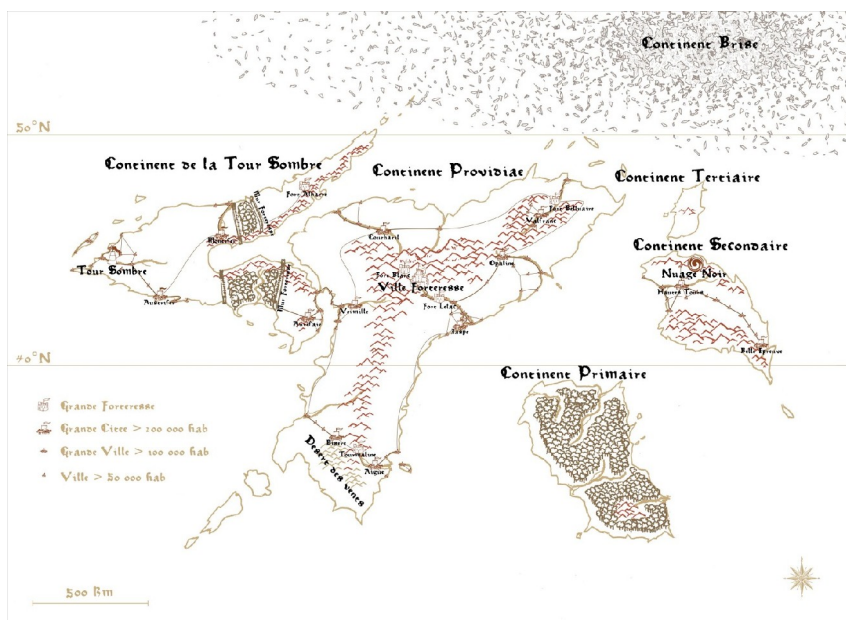
Tout nouveau contenu peut-être librement ajouté sur le wiki, il sera alors examiné par l'équipe de Prima, puis modifié et éventuellement validé comme contenu officiel.

Chaque nouvel article de qualité peut être récompensé 10 Pr. Voire même 20 Pr si l'équipe de Prima le valide.

Pour inciter les joueurs à mener, il est habituel d'offrir 1 sort à un joueur pour chaque partie qu'il mène.

Pour permettre aux joueurs de jouer avec différents meneurs de jeu et sur différentes parties, il est d'usage d'accepter les feuilles de personnages de joueurs ayant déjà joué avec d'autres meneurs de jeu, quitte à momentanément désactiver certains sorts ou objets litigieux.

4. La géopolitique de Prima



4.1. Introduction

En tant que jeu basé sur des intrigues à grande échelle, Prima possède naturellement une géopolitique relativement élaborée, qui évolue en fonction des actions des joueurs.

Pour pouvoir jouer à Prima il n'est absolument pas nécessaire d'avoir lu toute cette section, l'assimilation du monde se fera petit à petit au fil des parties.

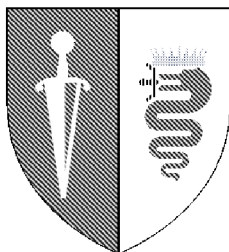
La géopolitique qui vous est présentée ici est celle de l'an 109 après l'ouverture des mondes (écrire 109 PA pour Post Aditum : Après ouverture) mais elle est destinée à évoluer.

Cette géopolitique n'est pas nécessairement celle que votre meneur de jeu aura choisi, à force de mener elle aura probablement évolué, il est même possible qu'il ne parte pas de cette base.

Si vous avez besoin d'un résumé extrêmement rapide de l'univers de Prima allez voir Résumé du monde de Prima en deux pages, page 398.

4.2. Les forces en présence

4.2.1. Les Providiae



Le peuple Providiae est nourri dans la haine des démons élémentaires. Le dieu principal de leur mythologie, nommé **Tyrell** (censé être le mortel fondateur de leur nation) se bat contre tout type de magie impie, seuls les miracles venant de la foi et du mérite martial sont autorisés.

Il parle spécifiquement des démons élémentaires dans une comptine Providiae extrêmement célèbre : L'énoncé de **Tyrell** selon Sylvia (une divinité féminine censée être la femme mortelle de **Tyrel**).

Cette prophétie raconte qu'un jour les démons élémentaires reviendront sur terre après 1000 ans et 1000 jours de damnation. Et qu'alors la lumière du soleil pâlera. Ce sera alors le début d'une nouvelle ère de chaos et de souffrance qui se terminera par l'extermination totale des démons élémentaires.

Les Providiae voient en l'ouverture des mondes la réalisation de leur prophétie (Voir o PA L'Ouverture de Mondes, page 365), pour eux c'est donc un devoir sacré que de se battre contre les anciens élémentaires et tous autres utilisateurs de magie.

Les Providiae sont en guerre perpétuelle contre la **Tour Sombre**, c'est la raison pour laquelle les deux belligérants ont bâti les murs forteresses (Voir Le Mur Forteresse côté Providiae, page 354 et Mur forteresse côté **Tour Sombre**, page 359)

L'empire Providiae est gouverné par 3 princes. Sur tous les grands décrets officiels il y a 3 signatures. Cependant, seuls deux des trois princes sont connus du grand public.

-Le prince du matin est un brave souverain aimé de son peuple. Il règle les affaires courantes et décide des lois marchandes et agraires. Il réduit les impôts injustes et aide volontiers les plus nécessiteux. Ses réformes libérales sont à l'origine de la prospérité du pays. Il réside dans la ville de « Vermille ».

-Le prince d'or est le chef suprême des armées, en tant que tel c'est le chef central de l'état. Ce prince est moins aimé qu'il est craint, c'est à cause de lui que chaque Providiae doit servir 10 ans de sa vie dans l'armée, et posséder en permanence des armes chez lui en cas de guerre. Ce prince signe les textes de mobilisation générale qui oblige hommes et femmes à sortir de la douceur du foyer. Cependant nul n'oserait ne serait-ce que protester contre ce prince tant il est puissant et impitoyable. De plus, le prince du matin s'aligne toujours sur ses positions. Il ne gère pas la police, mais bien uniquement l'armée. Cependant il dirige tout de même une garde royale et une police militaire. Il réside à la ville forteresse.

-Le prince de la nuit est totalement inconnu du public, son portrait n'est gravé sur aucune pièce et il n'a pas de fonctions officielles. Cependant ses signatures sont sur tous les traités d'importance. À chaque fois qu'un tel traité est signé, une délégation princière vient visiter la cité de Valfranc, c'est la raison pour laquelle le peuple pense que cette ville est sa capitale.

Le peuple Providiae est particulièrement militarisé. Tout Providiae a pour consigne de porter en permanence une dague (qu'il reçoit à la majorité). Tout Providiae apte au combat (homme ou femme) doit effectuer un minimum de 10 ans (5 ans pour les femmes) de service militaire, à l'issue de laquelle il reçoit son équipement qu'il doit entretenir et stocker chez lui. En cas de guerre, c'est près d'un tiers de la population qui prend les armes.

Dans Prima il n'y a pas de chevaux et il n'y a aucun interdit papal d'utiliser les arbalètes. Ainsi les armes de tir sont particulièrement utilisées sur les champs de bataille. C'est la raison pour laquelle chaque soldat possède un boudier en bois dont le but est d'amoindrir les pertes dues aux volées de flèches.

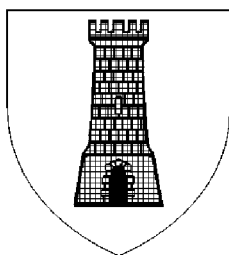
4.2.2. L'alliance

L'alliance est composée de quatre forces majeures:

- La Tour Sombre
- Les Gardiens
- Le Panthéon
- L'alliance seigneuriale

Cette alliance est tout naturellement opposée aux Providiae, mais contrairement à leur ennemi, son union est fragile.

4.2.3. La Tour Sombre



La Tour Sombre est un peuple gouverné par une magocratie bourgeoise.

Les mages de la Tour Sombre sont des mages vibratoires (Voir La Magie vibratoire, page 273) naturellement curieux de tous les phénomènes magiques.

Ils se battent depuis des temps immémoriaux contre les Providiae.

L'ouverture des mondes (Voir o PA L'Ouverture de Mondes, page 365) est une aubaine pour eux, ils ne sont désormais plus les seuls à les combattre.

Et, depuis la raréfaction de la magie, de nombreux anciens élémentaires se sont alliés à eux. (Voir La magie près de la Tour Sombre, page 359)

Leur appartenance à l'Alliance est incontestable, cependant ils ont trop tendance à considérer les élémentaires comme de curieux phénomènes magiques et non pas comme des dieux.

Certains prétendent même que la Tour Sombre aurait déjà fait des expériences sordides sur certains anciens élémentaires isolés. (Dans un passé lointain naturellement)

La Tour Sombre a fait beaucoup d'erreurs par le passé, et ils ont un grave différent avec les gardiens qui est momentanément mis en suspend pour le bien de l'alliance.

L'alliance seigneuriale ne les intéresse pas, il y a fort à parier que leur aide militaire sera minimaliste.

4.2.4. Les Castes de gardiens



Les Castes de gardiens sont des sectes de mortels (de quelques centaines de personnes) dont le seul et unique but est d'être particulièrement efficace au combat contre un certain type d'ancien élémentaire.

Leur devise est « *Visita interiora terrae rectificando invenies occultum lapidem* » qui peut se traduire par « Explore l'intérieur de la terre. En rectifiant, tu découvriras la pierre cachée. »

Ce qui signifie que tout gardien doit se purifier lui-même et purifier les élémentaires déviants, à la suite de quoi il se sera accompli.

Il faut distinguer les gardiens élémentaires des quatre éléments de base et ceux des éléments auxiliaires.

Les premiers, au nombre de quatre ont été créés pour garder un titan élémentaire, dit Primitif. Ils possèdent un artefact majeur.

Les seconds au nombre de huit ont pour but de garder un vénérable élémentaire et ne possèdent qu'un artefact mineur.

Chaque caste possède un artefact.

Le membre de cette caste ayant le droit de posséder l'artefact perd son précédent nom et se fait appeler « le Gardien ».

Voici la liste des Castes de Gardiens :

Castes Majeures :

Air (Disparue), Terre (Disparue), Eau (Tuée par les Providiae, en cours de récréation), Feu (Active)

Castes mineures :

Glace (Active), Métal (Active), Tempête (Active), Golem (Active), Montagne (Active), Faille (Active), Stellaire (Active), Solaire (Active).

Les Gardiens utilisent la magie et sont donc naturellement des membres de l'alliance.

Cependant leur tâche première est de garder les élémentaires et les homoncules. Ainsi ils n'hésiteront pas à rappeler à l'ordre certains de leurs alliés s'ils devenaient trop puissants ou trop dangereux.

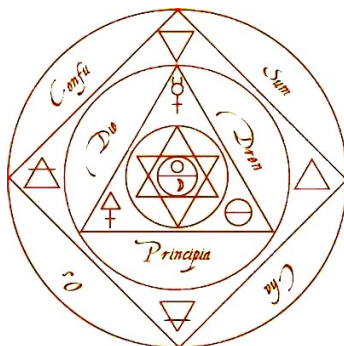
Pour des raisons inconnues, les Gardiens ont été en guerre ouverte avec la Tour Sombre, cependant ce conflit a été mis en suspend pour le bien de l'alliance.

Si les Gardiens venaient à se battre de nouveau contre la Tour Sombre, il y a fort à parier que leur victoire serait rapide.

L'alliance seigneuriale est un allié de longue date des Gardiens, ils feront tout pour s'aider mutuellement.

Le Meneur de Jeu a accès à plus d'informations sur ces castes.

4.2.5. Le Panthéon



Le panthéon est un groupuscule datant de 108 PA regroupant plusieurs Homoncules (soit plusieurs dieux (Voir Introduction, page 4)) et plusieurs anciens élémentaires (Voir Les anciens élémentaires, page 329) sous un seul panthéon.

En tant que membre de l'alliance, ils défendent les intérêts des homoncules et des anciens élémentaires.

Les joueurs peuvent naturellement adhérer à ce groupuscule et ainsi entrer dans l'alliance.

La Panthéon est un membre très actif de l'alliance et ses requêtes sont traitées avec le plus grand sérieux.

Cependant même si en façade, tous s'accordent pour les apprécier, les alliés ont tous au moins un point de divergence avec eux.

La Tour Sombre les apprécie beaucoup, car de nombreux anciens élémentaires s'installent sur leur continent à cause de la raréfaction de la magie. Cependant le Panthéon n'apprécie guère être traité comme de vulgaires phénomènes magiques.

Les Gardiens sont clairement en position de force par rapport au Panthéon et n'oublient pas que leur rôle premier est de les garder.

L'alliance seigneuriale est un allié historique du Panthéon, mais rien d'autre ne les lie.

Ce panthéon possède un certain nombre d'adorateurs et de convaincus.

À la discrétion du meneur de jeu, il est possible qu'un joueur rejoigne le panthéon s'il occupe un domaine non encore attribué (ou parvient à vaincre l'Homoncule déjà responsable de ce domaine) et s'il est suffisamment puissant.

Il est rare qu'un Homoncule possédant moins de 6 sorts puisse accéder au panthéon.

L'actuelle composition du panthéon est :

-Le « Seigneur de l'aube »

Dieu de l'aube et de la création.

Élément favori : Materia Prima

Symbole : Un disque dont le pourtour est noir et le centre blanc. Dans la partie blanche, il y a le soleil et la lune.

-L' « Arbitre »

Dieu de la Justine divine.

Élément favori : Feu

Symbole : Une balance dont un plateau est vide et l'autre contient une flamme. La balance penche fortement du côté où il y a la flamme.

-Le « Porte vie »

Dieu de la « vie » et de son inverse, la non-vie.

Élément favori : Terre

Symbole : Un portail radieux, le portail du paradis.

-Le « Gardien de la civilisation »

Dieu de la civilisation et des rituels.

Élément favori : Hélium

Symbole : Un poignard doré

-Le « Seigneur du Crépuscule »

Dieu de l'extinction.

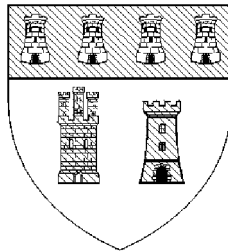
Élément favori : Terre, Hélium

Symbole : Une bille noire

Comme vous pouvez le constater, ce panthéon étant récent, il est loin de couvrir tous les domaines. Il est donc tout à fait ouvert à de nouvelles divinités. Les actuels membres de ce panthéon souhaiteront cependant tester les éventuels nouveaux arrivants.

Les feuilles de personnages de ces dieux sont accessibles au meneur de jeu.

4.2.6. L'alliance seigneuriale



Cette alliance regroupe de nombreux seigneurs des continents secondaires et tertiaires.

Avec l'arrivée prochaine des Providiae sur leur territoire, leur avenir semble incertain.

Ils n'ont absolument aucun espoir de vaincre la Grande Armée, ils vont alors devoir choisir entre abandonner leurs anciens alliés (et rejoindre les Providiae au fur et à mesure de leur progression) et monter un réseau de résistance à l'envahisseur.

Leur réaction dépendra entre autre de la manière dont les Providiae organisent l'occupation.

Leur position actuelle est de se rapprocher le plus possible de leur alliés dans l'espoir de rester membre de l'alliance lorsqu'ils seront dans le besoin.

4.2.7. Les anciens élémentaires

Avant que les homoncles commencent à apparaître, le monde était peuplé de créatures magiques appelées anciens élémentaires. Il y en avait en tout douze sortes différentes en rapport plus ou moins direct avec un élément. Ces créatures ne possèdent pas de cœur de terre et utilisaient librement la magie ambiante. Depuis que la magie se raréfie (Voir Le nuage noir, page 336) ils ont de plus en plus de mal à trouver de la magie ne serait-ce que pour subsister.

Les homoncles sont parfois appelés élémentaires car ils ont un lien direct avec les éléments, ainsi pour éviter les confusions, ces créatures magiques sont appelées anciens élémentaires.

Le terme élémentaire est aussi parfois utilisé pour désigner indifféremment les Homoncles et les anciens élémentaires.

Les anciens élémentaires ont tendance à s'allier à la Tour Sombre, car ils ont besoin de magie. Cependant cela les révolte d'être dépendants de mortels.

Le Meneur de Jeu a accès à plus d'informations sur les anciens élémentaires.

4.2.8. Les Dragons

Si une personne désire posséder un cœur de terre, il doit passer sept épreuves, qui se résolvent par l'affrontement de 7 dragons. Le meneur de Jeu peut en savoir plus.

Les Dragons en question ne sont pas de grands lézards qui crachent du feu, mais des entités créées uniquement pour ce test. Un Dragon peut tout autant ressembler à un Griffon qu'à une Flaque de sang mouvante. Elles sont créées par magie à partir d'objets ou de choses diverses. Par exemple un Phénix sera créé à partir d'une flamme ou d'une plume, une créature d'ombre sera créée à partir de l'ombre d'un objet etc. À leur mort, les dragons se transforment de nouveau en ce à partir de quoi ils ont été créés.

Si ces entités parviennent à faire échouer celui qui passe le test, elles gagnent leur indépendance, sinon elles sont détruites.

Aucun dragon ne possède de cœur de terre, c'est pourquoi, après l'obtention de leur indépendance, ils désirent souvent devenir suivants d'un possesseur de cœur de terre. (Voir Mes Suivants, page 238)

Les Dragons ne sont pas alignés politiquement. Étant dépendants de magie, ils ont tendance à s'allier à la Tour Sombre ou à quiconque pourrait leur en fournir.

Le meneur de jeu a accès à quelques exemples de Dragons en tant que suivants.

4.3. Particularités du monde

4.3.1. Les cœurs de terre



Les cœurs de terre sont à l'état naturel, des cœurs en terre glaise situés quelques dizaines de centimètres sous terre là où personne n'a jamais marché.

Ces cœurs produisent de la magie aérienne. À partir d'une certaine concentration en magie aérienne, un nouveau cœur de terre apparaît. Tel est le cycle de la magie.

Posséder un cœur de terre ralentit fortement le vieillissement, permet de produire de la magie et d'apprendre des sorts et des caractéristiques (comme un homoncule).

Si une personne désire posséder un cœur de terre, il doit passer sept épreuves qui se résolvent par l'affrontement de 7 dragons. Le meneur de Jeu peut avoir accès à plus d'informations.

Les homoncules naissent avec un cœur de terre, mais à priori ni les anciens élémentaires ni les dragons ni les mortels n'en ont. (Voir Les anciens élémentaires, page 329 et Les Dragons, page 330)

4.3.2. La glace noire

La glace noire, parfois appelée par certains théoriciens l'hyperglace, est un matériau extrêmement dur qui semble stopper la progression du temps.

Si un objet se retrouve pris dans la glace noire ou dans une boîte en glace noire, le temps ne lui parviendra plus et il sera figé.

De même s'il est partiellement enfermé dans la glace noire, le temps lui parviendra moins que s'il ne l'était pas, il est donc fortement ralenti.

Il n'y a à ce jour que 3 manières connues de détruire la glace noire:

- La dissoudre avec du liquide noir. (Voir Le nuage noir, page 336)
- La trancher avec la « Rapière du feu », l'arme des gardiens du feu. (Voir Les Castes de gardiens, page 324)
- Fournir une quantité d'énergie suffisante pour la briser, comme le titan de Feu l'a précédemment fait. (Voir 2PA La bataille de la main rouge, page 366).

Lorsque ce matériau se crée, il est totalement noir (d'où son nom) car la lumière met beaucoup de temps à passer au travers.

Il ne dégage aucun froid et est légèrement plus dense que l'eau gelée.

Cette particularité de ralentissement de la lumière a également des utilisations intéressantes : il est possible de voir au travers d'une plaque de glace noire des évènements ayant eu lieu il y a plusieurs centaines voire milliers d'années. Si la plaque est suffisamment fine, il est aussi possible d'intercepter un rayon lumineux et de le restituer plus tard.



La glace noire serait le matériaux parfait pour faire des armes et des armures, mais il est impossible de le façonner proprement, car le liquide noir le détruit quasiment instantanément et la « Rapière du feu » le fait fondre de manière chaotique.

Les armes en glace noire sont très redoutées par les mages, car même s'ils se dématérialisent, par exemple grâce au sort de *Passage par l'éther* (Voir *Passage par l'éther*, page 299), la lame les atteint.

Habituellement, ce matériau se crée subitement. Formant de gros cristaux profondément ancrés dans la terre. (ces cristaux font en moyenne un mètre).

Le continent de la Tour Sombre est actuellement le seul à subir des poussées subites de glace sombre. (Voir La Tour Sombre, page 356)

Certaines rumeurs veulent que le Gardien de la glace possède une lame en glace noire et qu'il soit même capable d'en créer.

4.3.3. Les îles volantes

Les îles volantes sont les restes du continent brisé (Voir Le continent brisé, page 361).

De nos jours les îles volantes ont dérivé au gré des vents et sont présentes sur tous les continents.

Elles ont la forme de montagnes retournées dont la hauteur est à peu près égale au rayon.

Ces îles volent car leur masse apparente est négative (cela est probablement dû à une répulsion magnétique de la planète). Il ne semble pas y avoir de phénomènes magiques à l'origine de fait, car le liquide noir n'a aucun effet sur elles.

Leur masse volumique est :

$$\rho \approx -61 \text{ kg/m}^3$$

Donc la masse que peut porter une île de rayon R est :

$$m = \frac{\pi}{3} \cdot R^3 \cdot \rho \approx 64 R^3 \text{ kg}$$

La masse d'un bâtiment médiéval à deux étages (ou à un étage s'il est renforcé) est d'environ 1000 kg/m².

Ainsi un bâtiment de S mètres carrés peut être supporté par une île de rayon R:

$$R = \sqrt[3]{15,6 \cdot S} \text{ m}$$

Une île peut porter un mortel à partir d'un mètre de rayon.

Une petite maison non fortifiée à deux étages faisant environ 64 m² au sol, peut être supportée par une île de 10 m de rayon.

En effet: $\sqrt[3]{15,6 \cdot 64 \cdot 2} \approx \sqrt[3]{2000} \approx 10 \text{ m}$

Une petite maison fortifiée à deux étages faisant environ 64 m² au sol, peut être supportée par une île de 12,5 m de rayon. (tout bâtiment fortifié nécessite une île d'un rayon 1,25 fois plus important).

À partir d'un rayon de 50 m (62,5 m pour les bâtiments fortifiés) les îles sont suffisamment volumineuses pour être totalement couvertes de bâtiments.

Si les îles sont en surcharge, elles tombent lentement jusqu'à atteindre le sol, sinon elles se stabilisent à une altitude comprise entre 500 m et 1000 m au-dessus du sol (les îles volantes ne passent pas au-dessus des montagnes).

La matière composant les îles est comparable à de la terre légèrement durcie, comme de la boue séchée.

Il est cependant possible d'équiper une île volante de différents moyens de locomotions, comme une voile, des rames etc...

La navigation sur île volante n'est encore que balbutiante et dépend énormément de la direction des vents (bien plus que la navigation marine).

C'est pourquoi il est fort difficile de trouver des marins capables de déplacer de manière sûre une île d'un point donné à un autre.

Une île volante équipée coûte en moyenne $125+20X$ écus d'or, X étant le nombre de mètres carrés de l'île.

Elle peut se déplacer à en moyenne 5 km/h

La fonction du prix suivant le poids transportable est:

$$\text{Prix} = \left(\frac{m}{64}\right)^{\frac{2}{3}} \cdot \pi \cdot 20 + 125 \approx (m)^{\frac{2}{3}} \cdot 4 + 125 \text{ écus}$$

(ce prix correspond au coût réel de transport et d'aménagement de l'île)

Ainsi une île capable de transporter:

-10 personnes, coûte environ 210 écus d'or

-une petite maison de 64 m², coûte environ 6525 écus d'or

-une petite forteresse à 4 tours de 1200 m² en tout, coûte environ 45 000 écus d'or

4.3.4. La musique

La musique est un son chaotique mais mélodieux entendu par tous ceux qui souhaitent y prêter attention. Elle est apparue (réapparue?) en 57 PA. (Voir 57 PA la musique, page 371)

Si votre meneur de jeu ne vous précise rien et qu'il met une musique pendant que vous jouez, sa musique d'ambiance correspond à la musique.

Lorsqu'un jeteur de sort manipule la magie, il perturbe un peu la musique, il est ainsi possible (bien que très difficile) de savoir si un sort est actif ou est en train d'être lancé dans les environs.

Cela aide également énormément les lanceurs de sorts à savoir s'ils font la bonne manipulation.

À certains endroits, la musique est particulièrement puissante, notamment sur le continent primaire (Voir Le continent primaire, page 344) et dans la zone sauvage (Voir La Zone sauvage, page 360).

4.3.5. Le nuage noir

De tous les enjeux de Prima, le nuage noir est le plus important de tous, car il est à l'origine de l'épuisement de la magie.

Le nuage noir est apparu en 88 PA (Voir 88 PA le nuage noir, page 372)

C'est un disque de fumée totalement noire.

En 109 PA ce nuage est à environ 1000 mètres d'altitude et fait à peu près 300 m de rayon (il évolue de quelques mètres par an).

Son épaisseur est d'une dizaine de mètres.

Il absorbe inéluctablement la magie de l'air et suinte de fines gouttes d'un liquide noir.

La première personne à l'avoir découverte était un ancien élémentaire de feu, il se plaça sous le nuage et leva la main pour cacher le soleil, une goutte tomba sur sa main et il fut instantanément soufflé comme une bougie, laissant une statue de pierre volcanique.

Ce malheureux découvrit à ses dépens que le liquide noir dissipe la magie. (c'est d'ailleurs le seul solvant connu capable de dissoudre la glace noire).

On a très peu d'informations sur ce nuage. Tout ce que nous savons est que, en son centre, se trouve un objet matériel et probablement creux.

Une secte ayant perdu leur maître dans ce nuage ont juré de servir la recherche contre ce nuage et ont ainsi accepté de vivre en-dessous de lui et de fournir du liquide noir à qui en désirait.

Le liquide noir tue instantanément tout Homoncule ou ancien élémentaire ou créature magique avec lesquels il est en contact, seuls les mortels y résistent. Un mortel mis en contact avec le liquide est, dans un premier temps, gravement brûlé, puis à force d'exposition son être se transforme. Il devient plus trapu, ses traits sont plus vulgaires et son espérance de vie diminue. D'aucuns prétendent que sa personnalité est

également corrompue, mais tous ceux qui ont vécu cette transformation le nient. Le liquide noir est une mauvaise arme, car il est impossible à transporter. En effet il s'évapore en moins d'une heure et pour des raisons évidentes il est impossible de le téléporter.

Il a été estimé qu'une goutte (environ 0,05 mL) dissipe 1000 Pr, c'est donc un véritable poison pour les cœurs de terre de tout le continent secondaire.

La très grande puissance dissipatrice du nuage lui-même, qui absorbe la magie de l'air, sont à l'origine de la disparition progressive de la magie.

En effet, la magie devient de plus en plus rare, ce qui pose problème à tous ceux ne possédant pas de cœur de terre. (Voir Les cœurs de terre, page 331)

Ce phénomène est ressenti par toute créature nécessitant de la magie comme un froid intense qu'aucune couverture ne peut guérir.

Il semblerait que les environs de la Tour Sombre soient épargnés par ce phénomène d'assèchement de la magie. Il y règne en permanence une douce chaleur magique. (Voir La magie près de la Tour Sombre, page 359)

4.3.6. Les Moyens de transports

Dans Prima, le cheval a été domestiqué, mais n'est pas suffisamment vif et rapide pour servir à la guerre. Ainsi les armées ne comprennent pas de cavalerie, cependant les chevaux peuvent être utilisés pour des convois.

Le bateau est très utilisé, notamment par les Providiae, comme le grand nombre de villes aux abords des côtes en témoigne.

Il est également possible d'utiliser des îles volantes comme moyen de transport, mais cela reste très rare à cause du prix de telles installations. (Voir Le continent brisé, page 361)

4.4. Les 7 continents

4.4.1. Introduction-Carte du monde

Il y a dans Prima 7 continents possédant leurs coutumes et leur identité propre, voici une rapide présentation des principaux continents.

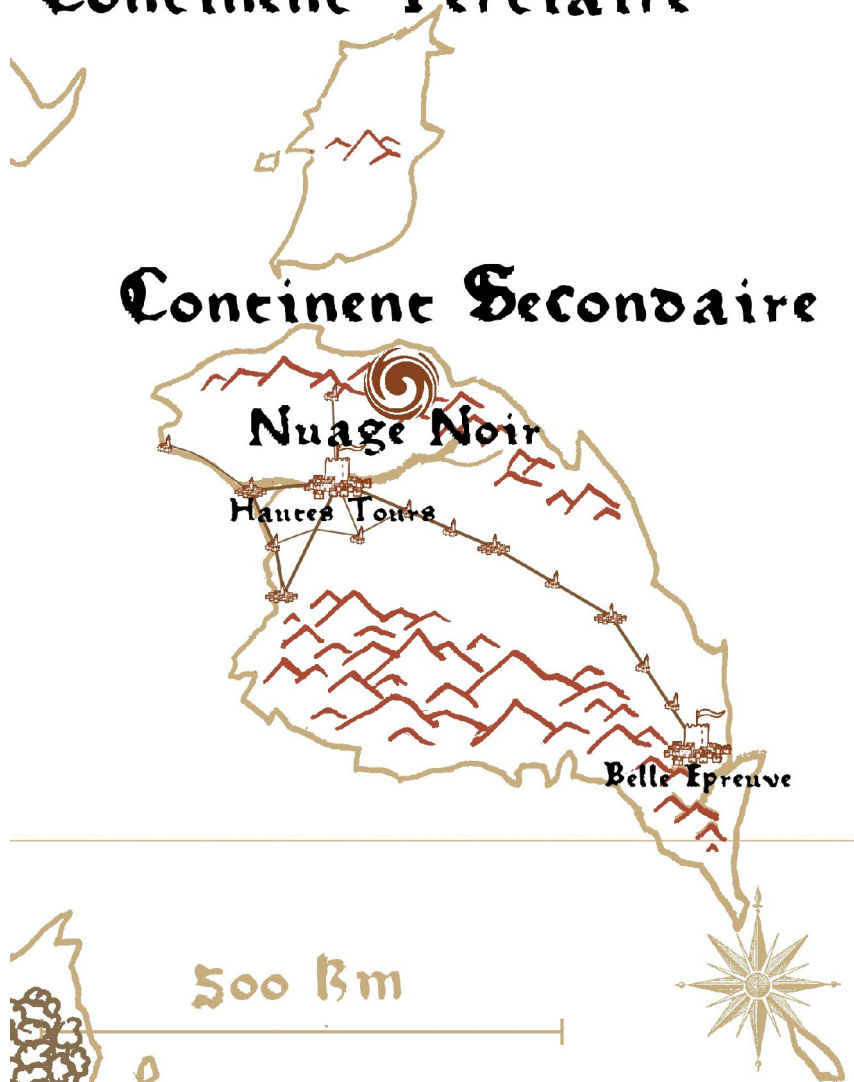


Continent de la Tour Sombre



Continent Tertiaire

Continent Secondaire



4.4.2. Les continents élémentaires

Le continent primaire

Continent Primaire

Langues : Un certain nombre

Capitale : Aucune

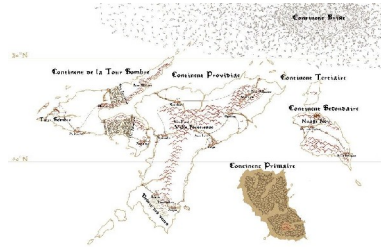
Plus grande Ville :

environ 20 000 habitants

Superficie estimée : 375 000 km²

Population estimée : 300 000 habitants

Densité de population : Très Faible 1 hab/km²



Monnaie : Aucune

Le continent Primaire est un continent sauvage couvert à 90% de forêts tempérées extrêmement denses et hostiles. La densité en cœurs de terre y est particulièrement forte, cela a pour conséquence première que la musique y est très puissante (Voir La musique, page 335) mais cela a également pour conséquence qu'une grande partie de la faune et de la flore est magiquement altérée.

Les animaux fantastiques qui y vivent sont des versions dégénérées de leurs ancêtres.

Le meneur de jeu a accès à quelques exemples de créatures fantastiques.



Il est fort difficile de se déplacer dans le continent primaire tant le nombre de créatures agressives y est grand. Les joueurs doivent redoubler de vigilance s'ils souhaitent y voyager.

Nul ne saurait estimer les trésors oubliés que ce continent recèle, car très peu ont pu réellement l'explorer.

Les lieux singuliers :

Le lieu du grand Catadysme (Voir -201 PA Le Catadysme, page 364)

À cet endroit, il y a un grand cratère d'une centaine de mètres de rayon rempli de cendres et de restes de mortels calcinés.

Tant de vies se sont éteintes à cet endroit que les environs sont hantés par des âmes en colère.

Si une créature intelligente se rend dans cette zone, il est fort probable qu'une âme en colère le possède et lui fasse revivre le grand catadysme (tuant sa victime sur le coup) c'est donc une zone très dangereuse que les joueurs doivent éviter à tout prix.

Le monastère des gardiens de Glace

(Voir Les Castes de gardiens, page 324)

Ce lieu paisible est situé en hauteur dans les montagnes, c'est la raison pour laquelle les gardiens de Glace sont parvenus à vivre aussi longtemps sur ce continent.

Ce monastère est leur lieu de vie, d'entraînement et d'étude.

Leur bibliothèque de tablettes de glace est très connue pour ses textes anciens.

Ancien temple des gardiens de la terre

(Voir Les Castes de gardiens, page 324)

C'est par hasard que l'ancien temple des Gardiens de la Terre fut découvert. Il est situé à plusieurs kilomètres de profondeur dans les racines d'un arbre animé devenu fou. Il semble inoccupé depuis bien longtemps.

Les Gardiens de la Terre n'ont laissé aucune trace de la raison de leur départ. Il ne s'est apparemment pas fait dans la précipitation car il ne reste plus aucun petit objet sur place.

Le continent secondaire

Continent secondaire

Langue : Vertparlé

Capitale : Aucune

Plus grande Ville :

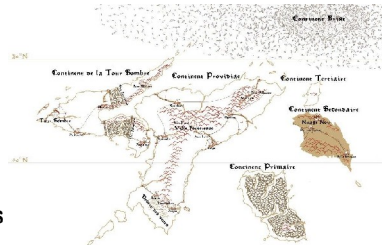
Les « hautes tours » 500 000 habitants

Superficie estimée : 250 000 km²

Population estimée : 5 millions

Densité de population : Moyenne 20 hab/km²

Monnaie :



La pistole d'or (de nos jours vaudrait 40,12 euros)

3,35g d'or frappé d'un arbre

La feuille d'argent (de nos jours vaudrait 4,01 euros)

4,25g d'argent frappé d'une feuille

Le grain de cuivre (de nos jours vaudrait 0,04 euros)

4g de cuivre frappé d'une graine

Le continent secondaire est un grand continent verdoyant, le climat y est tempéré.

Ce continent est organisé en petites villes indépendantes placées sous le commandement d'un seigneur, d'un homoncule ou d'un ancien élémentaire.

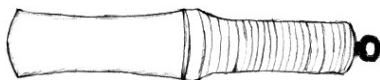
Les villes ne se battent que très rarement, donc elles ne possèdent pas réellement d'armée, mais plutôt une milice.

La densité de population est relativement faible, cela est dû au fait que les mortels ont investi ce continent il a seulement un millier d'années.

Le commerce et la production artisanale et le commerce de tissu et d'objets en bois constituent un fort pourcentage de l'économie de ce continent.

La coutume veut que tout habitant ait en permanence sur lui une petite dague.

Cette dague a une forme de pointe de hachette, elle peut servir pour couper du bois, de la nourriture ou à l'occasion des adversaires.



Lieux singuliers

Nuage noir (Voir Les cœurs de terre, page 331)

Au nord du continent secondaire se trouve le terrible nuage noir.

Au sol, la zone dans laquelle des gouttes peuvent tomber est délimitée par des colonnades brisées, volées sur une ruine de forteresse située non loin. Un peuple de mortels légèrement difformes vit dans des cabanes de fortunes situées dans le périmètre, ils n'ont pas le droit d'en sortir et récoltent les gouttes du nuage noir.

Ils offrent du liquide noir à tous ceux qui le leur demandent en échange de nourriture et divers objets.

Leur haine pour le nuage noir est sans limite, et c'est ouvertement dans le but de trouver un moyen de le détruire et de les délivrer de leur malédiction qu'ils récoltent le liquide noir.

Fort gelé du « Seigneur de l'Aube. »

Vers le nord du continent, au cœur d'un dangereux marais se dresse une énigmatique forteresse prise dans un énorme bloc de glace noire. Il est impossible de voir à l'intérieur du bloc mais les villages aux alentours affirment que c'était une forteresse il y a quelques dizaines d'années.

Les circonstances de l'enfermement de cette forteresse dans la glace noire restent obscures, mais certains affirment que cette forteresse appartenait naguère au « Seigneur de l'Aube »

Le continent tertiaire

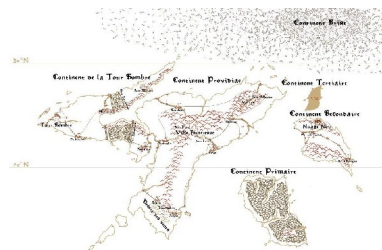
Continent tertiaire

Langue : Vertparlé

Capitale : Aucune

Plus grande Ville :

« Blanche Chapelle » 50 000 habitants



Superficie estimée : 25 000 km²

Population estimée : 500 000 habitants

Densité de population : Moyenne 20 hab/km²

Monnaie :

La pistole d'or (de nos jours vaudrait 40,12 euros)

3,35g d'or frappé d'un arbre

La feuille d'argent (de nos jours vaudrait 4,01 euros)

4,25g d'argent frappé d'une feuille

Le grain de cuivre (de nos jours vaudrait 0,04 euros)

4g de cuivre frappé d'une graine

Le continent tertiaire est une vaste île relativement proche du continent secondaire, étant située plus au nord, il est partiellement gelé.

Il est scindé en deux par une montagne truffée de grottes.

Tout comme le continent secondaire, il ne possède pas de gouvernement central, mais il est composé de petites villes indépendantes gouvernées par un seigneur, un homoncule ou un ancien élémentaire.

Tout comme le continent secondaire, la densité de population est particulièrement faible, cela est dû au fait que les mortels ont investi ce continent il a seulement un millier d'années.

Ses villes ne possèdent pas d'armée, mais plutôt une milice constituant à peu près 2,5% de la population

Lieux singuliers

La forteresse des Renégats

Cette ville de 20 000 habitants compte près de 7 000 guerriers particulièrement bien entraînés, ce qui est exceptionnel pour une cité de cette taille.

Elle a attiré la convoitise de nombreux anciens élémentaires mais les Renégats se sont toujours ardemment battus pour garder leur indépendance.

Ils sont passés maîtres dans la manufacture du bois et savent où trouver le bois le plus souple et le plus résistant connu à ce jour, le bois des cavernes (Voir Exemple d'artefacts, page 34). Il savent également produire du bois aussi dur que l'acier par des procédés magiques et alchimiques, la matière ainsi obtenue se nomme le bois de chêne millénaire (Voir Exemple d'artefacts, page 34). La puissance de leurs mages et de leurs artisans leur permet également de produire de terribles Flèches tueuses. Ces flèches sont intimement liées au destin: il est dit que chaque flèche tueuse fera un mort (et un seul) (Voir Exemple d'artefacts, page 34). Les renégats ont été à de nombreuses reprises attaqués par des anciens élémentaires, mais ils font tout de même partie de l'alliance seigneuriale et aideront donc tout personnage souhaitant commercer avec eux (Voir L'alliance seigneuriale, page 328).

La porte menant à l'ancien sanctuaire des gardiens des eaux.

Certains bardes parlent d'une cité souterraine dont l'accès se trouverait dans l'une des multiples grottes naturelles de la grande montagne du continent tertiaire.

Cette cité marchande, autrefois prospère, posséderait un passage menant à l'ancien sanctuaire des gardiens des eaux.

La légende voudrait également que cette cité soit un des rares endroits de tout Prima où le bois des cavernes peut pousser.

Cependant nul n'en connaît plus l'entrée depuis des siècles.

4.4.3. Le continent Providiae-Tour Sombre

Le Continent Providiae

Continent Providiae

Langue : Providiae

Capitale : « Ville forteresse »

1 000 000 habitants

Plus grande Ville : « Ville forteresse »

1 000 000 habitants

Superficie estimée : 1 250 000 km²

Population estimée : 38 millions (dont 30 millions appartenant à l'état Providiae)

Densité de population : Moyenne 30,4 hab/km²

Monnaie :

La pièce de fer (de nos jours vaudrait 5077,5 euros) :

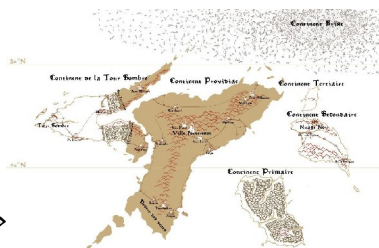
Lourde pièce en fonte d'environ 5 cm de rayon dont une face est totalement plate, très peu de gens connaissent l'existence de cette monnaie.

L'écu d'or (de nos jours vaudrait 81,24 euros)

6,7 g d'or à l'effigie du prince d'or

La tonnelle d'argent (de nos jours vaudrait 8,12 euros)

8,5g d'argent à l'effigie du prince d'argent, son nom vient du fait que ces pièces sont parfois utilisés pour désinfecter l'eau contenue dans des tonneaux lors de long voyages.



La rouelle de cuivre (de nos jours vaudrait 0,04 euros)
4g de cuivre à l'effigie du prince d'argent

L'argent et le cuivre sont des métaux plus rares dans Prima que dans le monde réel, ce qui explique la forte valeur des pièces d'argent et de cuivre par rapport à leur poids.

Le continent Providiae est très vaste par rapport aux autres. Il est en majorité tempéré mais certaines zones sont arides et désertiques ou particulièrement froides.

Une grande partie des habitants du continent Providiae appartient au peuple Providiae. Cependant de très nombreux petits villages reculés n'obéissent pas au pouvoir central. Ils sont soit absents des cartes soit trop difficiles à atteindre pour être soumis. Au final 8 millions de personnes vivent sur ce continent sans appartenir au peuple Providiae.

Lieux singuliers

La Ville Forteresse :

Cette gigantesque ville est habitée par près de 1 000 000 personnes dont un quart sont des soldats de métier.

Cette cité est une impressionnante relique d'un passé glorieux. À partir d'une certaine distance du cœur de la ville, chaque bâtiment, chaque ruelle, chaque escalier, est en pierre taillée.

Entretenue avec soin au fil des siècles, elle est encore en bon état.

Elle s'est agrandie au fil des âges et est construite en 7 quartiers concentriques.

Étant bâtie à flanc de montagne, les niveaux sont surélevés les uns par rapport aux autres.

Chaque niveau est protégé par une muraille.

Les plus bas niveaux sont réservés aux plus pauvres et aux moins gradés, les plus hauts niveaux étant réservés aux élites et aux hauts gradés. La compétence martiale et le grade sont plus importants que l'argent pour pouvoir changer de niveau. (7 étant le niveau extérieur et 1 étant le plus élevé).

Plus l'on s'approche du niveau 1, plus les bâtiments de la ville sont fortifiés.

Au niveau 7 il y a quelques habitations en bois, les autres étant en pierre. À partir du 4ème niveau, aucun toit n'est fait en bois ou en ardoise, ils sont tous en pierre.

À partir du 2ème niveau tous les bâtiments sont construits comme des tours de château fort du point de vue de l'épaisseur des murs et des matériaux utilisés.

Vermille

Cette grande ville marchande compte environ 600 000 habitants. Elle est entourée d'une magnifique muraille en pierre finement taillée et sculptée. Elle est un peu usée par le temps mais pas par les combats.

Les bâtiments sont faits en bois et en pierre sculptée, les rues sont larges et permettent aux marchands de faire passer leurs marchandises.

La ville est entourée d'un labyrinthe de canaux servant à transporter des marchandises par bateau mais également à irriguer l'impressionnante superficie de champs qui entoure cette forteresse.

Mécania la ville rouge

Mécania est une ville très ancienne bien trop petite pour accueillir tout ceux qui souhaiteraient y habiter.

Elle compte 50 000 habitants mais seuls 10 000 d'entre eux ont la chance d'habiter intramuros.

La ville externe de Mécania n'a rien de particulier, si ce n'est qu'elle abrite de brillants techniciens et horlogers.

La ville interne par contre est particulièrement bien aménagée. C'est une sorte d'utopie mécanique de ce que le progrès pourrait apporter au quotidien. De nombreux moulins à vent ou à eau permettent aux habitants de mécaniser la plupart des tâches quotidiennes, de petits oiseaux mécaniques animent les parcs etc...

Certaines maisons sont même équipées de pompes à main permettant de puiser de l'eau sans sortir de chez soi! Tout le confort que la mécanisation sans électricité peut apporter est en développement à Mécania.

Cette ville abrite également une académie très réputée pour ses élèves ingénieurs.

La direction de cette ville est assurée par la guilde des ingénieurs, une organisation indépendante composée des meilleurs ingénieurs du continent.

Le Mur Forteresse côté Providiae

Tout comme la ville forteresse, le mur forteresse est une relique d'un passé glorieux et prospère. Cet héritage culturel est toujours utilisé pour son but premier, la défense.

Ce mur est extrêmement long puisqu'il coupe un continent en deux! Son épaisseur est d'environ 10 mètres, sa hauteur environ 30 mètres, sa longueur environ 360 km.

La façade tournée vers la zone sauvage (Voir La Zone sauvage, page 360) ne possède aucune forme de porte ou de fenêtre. Seules quelques meurtrières irrégulièrement espacées ont été ultérieurement creusées. Si un Providiae souhaite aller à la zone sauvage, il doit utiliser une plateforme montée sur grue et descendre le long du mur. L'autre façade est constituée de bâtiments militaires fortifiés accolés au mur. Ainsi il y a des portes fortifiées, des meurtrières et parfois des fenêtres. C'est là où les soldats dorment, mangent et s'entraînent.

Le mur en lui-même est composé de très nombreux segments indépendants, de telle sorte que, si un segment tombe aux mains de l'ennemi, il peut être isolé des autres.

Il n'y a plus guère souvent d'attaques contre ce mur de nos jours, pourtant le prince d'or utilise une quantité de ressources non négligeable pour l'entretenir et pour que des sentinelles y vivent.

Des deux côtés du mur, les soldats entretiennent un espace dégagé de 200 mètres, pour pouvoir éviter d'attirer les animaux sauvages et pour pouvoir voir d'éventuels assaillants plus tôt.

Aller couper des arbustes devant la façade tournée vers la zone sauvage est une activité particulièrement dangereuse et c'est une source régulière de morts ou de mutilés.

Le grand chemin

Le grand chemin est un gigantesque pont qui permet de passer du continent principal des Providiae à la pointe du continent de la Tour Sombre.

Les historiens estiment généralement qu'il a été construit en même temps que le mur forteresse.

Sa conception est très robuste car faite de très nombreux piliers de pierre suffisamment espacés pour permettre à l'eau de couler. Il est environ large de 20 mètres et long de 5 km.

La porte vers l'ancien sanctuaire des gardiens des eaux

Les Providiae gardaient en secret un passage menant à l'ancien sanctuaire des gardiens des eaux. Une forteresse était bâtie autour de cette porte et les meilleurs éléments de l'armée Providiae s'y entraînaient. Mais cette forteresse fut détruite il y a peu par l'alliance. Les rumeurs veulent qu'un artefact majeur y était gardé et qu'il fut récupéré par l'alliance lors de cette bataille.

Le désert des vents

Le désert des vents n'est pas particulièrement chaud, mais il est bien composé de sable. De puissants vents y soufflent en permanence, rendant la vie très difficile aux quelques nomades qui le peuplent. Certaines rumeurs veulent qu'une ancienne cité existait autrefois dans ce désert et qu'elle fut engloutie par le sable.

La Tour Sombre

Continent de la Tour Sombre

Langue : Providé, Sombreparlé
(principalement chez les Mages)

Capitale : « La Tour Sombre »

Extramuros 500 000 habitants

dont 25 000 soldats,

intramuros 20 000 habitants

dont 5000 soldats et environ 1000 mages.

Plus grande Ville : « La Tour Sombre » 520 000 habitants

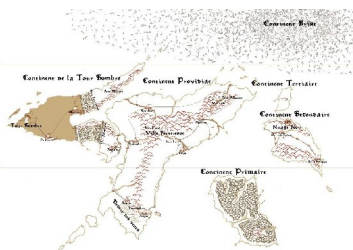
Superficie estimée : 250 000 km²

Population estimée : 10 millions

Densité de population : Élevée 40 hab/km²

Monnaie :

La Tour Sombre frappe ses propres pièces, mais l'argent Providiae est tout de même accepté sur ce continent.



L'œil rouge (de nos jours vaudrait 162,48 euros)

6 g d'électrum de forme ovale serti d'un rubis de 0,08g (0,4 carat, qualité médiocre)

La livre d'électrum (de nos jours vaudrait 16,24 euros)

4g (le centième d'une livre) d'électrum.

La coutelle de fer (de nos jours vaudrait 1,62 euros)

8,5g d'un alliage de fer de nickel et d'argent en forme de couteau.

La rouelle de cuivre (de nos jours vaudrait 0,04 euros)

3g de cuivre à l'effigie du prince d'argent. Cette monnaie a été massivement importée par des marchands de la Tour Sombre car elle est indispensable pour les petites transactions.

Le continent de la Tour Sombre est en grande partie occupé par les Providiae et la zone sauvage, le terme « continent de la Tour Sombre » fait souvent référence à la partie du continent étant sous l'influence de la Tour Sombre.

Le continent de la Tour Sombre est majoritairement composé de petites villes et villages agricoles dirigés par une magocratie basée dans la ville de la Tour Sombre. Le peuple est relativement bien éduqué et de nombreuses écoles détectent très jeunes les potentiels talents magiques.

Malgré leur perpétuelle guerre contre les Providiae, les marchands de la Tour Sombre sont tolérés en territoire ennemi et constituent une part non négligeable de l'économie de la Tour Sombre.

La plupart des gens parlent le Providé, un langage dérivé du Providiae. Le langage officiel est le Sombreparlé mais ce langage est tellement élaboré qu'il n'est réellement utilisé que par les mages de la Tour Sombre.

Depuis environ un siècle, un phénomène magique étrange est observé, de gros cristaux (environ une centaine de kilos) de Glace noire poussent à des endroits aléatoires sur le territoire de la Tour Sombre. Il y en a cependant plus à proximité de la Tour Sombre, à tel point que sa base en est partiellement recouverte.

De plus, il semblerait que depuis à peu près un siècle, le niveau de l'eau monte.

Heureusement l'apparition récente de la musique a grandement facilité l'apprentissage de la magie, ce qui a multiplié d'un facteur 10 le nombre de personnes pouvant devenir mage. (Voir 57 PA la musique, page 371 et La musique, page 335)

Lieux singuliers

Tour Sombre (Ville)

La Tour Sombre est une grande ville au centre de laquelle se dresse la très impressionnante Tour Sombre. La ville est scindée en deux parties par une magnifique muraille très ancienne en pierre noire comme la fonte.

La partie extramuros contient environ 500 000 personnes organisées en petites rues qui se sont rajoutées progressivement le long des chemins précédemment existants menant à la ville intramuros.

L'accès à la partie intramuros n'est accessible qu'à un nombre restreint de personnes. En son centre se trouve la Tour Sombre. Un quart des habitations de la ville intramuros sont réservées à l'élite militaire du continent, c'est un grand honneur que de pouvoir y habiter.

Tour Sombre (Bâtiment)

Cette tour à niveaux mesure environ 100 mètres de haut et 40 mx40 m de large à la base. Elle est faite de la même pierre, noire comme la fonte, que la muraille de la ville.

Elle est graduée d'en tout 8 niveaux, seuls les meilleurs mages d'un niveau ont l'autorisation de monter au niveau suivant. Les habitants d'un niveau doivent donner des cours au niveau immédiatement inférieur.

Pour un mage, atteindre le cinquième niveau peut être le but de toute une vie.

Peu de non-mages ont accès au premier niveau de la tour. Passé ce niveau il faut obligatoirement être un mage compétent.

La population totale de la tour est estimée à environ 1500 personnes

L'alliance prévoit que tout Homoncule le désirant et ayant fait ses preuves, peut habiter au cinquième étage de la tour.

Mur forteresse côté Tour Sombre

La zone sauvage est délimitée des deux côtés des murs forteresse, l'un étant contrôlé par les Providiae (Voir Le Mur Forteresse côté Providiae, page 354).

Le mur forteresse côté Tour Sombre est un bâtiment impressionnant de par sa longueur, mais sa conception est bien moins robuste que celle du côté des Providiae. Probablement a-t-il été bâti après et dans un laps de temps très court.

La hauteur de ce mur est de 6 mètres et sa largeur est seulement de 1 mètre, ce qui permet tout juste à des sentinelles de s'y poster. Elle est faite en pierres assombries. Des casernes en ruines sont régulièrement accolées au mur.

Ce mur n'est guère entretenu par la Tour Sombre, fort heureusement il n'existe que peu de brèches et elles sont comblées rapidement par les villageois des alentours. Le danger étant que des animaux fantastiques traversent ces brèches et attaquent ces mêmes villages.

Certaines zones particulièrement dangereuses sont gardées par des mages de la Tour Sombre, mais la muraille n'est pas gardée dans son intégralité.

La magie près de la Tour Sombre

Depuis que la magie sa raréfie (Voir Le nuage noir, page 336) ses utilisateurs s'aperçoivent qu'une douce chaleur magique rayonne de la Tour Sombre. Toute personne se trouvant à moins de 100 km d'elle peut lancer des sorts, même si elle ne possède plus de Fluide. Cependant quelqu'un possédant du Fluide doit tout d'abord épuiser sa réserve de Fluide avant de pouvoir utiliser celui dégagé par la Tour Sombre.

De plus, à la discrétion du Meneur de Jeu, il est possible que certains sorts ne fonctionnent pas s'ils sont lancés à proximité de la Tour Sombre. Par exemple, un sort de création de créature magique puissante coûtant 100 cL ne doit pas pouvoir être lancé à volonté près de la tour, pour empêcher que les joueurs puissent créer un grand nombre de ladite créature. En règle générale, des sorts coûtant une grande quantité de Fluide ne doivent pas être lancés en utilisant la magie que fournit la tour. (la raison physique de cet interdit peut par exemple être que lancer un tel sort fatigue le joueur).

La Zone sauvage

Zone sauvage

Langue : Aucune

Capitale : Aucune

Plus grande Ville : Aucune

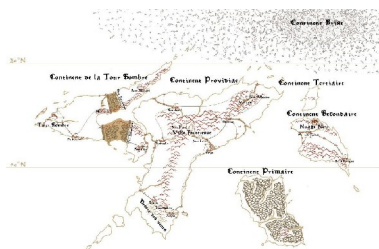
Superficie estimée : 50 000 km²

Population estimée : 20 000 Habitants

Densité de population : Quasi nulle

Monnaie :

Aucune



La zone sauvage également appelée no man's land est une zone forestière tempérée extrêmement dense située entre les deux murs forteresses. Il y a de nombreuses similitudes entre cette zone et le continent Primaire (Voir Le continent primaire, page 344), en effet, elle est également habitée de très nombreux animaux fantastiques plus ou moins dangereux. Il est généralement admis qu'il est impossible de traverser cette zone sans subir de très lourdes pertes, c'est une des raisons pour laquelle les armées Providae n'attaquent que très rarement la Tour Sombre.

Le maître du jeu a accès à un certain nombre d'exemples de créatures fantastiques.

4.4.4. Le continent brisé

Le continent brisé

Langue : Antique

Capitale : Aucune

Plus grande Ville : Inconnue

Superficie estimée : 325 000 km²

(avant qu'il ne se brise)

Population estimée : 100 000 Habitants

Densité de population : Quasi nulle

Monnaie :

La pépite de platine (de nos jours vaudrait 649,92 euros)

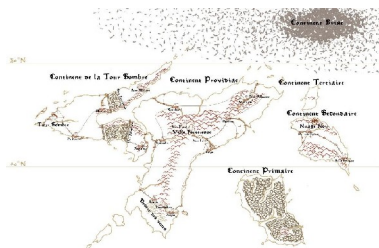
Pépite de platine non taillée d'un poids moyen de 2g

(faire une fausse pépite en fondant du platine était considéré comme de la contrefaçon)

La pépite d'or (de nos jours vaudrait 64,99 euros)

Pépite d'or non taillée d'un poids moyen de 1,3g

(faire une fausse pépite en fondant de l'or était considéré comme de la contrefaçon)



Obole d'argent (de nos jours vaudrait 3,25 euros à l'époque valait 0,03 euros)

3g d'argent frappés d'une rune. Avant que ce continent ne soit pris dans la glace noire (Voir 56 PA la fonte du continent de glace, page 370) cette monnaie valait un centième de sa valeur actuelle, c'est une des raisons pour laquelle le continent brisé est réputé pour les trésors qu'il renferme.

Avant -1482 PA, le continent brisé était autrefois très prospère et commerçait avec les autres continents. Il était particulièrement connu pour son architecture excentrique et ses temples décorés avec des gravures d'argent. En -1482 PA ce continent vécut un événement sans précédent dans l'histoire de Prima et fut recouvert de glace noire.

En 56 PA, la glace noire fondit subitement et ce continent se brisa en une nuée d'îles volantes.

Cette terrible catastrophe tua la majorité des habitants de ce continent, la plupart des survivants ont choisi de fuir les ruines de leur continent.

4.4.5. Les continents lointains

Les continents lointains

Langue : Inconnue

Capitale : Inconnue

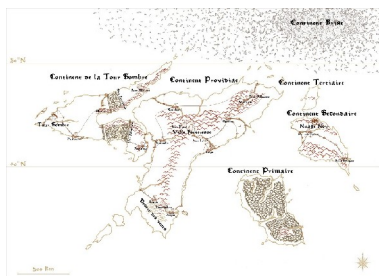
Plus grande Ville : Inconnue

Superficie estimée : Inconnue

Population estimée : Inconnue

Monnaie :

Certaines pièces en métaux précieux parfois serties de pierres précieuses ont été retrouvées avec des écritures dans des langages inconnus.



Il existe d'autres continents dans l'univers de Prima, mais ils sont trop lointains pour être véritablement connus.

Certains voyageurs et aventuriers rapportent de nombreux récits fantasmés des continents lointains, les rapports avec ceux-ci sont limités à de vagues échanges marchands. Certains de ces continents semblent civilisés, d'autres plutôt sauvages, mais aucun ne semble directement intéressé par les intrigues qui troublent les joueurs.

4.5. Chronologie

Avant -201 PA

Avant l'ouverture des mondes, les continents élémentaires (Continent Primaire, Secondaire et Tertiaire) étaient séparés du reste du monde, un peu comme Valinor chez J. R. R. Tolkien, il n'était pas possible d'en sortir ou d'y entrer. Si un voyageur souhaitait s'éloigner des continents élémentaires, il revenait à son point de départ comme si ce continent était situé sur une petite planète.

Les continents élémentaires étaient alors habités par des mortels paisibles organisés en petits villages indépendants.

Des anciens élémentaires peuplaient les trois continents, vivant en harmonie avec les mortels vivants sur place.

Il y a 12 catégories d'anciens élémentaires ayant chacun leurs particularités. La magie était abondante à cette époque, et à part quelques querelles entre anciens élémentaires, le monde était plutôt tranquille.

-201 PA Le Catadysme

Pour des raisons obscures, une grande guerre éclata entre la citadelle d'airain, une ville particulièrement bien armée et organisée, et les lames du soleil, une grande communauté d'anciens élémentaires.

À la tête de cette communauté d'anciens élémentaire était le « Seigneur de l'aube » une entité puissante issue de subtils mélanges et fusions d'anciens élémentaires.

Cette communauté était assez récente mais bien implantée, c'est pourquoi un grand nombre d'anciens élémentaires vinrent se battre lorsque le « Seigneur de l'aube » émit un appel à l'aide pour la bataille du Catadysme.

Comme son nom l'indique, c'est lors de cette bataille que le monde connut le Grand Catadysme.

Alors que la bataille tournait en la faveur des anciens élémentaires, une gigantesque explosion fendit le ciel. L'origine de cette explosion est mystérieuse car aucun des belligérants ne possédaient la puissance nécessaire pour la déclencher. Les accusations ne manquent pas pour dénoncer le « Seigneur de l'aube », mais la plupart des survivants dénoncent ces accusations et pensent que les guerriers de la citadelle d'airain avaient dû se lier avec une entité ancienne et maléfique.

Quoi qu'il en soit, les conséquences furent catastrophiques, les pertes dans les deux camps étaient douloureusement innombrables.

La communauté du « Seigneur de l'aube » fut dissoute, et on n'eut plus entendu parler de lui depuis.

Depuis cet événement catastrophique, les anciens élémentaires fuient les communautés et préférèrent rester auprès de leurs adorateurs.

o PA L'Ouverture de Mondes

Le calendrier est calé sur l'ouverture des mondes, car c'est un événement majeur qui a bouleversé la géopolitique de Prima. L'ouverture des mondes est le fait que les continents élémentaires et les continents Providiae se retrouvent subitement sur le même plan d'existence.

L'ouverture en elle-même c'est faite de manière soudaine, aucun signe avant-coureur, ni même prophète de l'apocalypse. Un jour, les deux mondes étaient séparés, le lendemain ils ne l'étaient plus.

Les théories abondent sur la cause de cette ouverture mais aucune n'est réellement sérieuse.

Ce serait la volonté d'une divinité majeure qui aurait voulu punir les anciens élémentaires ou au contraire récompenser leurs ennemis.

D'aucuns y voient l'œuvre du destin qui ne serait qu'une première étape d'un dessein encore plus grand.

D'autres pensent que la magie qui tenait les mondes séparés s'est estompée avec le temps, emportant ainsi les derniers restes de la civilisation décadente qui l'a créée.

Les Providiae ayant une haine héréditaire pour les « démons élémentaires » de leurs contes et légendes, cette ouverture est à l'origine des troubles actuels de l'univers de Prima (Voir Les Providiae, page 321)

2PA La bataille de la main rouge

La Bataille de la main rouge est une bataille dont l'existence est avérée, bien que ses origines et enjeux soient incertains.

Les deux Belligérants sont la Tour Sombre (Voir La Tour Sombre, page 323) et une citadelle volante d'anciens élémentaires de l'air.

C'est à ce jour le premier contact connu entre la Tour Sombre et d'anciens élémentaires.

La Tour Sombre a toujours été discrète sur les raisons de cette bataille, la version qui est communément admise nous vient de la citadelle volante.

Ils auraient été prévenus par un petit groupes d'anciens élémentaires qu'un très ancien artefact avait été volé par d'étranges mages.

Le groupe d'anciens élémentaires a alors affirmé avoir abordé le bateau transportant l'objet et l'avoir brisé en mer.

Cependant un gigantesque cône de vapeur d'eau visible depuis les côtes fut observé à l'endroit précis où l'objet a été détruit. Pensant que l'artefact avait probablement encore un peu de magie, le groupe est alors allé voir à la base de ce cône. Ils décidèrent d'alerter leur alliés élémentaires d'air lorsqu'il découvrirent une flotte de navires forteresse stationnant autour de ce cône de fumée.

Une aura maléfique puissante émanait de ce cône et les anciens élémentaires décidèrent de lever une armée pour aller ruiner les plans de ces mages quoi qu'ils aient pu être.

Le temps d'organiser une armée, le cône avait disparu laissant à sa place un gigantesque radeau de glace noire, un matériau mystérieux qui semble si dur qu'il interfère avec le temps lui-même. (Voir La glace noire, page 332) Ce radeau avait l'étrange particularité de ne subir ni le tangage, ni le roulis, peu importe la violence des vagues, il restait statique.

Il était gardé par trois bateaux forteresse.

Les anciens élémentaires détruisirent rapidement, deux bateaux forteresse, puis ils abordèrent le troisième.

Ce qu'il découvrirent dans ce bateau dépassait l'entendement.

Il était totalement vide, seule une légère brume blanche-violette couvrait son sol, il n'y avait ni trace de sang sur les murs, ni même marque de combat.

C'est en arrivant au sous-sol qu'il découvrirent ce qu'il advint de l'équipage.

Ils avaient tous les yeux explosés et semblaient avoir perdu toute volonté propre. Ils se mirent à attaquer les anciens élémentaires et furent alors massacrés.

La Tour Sombre accuse les anciens élémentaires d'avoir utilisé une magie interdite et causé ce terrible carnage.

Les trois bateaux forteresse étant détruits ils pouvaient enfin attaquer le radeau de glace noire.

Après un premier assaut infructueux, ils décidèrent de se replier pour préparer un plan d'attaque.

C'est alors qu'une étrange créature faite d'eau et possédant un cœur de glace noire vint les voir et leur proposa de créer des plaques de glace noire.

Le plan était de les accrocher à la forteresse volante pour former un dôme de glace noire. Il suffisait ensuite de placer ce dôme au-dessus du radeau pour les enfermer dans une cage de glace noire et ainsi ralentir considérablement leur vitesse d'action (Voir La glace noire, page 332).

Cette stratégie fut un succès, et les mages qui tentaient désespérément de se battre sur leur radeau furent tués.

Quelle ne fut pas la surprise des élémentaires de découvrir que sur le radeau les mages, à l'intérieur de la tente centrale, attendait un énorme élémentaire de feu.

Il mesurait plus de 8 mètres de haut et possédait des cornes et des ailes, malgré le ralentissement du temps dont il était victime, il était impossible pour les élémentaires de le blesser.

Il brisèrent alors les chaînes qui retenaient les plaques de glaces noires à leur forteresse et s'éloignèrent. Une fois à bonne distance de ce monstre, ils unirent leurs forces pour déclencher une tornade sur le radeau.

Ce fut terrible, la tornade, aussi petite était-elle, souleva les très fines plaques de glace noire, créant un tourbillon de rasoirs sombres.

La sombre créature sentant sa fin approcher fit exploser son corps en un déluge de feu et de lave.

La bataille semblait gagnée et les vainqueurs commençaient à crier victoire, lorsque le radeau fut désintégré dans un grand flash lumineux.

Ce n'était pas un radeau. C'était une cage.

Ses dimensions étaient tellement démesurées qu'il touchait le fond de la mer.

Le Titan de lave qui en était prisonnier semblait fort courroucé de la mort de son serviteur, et il brisa le sommet de sa prison. (Ce titan est la seule entité connue capable de briser de la glace noire par ses propres moyens)

Cette créature n'était pas un simple pantin de lave, les témoins affirment qu'une puissante aura maléfique émanait de son être.

Sa simple vue brûlait la rétine, ses paroles détruisant les tympans.

Son premier souffle détruisit la forteresse volante, son deuxième éparpilla un tiers de l'armée d'élémentaires. Le monde n'était pas prêt à affronter une telle chose. C'était le Primitif de Feu, un titan plus ancien que cette terre et tous ses habitants. (Voir Les Castes de gardiens, page 324) Aucune force de cette époque n'était en mesure de ne serait-ce que ralentir ses assauts.

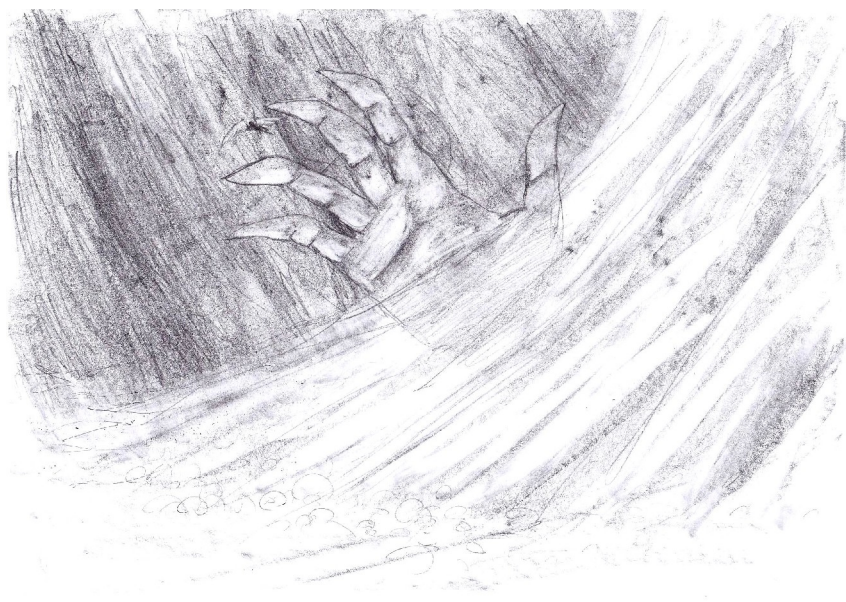
L'armée aérienne prit la fuite, tentant vainement d'atteindre un endroit qui soit hors de portée de son regard incandescent.

Seul l'être d'eau au cœur de glace noire resta près du titan. Il s'en approcha et hurla des paroles dans un langage secret.

À sa vue, l'être maléfique s'énerva et le vaporisa d'un simple coup de poing.

Mais ce sacrifice était calculé, car le cœur de glace noire s'était posté sur un des côtés de la cage, et en le tuant, le Primitif de feu détruisit ce qui empêchait l'eau de le submerger.

Ce fut tout l'océan qui se déversa sur son corps de magma, mais malgré cela, la légende veut qu'on entendit son lourd hurlement pendant encore quelques minutes avant qu'il ne s'estompe et que la température de l'eau tue tous les poissons à plusieurs kilomètres à la ronde.



Le Démon est mort, tout le monde peut le constater, car sa main crispée en pierre volcanique est encore aujourd'hui visible hors de l'eau.

Étrangement, depuis cette bataille, la Tour Sombre s'est alliée aux élémentaires (homoncles et anciens élémentaires) et n'a pas fait signe de vouloir les trahir.

56 PA la fonte du continent de glace

Parmi toutes les bizarreries de ce monde, une dépasse les autres : le continent de glace.

Les plus anciennes archives de la Tour Sombre parlent d'un continent fortement développé avec qui ils faisaient beaucoup de commerce. Ce continent était particulièrement connu pour son architecture excentrique et ses temples décorés avec des gravures d'argent.

Ce que les archives ne mentionnent pas, c'est pourquoi en -1482 PA ce continent s'est subitement recouvert de glace noire. Avant 56 PA il était possible de se rendre sur le continent de glace au-dessous duquel on pouvait voir les sommets des plus hauts bâtiments de cette civilisation.

Le plus étrange, est que subitement en 56 PA, la glace se mit à fondre à toute vitesse. Le continent qui était contenu en-dessous s'éleva dans les airs. Les masses d'eau déplacées par la levée d'un continent tout entier créa un raz-de-marée terrible. Tout marin survivant de cette époque se souvient des embarcations projetées parfois à des centaines de mètres de leur position d'origine.

Après s'être élevé de quelques centaines de mètres, le continent se brisa en millions de petites îles volantes et devint ce que l'on appelle aujourd'hui le continent Brisé.

En fondant, la glace libéra les anciens habitants du continent, mais très peu survécurent à la destruction de celui-ci. Nul ne sait réellement combien de secrets enfouis ce continent recelait, mais une chose est sûre, une partie est tombée dans l'océan et l'autre attend son heure sur une île volante.

À ce jour, aucun théoricien sérieux n'a osé proposer une explication aux puissants phénomènes magiques qui sont la cause de l'édatement de ce continent.

57 PA la musique

L'année suivant la destruction du continent Brisé, une Caste de gardiens fit sa réapparition : les gardiens du feu. (Voir Les Castes de gardiens, page 324)

Autrefois habitants de ce continent, ils furent piégés en -1482 PA lorsque le continent s'est recouvert de glace noire.

À leur sortie, ils constatèrent que le titan qu'ils gardaient avait disparu. Ils se sont alors mis en quête d'artefacts antédiluviens pour pouvoir faire face aux puissances responsables de son évaison.

Ils prirent contact avec les autres castes de gardiens et découvrirent qu'un ancien élémentaire du soleil possédait (sans le savoir) l'artefact des gardiens élémentaires de l'air, la « lame des vents ». Ils se mirent en chasse de cet élémentaire et après plusieurs affrontements, il accepta de leur livrer cette lame.

Son pommeau était alors recouvert de glace noire et cela l'empêchait très apparemment de fonctionner comme il le devait.

Ils tranchèrent ce pommeau avec leur artefact, la « rapière du feu » (seul objet connu capable de trancher de la glace noire).

La lame s'éveilla alors, un bruit strident se fit entendre, ce bruit n'était atténué ni par les distances, ni par un quelconque matériau, tous les habitants du monde de Prima l'entendirent.

La lame se mit alors à vibrer de plus en plus fort. Il était d'abord impossible de la tenir, puis de la porter. Et elle finit par vibrer tellement que ses contours en devenaient incertains, puis elle disparut pour toujours.

Depuis ce jour, une petite musique chaotique est entendue par tous ceux qui y prêtent attention. (Voir La musique, page 335).

88 PA le nuage noir

L'année 88 PA marque un grand changement dans l'univers de Prima, l'évènement survenu ce jour là est le plus grand enjeu du prochain siècle voir du prochain millénaire.

Nul ne sait exactement quel jour ni à quelle heure cette chose est apparue, mais un tout petit nuage noir circulaire, de 300 m de rayon s'est matérialisé au nord du continent secondaire.

Ce petit nuage semble ne grandir que de quelques mètres par an, mais sa présence est très préoccupante car il a la particularité de dévorer la magie. (Voir Le nuage noir, page 336)

98 PA la levée des Homoncules

La levée des Homoncules est un phénomène magique, grâce auquel des cœurs de terres se lèvent en Homoncules. Le premier Homoncule levé date de 98 PA, et le nombre d'éveils d'Homoncules augmente de manière quadratique depuis.

La croyance populaire veut que cette levée soit due à la disparition de la magie : pour pouvoir se protéger, les cœurs de terre se créent une enveloppe corporelle.

105 PA Création de l'alliance

Dans cette période sombre qu'est la disparition de la magie, un événement redonne une lueur d'espoir.

Le « Seigneur de l'aube » semble avoir réapparu! Nul ne sait si la personne qui se fait passer pour ce héros mythique est un imposteur ou non, mais une chose est sûre, il est parvenu à conclure une alliance entre la Tour Sombre, les gardiens, l'alliance seigneuriale, les anciens élémentaires et les Homoncules.

(Voir L'alliance, page 323)

Cette alliance prévoit que en cas de force majeure, les membres de cette alliance doivent s'entraider.

Son but est de sauver la magie dans le monde de Prima, en anéantissant le peuple de Providiae si cela s'avère nécessaire.

Selon les termes de cette alliance, tout Homoncule ayant fait ses preuves, peut, s'il le souhaite, assister aux réunions d'états majors de l'alliance.

109 PA Départ de la grande armée

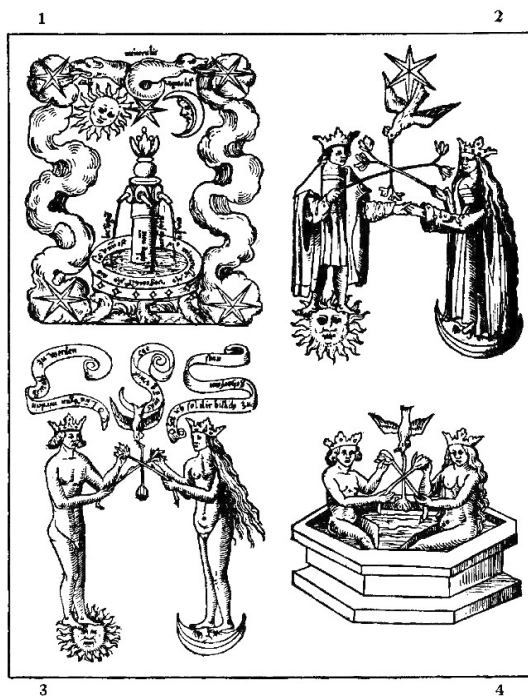


Le peuple Providiae entretient une haine millénaire contre tout ce qui utilise de la magie (Voir Les Providiae, page 321) et ils a récemment levé la plus grande armée que cette terre n'ait jamais connue. Plusieurs centaines de milliers de guerriers provenant de tout le continent Providiae ayant pour seul et unique but de prendre le continent secondaire de la main des anciens élémentaires.

Ce ne sont pas moins plusieurs centaines de galions tractant une cinquantaine de gigantesques radeaux de pierre ponce qui sont actuellement en chemin vers le continent secondaire.

Nul doute que s'ils arrivent à destination, les maigres forces du continent ne parviendront pas à résister bien longtemps.

5. Aides de jeu



5.1. Récapitulatif Air

Liste des sorts d'Air

Âme éternelle -Coût 0 cL ce sort ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois.....	59
Armée aérienne -Coût 2 cL.....	60
Assassinat -Coût 2 cL.....	61
Bourrasque -Coût 5 cL.....	61
Brume de détection -0 cL.....	61
Brume Mortelle -Coût 1/2/3 cL.....	62
Contrôle des vents -Coût 50 cL.....	62
Éclair -Coût 2 cL.....	62
Fuite -Coût 2.X cL.....	63
Fureur du Ciel -Coût 100 cL.....	63
Incarnation -Coût 20 cL.....	64
Lame du Vent -Coût Variable.....	64
Mur de vent -Coût 1 cL/6 s.....	65
Poussée de vent -Coût 2 cL.....	66
Télékinésie -Coût 2 cL/(40 kg.6 s).....	66
Tempête de neige -Coût 5 cL.....	66
Tir de précision -Coût 2.X cL.....	66
Tornade -Coût 100 cL.....	67
Vent du désert -Coût 2 cL.....	68
Vent tranchant -Coût 2/5/10/25/50 cL.....	68
.....	69
.....	69
.....	69
.....	69
.....	70
.....	70
.....	70
.....	71
.....	71
.....	71
.....	71
.....	72
.....	72
.....	72

Liste des caractéristiques d'Air

• Cheveux blancs et yeux bleus.....	73
• Cheveux de plumes.....	73
• Courant d'air.....	73
• Cri d'oiseaux.....	73
• Gestes lents et aériens.....	73
• Peau bleu ciel.....	73
• Poids plume 30 kg.....	73
• Respiration aérienne.....	73
• Serres à la place des mains.....	73
• Symbole de l'Air -Coût 0,1 Pr.....	73
• Visage de mortel.....	73
• _____ Nécessite-_____	74
• _____ Nécessite-_____	74
• _____ Nécessite-_____	74
• _____ Nécessite-_____	74
• _____ Nécessite-_____	74
•• Affinité avec le Feu -Coût 2 Pr.....	75
•• Ailes (vol de mauvaise qualité).....	75
•• Bourrasque de fumée.....	75
•• Chute lente.....	75
•• Entendre la dimension Air -Coût 10 Pr.....	75
•• Flotter au-dessus du sol.....	75
•• Marcher sur les nuages.....	75
•• Nuage personnel -Coût 1 Pr.....	76
•• Parler par les vents -Coût 10 Pr.....	76
•• Peau bleu ciel lumineuse.....	76
•• Semi transparence.....	76
•• Super réflexe (1/scénario) -Coût 50 Pr.....	76
•• _____ Nécessite-_____	76
•• _____ Nécessite-_____	76
•• _____ Nécessite-_____	77
••• +2 Bras -Coût 20 Pr.....	77
••• Forte ionisation.....	77
••• Immatérialité et transport par l'air -Donne 300 Pr.....	77
••• Température corporelle -20°C -Coût 1 Pr.....	77
••• Température corporelle 100°C -Coût 10 Pr.....	78
••• Tornade à la mort du personnage -Coût 1 Pr.....	78

5.2. Récapitulatif Eau

Liste des sorts d'Eau

Âme éternelle -Coût 0 cL ce sort ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois.....	81
Armée aqueuse -Coût 2 cL.....	81
Armure des profondeurs -Coût 0,3 cL/10 min.....	82
Asphyxie -Coût 150 cL.....	82
Bras de Givre -Coût 2 cL.....	83
Brume de détection -0 cL.....	83
Contrôle climatique -Coût 100 cL.....	84
Création d'objets de glace -Coût 1 cL/10 kg.....	84
Dessèchement -Coût 100 cL.....	85
Fuite -Coût 2.X cL.....	85
Incarnation -Coût 20 cL.....	86
Lame des Profondeurs -Coût Variable.....	86
Poison -Coût 2 cL.....	87
Raz-de-marée -Coût 25 cL.....	88
Sérum de Vérité -Coût 50 cL.....	89
Sphère Lumineuse -Coût 5 cL.....	89
Surfusion -Coût 0,5 cL.....	90
Tempête de neige -Coût 5 cL.....	90
Tentacule d'Eau -Coût 2 cL.....	90
Tentacule noire -Coût 2 cL.....	91
Tir de précision -Coût 2.X cL.....	91
Trait aquatique -Coût 2 cL.....	91
Tsunami -Coût 100 cL.....	92
.....	93
.....	93
.....	93
.....	93
.....	94
.....	94
.....	94
.....	95
.....	95
.....	95
.....	95
.....	96
.....	96
.....	96

Liste des caractéristiques d'Eau

• Absence de cheveux.....	97
• Cheveux et yeux bleu aquatique.....	97
• Gestes gracieux.....	97
• Langue de grenouille -Coût 1 Pr.....	97
• Marche sur l'Eau -Coût 5 Pr.....	97
• Nage exceptionnelle -Coût 1 Pr.....	97
• Peau bleue.....	97
• Peau vert clair.....	97
• Pupilles de grenouille.....	97
• Salive d'encre.....	97
• Suintement constant d'Eau -Coût 2,5 Pr.....	97
• Symbole de l'Eau -Coût 0,1 Pr.....	97
• _____ Nécessite-_____	98
• _____ Nécessite-_____	98
• _____ Nécessite-_____	98
• _____ Nécessite-_____	98
• _____ Nécessite-_____	98
•• Affinité avec la Terre -Coût 2 Pr.....	99
•• Apparence bestiale.....	99
•• Auréole d'Eau.....	99
•• Corps long type serpent.....	99
•• Flot constant d'Eau -Coût 5 Pr.....	99
•• Flotter au-dessus du sol -Coût 30 Pr.....	99
•• Longues et fines tentacules.....	99
•• Meurt si sec -Donne 200 Pr.....	99
•• Palmes.....	99
•• Peau écailleuse -Coût 5 Pr.....	99
•• Peau tannée.....	99
•• Présence inquiétante.....	99
•• Queue de poisson.....	100
•• Sang froid -Donne 10 Pr Nécessite-Vivant	100
•• Sphères d'Eau flottantes.....	100
•• Télépathie (30 m) -Coût 20 Pr.....	100
•• Température corporelle -20°C -Coût 1 Pr.....	100
•• Tentacules d'Eau -Coût 20 Pr.....	100
•• Vivant pouvant respirer sous l'Eau -Donne 50 Pr.....	100

** _____ Nécessite-_____	101
** _____ Nécessite-_____	101
** _____ Nécessite-_____	101
*** Armure de corail -Coût 10 Pr.....	101
*** Corps en Eau avec organes et os apparents Nécessite-Vivant	102
*** Disparaître dans l'Eau -Coût 10 Pr.....	102
*** Grand 4 m -Coût 40 Pr.....	102
*** Mode flaque -Coût 20 Pr.....	102
*** Semi immatériel (régénération 1/scénario) -Coût 50 Pr.....	102
*** Tempête à la mort du personnage -Coût 1 Pr.....	102
**** Être d'Eau (régénération 1/scénario) -Coût 50 Pr.....	102
**** Géant 8 m -Coût 80 Pr Nécessite-Grand 4 m	103
**** Gigantesque 16 m -Coût 160 Pr Nécessite-Géant 8 m	103
**** Non Eudidien -Coût 100 Pr.....	103
**** Terraformation brume.....	103
**** Terraformation lac.....	103
**** Terraformation pluie.....	103
6 Colossal 32 m -Coût 320 Pr Nécessite-Gigantesque 16 m	104
_____ Nécessite-_____	104
_____ Nécessite-_____	104
_____ Nécessite-_____	104
_____ Nécessite-_____	104

5.3. Récapitulatif Feu

Liste des sorts de Feu

Armée incandescente -Coût 2 cL.....	107
Armure des flammes -Coût 1 cL/6 s.....	107
Éruption -Coût 100 cL.....	108
Faïlle Volcanique -Coût 6 cL.....	109
Fuite -Coût 2.X cL.....	109
Haine de masse -Coût 100 cL.....	109
Incarnation -Coût 20 cL.....	110
Lame de Braise -Coût Variable.....	111
Lance Feu -Coût 2 cL.....	111
Levée de flammes -Coût 50 cL.....	112
Main de Feu -Coût 2 cL.....	112
Nuée ardente - Coût 100 cL.....	112
Pluie de feu -Coût 100 cL.....	113
Pluie de météores -Coût 100 cL.....	114
Rage -Coût 2 cL.....	115
Scorie -Coût 2 cL.....	115
Sphère de Plasma -Coût 6 cL.....	115
Sphère Incendiaire -Coût 10 cL.....	116
Tir de précision -Coût 2.X cL.....	116
Vent du désert -Coût 2 cL.....	117
.....	119
.....	119
.....	119
.....	119
.....	120
.....	120
.....	120
.....	121
.....	121
.....	121
.....	121
.....	122
.....	122
.....	122

Liste des caractéristiques de Feu

• Cheveux rouges-jaunes et yeux rouges.....	123
• Flammes qui sortent de la bouche.....	123
• Fumée légère.....	123
• Gestes brusques et saccadés.....	123
• Odeur de soufre.....	123
• Peau noir cendre.....	123
• Queue de démon.....	123
• Symbole du Feu -Coût 0,1 Pr.....	123
• Température corporelle 60°C -Coût 1 Pr.....	123
• Traces de pas brûlantes.....	123
• Vision infrarouges -Coût 1 Pr.....	123
• Yeux, bouche lumineuse et failles lumineuses si énervé.....	123
• Yeux crépitants.....	123
• _____ Nécessite-_____	124
• _____ Nécessite-_____	124
• _____ Nécessite-_____	124
• _____ Nécessite-_____	124
• _____ Nécessite-_____	124
• Affinité avec l'Air -Coût 2 Pr.....	125
• Apparence bestiale.....	125
• Cornes incandescentes: 100°C -Coût 10 Pr.....	125
• Flotter au-dessus du sol et flammes à la place des jambes -Coût 10 Pr.....	125
• Fuite (1/scenario) -Coût 25 Pr.....	125
• Meurt si éteint -Donne 200 Pr Nécessite-Une température corporelle minimale de 300°C	125
• Meurt si refroidit -Donne 200 Pr Nécessite-Une température corporelle minimale de 300°C	126
• Paume et dessous de pieds brûlants: 700°C -Coût 20 Pr.....	126
• Peau couleur braise crépitante.....	126
• Plaques de braises sur le corps.....	126
• Salive incendiaire -Coût 5 Pr.....	126
• Super saut 3 m (1/scenario) -Coût 10 Pr.....	126
• Température corporelle 300°C -Coût 20 Pr Nécessite-Température corporelle 60°C	126
• Yeux enflammés, cheveux en feu et bouche lumineuse.....	126
• _____ Nécessite-_____	127
• _____ Nécessite-_____	127
• _____ Nécessite-_____	127

*** Ailes de feu rétractables (vol de mauvaise qualité) -Coût 10 Pr.....	127
*** Enflammé si énervé -Coût 10 Pr.....	127
*** Explosion à la mort du personnage -Coût 1 Pr.....	128
*** Grand 4 m -Coût 50 Pr.....	128
*** Marque du Feu.....	128
*** Paume en fusion : 1900°C -Coût 50 Pr.....	128
*** Quatre bras -Coût 20 Pr.....	128
*** Téléportation par les flammes -Coût 50 Pr.....	128
*** Température corporelle 900°C -Coût 10 Pr Nécessite-Température corporelle 300°C	128
**** Absorption du Feu.....	128
**** Géant 8 m -Coût 100 Pr Nécessite-Grand 4 m	129
**** Mode flamme.....	129
**** Être de lave -Coût 100 Pr Nécessite-Température corporelle 900°C	129
**** Terraformation désert.....	129
**** Terraformation volcan.....	129
_____ Nécessite-.....	130
_____ Nécessite-.....	130
_____ Nécessite-.....	130
_____ Nécessite-.....	130

5.4. Récapitulatif Héliion

Liste des sorts Héliion

Armée de fer -Coût 2 cL.....	131
Armure de lumière -Coût 50 cL.....	131
Catadysme -Coût 100 cL.....	132
Contrôle des chaînes -Coût 1 cL/6 s.....	133
Duel honorable -Coût 100 cL.....	133
Gloire éternelle -Coût 0 cL ce sort ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois.....	134
Incarnation -Coût 20 cL.....	134
Inquisition -Coût 2/4/18 cL.....	135
Intimidation -Coût 50 cL.....	135
Lame du Guerrier -Coût Variable.....	136
Loi martiale -Coût 5 cL.....	136
Morsure Solaire -Coût 150 cL.....	137
Poigne martiale -Coût 2 cL/6 s.....	138
Rayon de lumière -Coût 2 cL.....	138
Sacrifice rituel -Coût 2 cL.....	138
Soleil -Coût 2 cL.....	139
Télékinésie -Coût 2 cL/(40 kg.6 s).....	140
Tentacule noire -Coût 2 cL.....	140
Vengeance sanglante -Coût 100 cL.....	140
.....	142
.....	142
.....	142
.....	142
.....	143
.....	143
.....	143
.....	144
.....	144
.....	144
.....	144
.....	145
.....	145
.....	145

Liste des caractéristiques Hélion

• Apparence masculine.....	146
• Auréole de lumière.....	146
• Cheveux dorés et yeux dorés.....	146
• Cœur lumineux.....	146
• Gestes calmes et apaisants.....	146
• Habits en suspension.....	146
• Illumination.....	146
• Léger halo doré.....	146
• Mode suspension inanimée -Coût 7 Pr Nécessite-Vivant	146
• Peau couleur bronze.....	146
• Poids plume 40 kg -Coût 2 Pr.....	146
• Présence rassurante.....	146
• Symbole d'Hélion -Coût 0,1 Pr.....	147
• Tatouages dorés sur tout le corps.....	147
• Vivant -Donne 50 Pr.....	147
• Yeux Dorés Lumineux.....	147
• _____ Nécessite-_____	148
• _____ Nécessite-_____	148
• _____ Nécessite-_____	148
• _____ Nécessite-_____	148
• _____ Nécessite-_____	148
• +2 Bras -Coût 20 Pr.....	149
• Ailes lumineuses (vol de mauvaise qualité) -Coût 20 Pr.....	149
• Apposition des mains (1/scénario) -Coût 10 Pr.....	149
• Aucun besoin nourricier -Coût 3 Pr Nécessite-Vivant	149
• Détection du mensonge verbal -Coût 7 Pr.....	149
• Faiblesse la nuit et force le jour -Coût 2 Pr.....	149
• Journée splendide (1/scénario).....	150
• Grande force -Coût 15 Pr.....	150
• Majesté de Hélion.....	150
• Meurt de nuit -Donne 500 Pr.....	150
• Mode mortel -Coût 30 Pr.....	150
• Parole du Juste.....	150
• Peau dorée.....	150
• Régénération formidable -Coût 5 Pr.....	150
• Résurrection solaire Nécessite-Ne pas posséder d'autre caractéristique d'Hélion permettant de se réincarner.	150
• Rugissement.....	151

.. Visage d'aigle.....	151
.. Visage de lion.....	151
.. Vision de la vie -Coût 10 Pr.....	151
.. _____ Nécessite-_____	151
.. _____ Nécessite-_____	151
.. _____ Nécessite-_____	151
... +1 Visage -Coût 5 Pr.....	152
... Apaisement des animaux.....	152
... Armure de fonte -Coût 30 Pr.....	152
... Furie à la mort du personnage -Coût 1 Pr.....	152
... Grand 4 m -Coût 40 Pr.....	152
... Regard de l'inquisiteur -Coût 20 Pr.....	152
... Vision solaire 30 m -Coût 70 Pr.....	153
.... Aura de respect (1/scénario).....	153
.... Force gigantesque -Coût 30 Pr Nécessite-Grande force	153
.... Géant 8 m -Coût 80 Pr Nécessite-Grand 4 m	153
.... Terraformation plaine.....	154
.... Terraformation soleil.....	154
.... Terraformation agricole.....	154
_____ Nécessite-_____	155
_____ Nécessite-_____	155
_____ Nécessite-_____	155
_____ Nécessite-_____	155

5.5. Récapitulatif Sélène

Liste des sorts Sélène

Armée de terre cuite -Coût 2 cL.....	155
Appel des animaux -Coût 2 cL.....	155
Catadysme hallucinatoire -Coût 100 cL.....	156
Change forme -Coût 2 cL/6 s.....	157
Chef d'œuvre vivant -Coût 2 cL.....	157
Contrôles des rêves -Coût 2 cL.....	157
Esprit frappeur -Coût 0 cL ce sort ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois.....	158
Incarnation -Coût 20 cL.....	159
Innocence -Coût 50 cL.....	159
Invisibilité -Coût 2 cL/6 s.....	159
Œil de bois -Coût 2 cL.....	160
Omniscience -Coût 100 cL.....	160
Lame de l'Assassin -Coût Variable.....	161
Mange-visage -Coût 2 cL.....	161
Néant Onirique -Coût 100 cL.....	163
Persuasion -2 cL.....	163
Théâtre d'ombres -1 cL/6 s.....	164
Vision discordante -Coût 2/4/18 cL.....	165
Vague d'épines -Coût 2 cL.....	166
Vent de folie -Coût 100 cL.....	166
.....	168
.....	168
.....	168
.....	168
.....	169
.....	169
.....	169
.....	170
.....	170
.....	170
.....	170
.....	171
.....	171
.....	171

Liste des caractéristiques Sélène

• Apparence féminine.....	172
• Cheveux au choix et yeux violets.....	172
• Cheveux vert feuille et yeux marron.....	172
• Cheveux violets et yeux au choix.....	172
• Empruntes sombres.....	172
• Furtivité -Coût 3 Pr.....	172
• Gestes sensuels.....	172
• Illumination.....	172
• Peau d'écorce -Coût 5 Pr.....	172
• Peau lumineuse au clair de lune.....	172
• Peau noire.....	172
• Peau violette.....	172
• Poids plume 30 kg -Coût 3 Pr.....	172
• Symbole de Sélène -Coût 0,1 Pr.....	172
• Vêtements ballottés par les vents.....	172
• Vision nocturne -Coût 2 Pr.....	173
• Vivant -Donne 50 Pr.....	173
• Yeux et cheveux argentés.....	173
• _____ Nécessite-_____	174
• _____ Nécessite-_____	174
• _____ Nécessite-_____	174
• _____ Nécessite-_____	174
• _____ Nécessite-_____	174
• _____ Nécessite-_____	174
• Absence de Reflet.....	175
• Ailes de fée (vol de mauvaise qualité) -Coût 10 Pr.....	175
• Ailes d'ombre rétractables (vol de mauvaise qualité) -Coût 15 Pr.....	175
• Aucun besoin nourricier -Coût 3 Pr Nécessite-Vivant	175
• Branches -Coût 4 Pr Nécessite-Peau d'écorce	175
• Changement d'apparence (1/scénario) -Coût 40 Pr.....	175
• Changement de visage (1/scénario) -Coût 40 Pr.....	175
• Épine de la Rose.....	175
• Faiblesse le jour et puissance la nuit -Coût 10 Pr.....	176
• Forme animale -Coût 30 Pr.....	176
• Flotter au-dessus du sol.....	176
• Larmes de sang (1/scénario).....	176
• Meurt le jour -Donne 600 Pr.....	177
• Mode arbre -Coût 20 Pr.....	177
• Mode mortel -Coût 30 Pr.....	177
• Nuit argentée (1/scénario).....	177
• Parler avec les animaux -Coût 10 Pr.....	177

** Peau argentée.....	178
** Peau étoilée et squelette apparent.....	178
** Présence inquiétante.....	178
** Sang Empoisonné -Coût 30 Pr.....	178
** Télépathie (30 m) -Coût 20 Pr.....	178
** Vision de l'intelligence -Coût 10 Pr.....	178
** Voir les fantômes -Coût 10 Pr.....	178
** _____ Nécessite-_____	178
** _____ Nécessite-_____	179
** _____ Nécessite-_____	179
*** +1 Visage -Coût 6 Pr.....	179
*** +2 Bras -Coût 20 Pr.....	179
*** Amitié avec les animaux -Coût 2 Pr.....	179
*** Appel du Néant Nécessite-Absence de Reflet.....	179
*** Compagnon animal -Coût 10 Pr.....	180
*** Détachement des membres -Coût 15 Pr Nécessite-Peau étoilée et squelette apparent	180
*** Disparition dans les ombres -Coût 20 Pr.....	180
*** Folie de masse à la mort du personnage -Coût 1 Pr.....	180
*** Fusion avec les arbres -Coût 30 Pr.....	180
*** Invisibilité lunaire -Coût 10 Pr.....	180
*** Petit 1 m -Donne 15 Pr.....	180
*** Salive d'argent (1/scenario) -Coût 10 Pr.....	181
*** Vision lunaire 30 m -Coût 70 Pr.....	181
**** Aura de séduction (1/scénario).....	181
**** Drain d'essence vitale -Coût 50 Pr.....	181
**** Fuite brumeuse (1/scénario) -Coût 150 Pr.....	181
**** Sanglots rouges -Coût 40 Pr Nécessite-Larmes de sang et aucunes caractéristiques Hélon	182
**** Baiser de la mort (1/scénario) -Coût 100 Pr.....	182
**** Non Eudidien -Coût 100 Pr.....	182
**** Téléportation au dair de lune -Coût 150 Pr.....	182
**** Terraformation forêt sauvage.....	182
**** Terraformation lac.....	182
**** Terraformation lune.....	182
_____ Nécessite-_____	183
_____ Nécessite-_____	183
_____ Nécessite-_____	183
_____ Nécessite-_____	183

5.6. Récapitulatif Terre

Liste des sorts de Terre

Âme éternelle -Coût 0 cL ce sort ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois.....	185
Armée silencieuse -Coût 2 cL.....	185
Bras de Givre -Coût 2 cL.....	186
Bras de terre -Coût 2 cL.....	186
Clone de boue -0,5 cL/6 s.....	186
Création d'objets de glace -Coût 1 cL/10 kg.....	187
Destruction de végétal -Coût 2/4/6/8/10/12 cL.....	187
Éboulement -Coût 2 cL.....	188
Écho tellurique -Coût 50 cL.....	188
Faïlle -Coût 2 cL.....	189
Faïlle Volcanique -Coût 6 cL.....	189
Froid mordant -Coût 5 cL.....	189
Incarnation -Coût 20 cL.....	190
Lame cachée -Coût 0,5 cL/heure.....	190
Lame de Roche -Coût Variable.....	191
Levée de boue -Coût 25 cL.....	191
Nécromancie -Coût 2 cL.....	192
Œil de pierre -Coût 2 cL.....	194
Pics de roche -Coût 100 cL.....	194
Sphère Lumineuse -Coût 5 cL.....	195
Tir de précision -Coût 2.X cL.....	196
Trait de glace-Coût 2 cL.....	196
Tremblement de terre -Coût 100 cL.....	197
Vague de stalagmites -Coût 2 cL.....	198
.....	199
.....	199
.....	199
.....	199
.....	200
.....	200
.....	200
.....	201
.....	201
.....	201
.....	201
.....	202
.....	202
.....	202

Liste des caractéristiques de Terre

• Absence de cheveux et d'yeux -Coût 1 Pr.....	203
• Absence de doigts -Coût 1 Pr.....	203
• Absence de voix et de bouche -Coût 1 Pr.....	203
• Cheveux de cristaux noirs.....	203
• Cheveux vert feuille et yeux marron.....	203
• Gestes lourds.....	203
• Glissement sur le sol et absence de jambes -Coût 5 Pr.....	203
• Peau de texture rocheuse.....	203
• Peau grise.....	203
• Peau noire.....	203
• Poids anormal 200 kg -Coût 5 Pr.....	203
• Symbole de la terre -Coût 0,1 Pr.....	203
• Yeux couleur sable.....	203
• Yeux rouges, cheveux au choix.....	203
• _____ Nécessite-_____	204
• _____ Nécessite-_____	204
• _____ Nécessite-_____	204
• _____ Nécessite-_____	204
• Affinité avec l'Eau -Coût 2 Pr.....	205
• Brise-roche (1/scénario) -Coût 10 Pr.....	205
• Création de perles roc.....	205
• Escalade au plafond -Coût 10 Pr.....	205
• Escalade parfaite -Coût 5 Pr.....	205
• Grande force -Coût 15 Pr.....	205
• Meurt si humide -Donne 300 Pr Nécessite-Corps en sable.....	205
• Mode rocher -Coût 30 Pr.....	205
• Mode statue -Coût 10 Pr.....	205
• Peau de roche -Coût 30 Pr.....	206
• Poids démesuré 300 kg -Coût 10 Pr.....	206
• Présence inquiétante.....	206
• Rallongement possible bras/jambes -Coût 10 Pr.....	206
• Séparation en deux parties -Coût 60 Pr.....	206
• Température corporelle -20°C -Coût 1 Pr.....	206
• _____ Nécessite-_____	206

**	Nécessite-	207
**	Nécessite-	207
***	Armure de stalactites -Coût 40 Pr.....	207
***	Changement de corps (1/scénario) -Coût 100 Pr.....	207
***	Corps en sable -Coût 20 Pr.....	208
***	Corps morcelé -Coût 5 Pr.....	208
***	Force gigantesque -Coût 30 Pr Nécessite-Grande Force	208
***	Grand 4 m -Coût 30 Pr.....	208
***	Multiplication +1 clone -Coût 170 Pr.....	208
***	Tremblement de terre à la mort du personnage -Coût 1 Pr.....	208
***	Armure métallique -Coût 100 Pr.....	209
***	Déplacement par la boue -Coût 70 Pr.....	209
***	Force colossale -Coût 60Pr Nécessite-Force Gigantesque	209
***	Géant 8 m -Coût 40 Pr Nécessite-Grand 4 m	209
****	Corps en boue -Coût 100 Pr Nécessite-Corps normal c'est à dire ni en Sable ni couvert d'une Armure de Stalactites etc... ..	209
****	Terraformation désert.....	210
****	Terraformation faille.....	210
****	Terraformation froid.....	210
****	Terraformation montagne.....	210
	Nécessite-	211
	Nécessite-	211
	Nécessite-	211
	Nécessite-	211

5.7. Liste des caractéristiques Épiques

..... Immortel.....	213
..... Portail naturel.....	213
6 Créateur.....	213
7 Communion.....	214
10 Paradis.....	214
11 Don d'immortalité.....	214
.....+X Mirade.....	214
.....+X² Élu Divin.....	215
11+X3 Ascension Divine.....	215
..... Nécessite-	
.....	216
..... Nécessite-	
.....	216
..... Nécessite-	
.....	216
..... Nécessite-	
.....	216

5.8. Liste des sorts de Magie Vibratoire

Niveau 0-Éveil magique.....	278
Passes magiques de niveau 0 :	278
Concentration.....	278
Sorts de niveau 0 :	278
Faire briller ses mains-Coût 1 cL.....	278
Soin faible-Coût 1 cL.....	278
_____ -Coût _____ cL.....	279
_____ -Coût _____ cL.....	279
_____ -Coût _____ cL.....	279
Niveau 1-Rudiments magiques.....	280
Passes magiques de niveau 1 :	280
Condensation-Feu.....	280
Dé-condensation.....	280
Projection.....	280
Sorts de niveau 1 :	280
Fuite du fou-Coût 5 cL.....	281
Onde glacée-Coût 1 cL.....	281
Poing enflammé-Coût 1 cL.....	281
Projection-Coût x2 cL.....	281
Saut-Coût 2 cL.....	281
Soin léger-Coût 2 cL.....	282
Vent-Coût 1 cL.....	282
_____ -Coût _____ cL.....	283
_____ -Coût _____ cL.....	283
_____ -Coût _____ cL.....	283
Niveau 2-Tours de magie.....	284
Passes magiques de niveau 2 :	284
Condensation-Éclair.....	284
Enchaînement.....	284
Rayon.....	284
Sorts de niveau 2 :	285
Éclair-Coût 2 cL.....	285
Enchaînement-Coût +x2 cL.....	285
Rayon-Coût x3 cL.....	285
Rayon ardent-Coût 6 cL.....	285
Rayon de givre-Coût 6 cL.....	286
_____ -Coût _____ cL.....	287
_____ -Coût _____ cL.....	287
_____ -Coût _____ cL.....	287
Niveau 3-Manipulations magiques.....	288
Passes magiques de niveau 3 :	288
Sphère d'isolation-Déplacement.....	288

Étirement ou rétrécissement d'une sphère.....	288
Rotation-Matière à Matière.....	289
Sorts de niveau 3 :	289
Contrôle des vents 6 cL.....	289
Création d'objets en air-Coût 5 cL/ (kg.scénario).....	289
Dague d'air-Coût 2,5cL/scénario.....	290
Lame d'air-Coût 11cL/scénario.....	290
Sceau d'air-Coût 1cL/scénario.....	290
Armure du mage-Coût 15cL/scénario.....	291
Détecteur-Coût 1 cL/scénario.....	291
Lancer de projectiles-Coût 1 cL/0,5 kg.....	292
Respiration aquatique-Coût 4 cL/h.....	292
Vol-Coût 2 cL/ (80 kg.1 min).....	292
_____ -Coût _____ cL.....	294
_____ -Coût _____ cL.....	294
_____ -Coût _____ cL.....	294
Niveau 4-Sortilèges.....	296
Passes magiques de niveau 4 :	296
Fil.....	296
Rotation-Collante.....	296
Rotation-Fixe.....	297
Sphère d'isolation-Éther.....	297
Sorts de niveau 4 :	298
Agrandissement d'effet-Coût variable.....	298
Boule de feu d'éther-Coût 10 cL pour 25 m + 1 cL/10 m.....	298
Force programmée-Coût 1 cL/scénario pour maintenir le lien puis 1 cL/ (100N pendant 1 s).....	298
Verrouillage d'une porte.....	299
Ouverture automatique d'une porte.....	299
Activation d'un mécanisme.....	299
Arme boomerang.....	299
Arme articulée, armure articulée.....	300
Nécromancie.....	300
Message éthéré-Coût 2 cL/km.....	300
Objet fixe-Coût 1 cL/ (1000N.1h).....	301
Passage par l'éther-Coût 2 cL/ (80 kg.6 s).....	301
Rayon éthéré-Coût x4 cL pour 25 m + 1 cL/10 m.....	302
Sphère collante-Coût 1 cL/ (1000N.6 s).....	302
Suspendre-Coût 1 cL/ (0,5 kg.1 scénario).....	302
Télékinésie-Coût 3 cL/10 kg.....	303
_____ -Coût _____ cL.....	303
_____ -Coût _____ cL.....	303
_____ -Coût _____ cL.....	304
Niveau 5-Œuvres magique.....	305
Passes magiques de niveau 5 :	305
Mot-Lié.....	305
Sphère d'isolation-Temporelle.....	306
Sorts de niveau 5 :	307
Isolation temporelle-Coût 5 cL/scénario pour une sphère de 10 cm de rayon.....	307
Mot divinatoire-Coût 5 cL/scénario.....	307

Mot illusoire-Coût 2 cL/6 s.....	307
Mot lié-Coût 1 cL/scénario.....	308
Surcharge temporelle-Coût 10 cL/6 s pour une sphère de 1 m de rayon.....	308
_____ -Coût _____ cL.....	309
_____ -Coût _____ cL.....	309
_____ -Coût _____ cL.....	309
Niveau 6-Singularités magiques.....	310
Passes magiques de niveau 6 :	310
Condensation-Énergie pure.....	310
Distorsion dimensionnelle.....	310
Mot-Véritable.....	311
Rotation-Condensation de magie.....	312
Sorts de niveau 6 :	312
Distorsion dimensionnelle-Coût 50 cL/1 s.....	312
Énergie pure-Coût 10 cL/g.....	313
Mot aliénant-Coût 10 cL/6 s.....	313
Mot véritable-Coût 200 cL ou 20 Pr génère 5 cL/scénario peut lancer des sorts de niveau 0.....	314
Sort programmé-Coût (coût en Fluide de lancement du sort)-5/scénario.....	314
Zone d'antimagie-Coût 5 cL/scénario pour une sphère de 5 m de rayon.....	315
_____ -Coût _____ cL.....	316
_____ -Coût _____ cL.....	316
_____ -Coût _____ cL.....	316
Niveaux supérieurs-Haute magie.....	316
Niveau _____ -Coût _____ cL.....	317
Niveau _____ -Coût _____ cL.....	317
Niveau _____ -Coût _____ cL.....	317
Niveau _____ -Coût _____ cL.....	318
Niveau _____ -Coût _____ cL.....	318
Niveau _____ -Coût _____ cL.....	318

5.9. Résumé du monde de Prima en deux pages

Vous (Voir Race?, page 10)

Dans Prima vous jouez un Homoncule, puissante créature magique anthropomorphe intimement liée aux éléments. Vous êtes fait d'une sorte de terre cuite, vos cheveux et vos yeux sont noirs.

Vous êtes intimement persuadé d'être une divinité, et une cité vous vénère.

L'argent matériel ne vous intéresse pas, seul ce qui est sacré à un sens à vos yeux.

Vos ennemis (Voir Les Providiae, page 321)

Votre pouvoir est grand mais vos ennemis sont puissants. Le peuple Providiae est composé de mortels élevés depuis des millénaires dans la haine des homoncules et de la magie. Ils ont levé une grande armée d'environ 500 000 âmes qui est actuellement en marche pour ravager le continent secondaire, là où résident le plus d'homoncules.

Vos alliés(Voir L'alliance, page 323)

Heureusement, la puissance que les homoncules dégagent leur a attiré de nombreux alliés.

La Tour sombre est un pays ennemi héréditaire des Providiae qui manie la magie vibratoire (une magie primitive à vos yeux). La croisade des Providiae est pour eux une aubaine de se faire des alliés.

Les Gardiens sont un ensemble de castes de mortels possédant des artefacts puissants dont le but est de surveiller les élémentaires. Ils sont intimement liés à la magie et donc se sont alliés avec vous.

La Panthéon semble être un groupement de divinités puissantes qui luttent contre les Providiae. L'alliance seigneuriale est un groupement de seigneurs des continents secondaire et tertiaire.

Le Nuage Noir (Voir Le nuage noir, page 336) Un phénomène étrange est apparu il y a une vingtaine d'année. Un nuage noir stagne au nord du continent secondaire, il détruit lentement toute la magie de ce monde, tant et si bien que seuls ceux qui peuvent produire leur propre magie sont encore capables de l'utiliser.

Les Cœurs de terre (Voir Les cœurs de terre, page 331) En tant qu'homoncule vous possédez un cœur de terre. Cet organe magique produit une petite quantité de magie. Cela vous permet de vivre et de lancer des sorts, mais votre magie fait des envieux et il vous est possible d'être servi par d'autres créatures magiques contre une fourniture régulière de magie.

La magie près de la Tour Sombre (Voir La magie près de la Tour Sombre, page 359) La Tour Sombre est également le nom de la capitale du peuple de la Tour Sombre. Près de cette cité la magie est abondante, nul ne sait pourquoi.

Le Titan (Voir 2PA La bataille de la main rouge, page 366) Certaines légendes parlent d'un Titan de feu qui aurait été réveillé il y a 100 ans par les mages de la Tour Sombre. Cette entité ancienne faillit faire de grands ravages mais fut heureusement vaincue.

Le Continent Brisé (Voir Le continent brisé, page 361) Un ancien continent situé au nord fut le siège d'un cataclysme magique très singulier il y a une cinquantaine d'année, il s'éleva dans les airs et se brisa en millions de petites îles volantes.

La Musique (Voir La musique, page 335) Un phénomène magique fait qu'une musique est entendue en permanence, elle varie et fluctue en fonction des endroits et au cours du temps.

5.10. Résumé du système de jeu de Prima en deux pages

Sorts et Caractéristiques (Voir Apprendre un nouveau sort, page 50 et Caractéristiques associées, page 55)

Dans Prima pas de niveaux, mais un nombre de sorts. Au début vous n'en avez qu'un et vous pouvez en gagner de nouveaux en fin de scénario. Si vous avez deux sorts dans un élément, vous ne pouvez plus avoir de nouveaux sorts dans son élément opposé.

À chaque fois que vous gagnez un sort, vous gagnez un certain nombre de points de caractéristique. Avec ces points, vous devez acheter des caractéristiques qui altèrent votre apparence physique et vous permettent à terme de donner l'apparence de votre choix à votre personnage.

Fluide et Principe (Voir Le Fluide, page 17 et Les Principes, page 19)

À chaque scénario vous produisez une certaine quantité de Fluide, mesurée en cL. (vous produisez de l'ordre de 100 cL). Ce Fluide vous sert à lancer des sorts (un petit sort coûte environ 2 cL à lancer) et à nourrir des suivants.

Le Principe mesuré en Pr est une sorte de monnaie du sacré. Il sert à faire des miracles, des artefacts ou d'autres choses. En fin de scénario, prenez la quantité de Fluide qu'il vous reste en cL, divisez la par dix et vous aurez ce que vous gagnez de Principe en Pr.

Adorateurs (Voir Ma Cité, page 224)

Vous possédez une cité d'environ 1000 mortels dont environ 100 (les « *aptes* ») sont totalement à vos ordres. Vous choisissez une qualité pour votre cité, tous vos « *aptes* » excellent dans cette discipline.

Il y a plusieurs moyens d'avoir des qualités supplémentaires.

Certains de vos « *aptes* » sont vos Héros, ils ont une qualité en plus du reste de votre cité et vous pouvez les incarner.

Monde (Voir Mon Monde, page 234)

En tant que petite divinité, vous possédez un monde parallèle qui vous appartient. Vous contrôlez entièrement ce monde. En début de jeu il fait environ 100 m de rayon. Vous pouvez y accéder en ouvrant un portail, cela vous prend 18 s, ou en utilisant votre portail permanent. Il est possible de faire se rejoindre deux mondes.

Suivant (Voir Mes Suivants, page 238)

Si vous leur fournissez une certaine quantité de magie, vous pouvez avoir des créatures magiques qui vous obéissent, cela s'appelle un Suivant.

Magie Vibratoire (Voir La Magie vibratoire, page 273)

Certains mortels manient une magie étrange, moins puissante mais plus polyvalente. Ils vous est également possible de l'utiliser.

Dé (Voir Quels dés prendre?, page 246 et Gradation de la réussite/ échec d'une action., page 247) Tout se fait au dé à 6 faces, le plus haut score étant le meilleur. Si l'on fait 1, il faut relancer, il y a alors une chance sur deux de faire un échec critique, de même si on fait un 6, il est possible de faire une réussite critique.

Combat (Voir Tests en combat, page 253)

Tout se fait au dé à 6 faces. Les règles de combats diffèrent selon l'échelle. Il y a le combat de duel où les tours durent 6 s et les batailles où les tours durent 10 min.

5.II. Créer son personnage en deux pages

Les étapes avec * sont fortement conseillées, avec ** sont obligatoires. Aucune étoile signifie que cela peut être décidé plus tard dans le jeu.

-**Type de personnage : Homoncule, ou Mortel+600 Pr, ou Seigneur Providiae (Voir Race?, page 10)

-**Créer son premier sort et lui associer un élément (Homoncule uniquement) (Voir Apprendre un nouveau sort, page 50)

remarque: si possible, choisir un sort coûtant 2 cL à lancer

-**Choisir une caractéristique à un point dans l'élément choisi (Homoncule uniquement) (Voir Caractéristiques associées, page 55)

remarque: pour la première caractéristique ignorez les coûts en Principe

-Choisir sa tenue et son équipement (Voir Mon Apparence, page 222)

-**Choisir l'emplacement de sa cité (Voir Ma Cité, page 224)

remarque: si possible évitez le continent Providiae ou le continent Secondaire

-Dans quel type d'environnement est votre cité? (montagne, forêt, etc...)

-À quoi ressemble votre cité?

-Quel est son nom? Y a-t-il des lieux particuliers? Voire sacrés?

-**Nombre de ses habitants : 100+3D6 *aptes*, 300+6D6 *famille* et 600+9D6 *convaincus*. (Voir Ses Habitants, page 225)

-**Leur spécialité (Voir Sa Spécialité, page 227)

remarque: Vous pouvez choisir une qualité ou deux qualités et un défaut. Pour 100 Pr, vous pouvez également ajouter une qualité générale à votre cité ou lui retirer un défaut. De même vous pouvez tenter de gagner de nouvelles qualités au dé, mais il y a un risque.

-L'équipement/l'apparence de ses habitants

-*Choisir des Héros (Voir Mes Héros, page 232)

remarques: il est possible de créer des héros en cours de jeu

créer un héros coûte 5 « *aptes* »

Vous pouvez choisir une qualité ou deux qualités et un défaut. En bonus, il possède d'office la qualité de votre village. Pour 100 Pr, vous pouvez également ajouter une qualité générale à votre cité ou lui retirer un défaut. De même vous pouvez tenter de gagner de nouvelles qualités au dé, mais il y a un risque.

Il est conseillé d'avoir au moins un champion et un grand prêtre

-**Donner l'emplacement de son portail permanent (Voir Mon Monde, page 234)

-*Choisir l'apparence de son monde

remarque: votre monde fait au début environ 100 mètre de rayon

-Éventuellement avoir un suivant, un artefact, ou de la magie vibratoire (Voir Mes Suivants, page 238 et Créer un artefact, page 31 et Devenir mage vibratoire, page 273)

-**Notez sur ce livre les nouveaux sorts/caractéristiques/artefacts/suivants

5.12. Bataille en quatre pages

Préparation

Les tours durent 10 minutes.

Durant une phase de jeu, un bataillon peut se déplacer puis se battre.

Une troupe est caractérisée par deux choses:

-Sa composition -Son organisation

Troupe organisée = 100 personnes. Désorganisée = 60 personnes.

Dispersée = 20 personnes en fuite.

Pour mesurer les distances, prenez 1 cm → 20 m

Largeur du pouce (environ 1,5 cm)	Limite inférieure de portée d'un archer, limite supérieure de plusieurs sorts élémentaires (30 m)
Longueur des deux premières phalanges de l'index (environ 4 cm)	Portée d'une arbalète (80 m)
Longueur totale de l'index (environ 8 cm)	Limite inférieure de portée d'un trébuchet (150 m)
Demi largeur d'une feuille A4 (environ 10 cm)	Portée d'un archer (200 m)
Longueur d'une feuille A4 (environ 30 cm)	Distance normale parcourue en 10 min. Pliez la feuille pour les trajectoires courbes (600 m)

La précision n'est pas très importante, dans la mesure où sur un vrai champ de bataille il est très difficile de mesurer les distances.

Utiliser des pièces de monnaies ou des lettres de Scrabble™ comme pions. Face=Organisée, Pile=Désorganisée.

Organisation

Se déplace deux fois plus vite qu'un bataillon organisé mais a une chance sur deux de refuser de se déplacer.

Se désorganise: -Soit lors d'un combat -Soit sous une pluie de flèches

-Soit car son commandant a été tué

-Soit car il a subi plus de 40 pertes dues à un sort ou à une arme de siège -Soit car le stratège décide de scinder un groupe organisé en deux groupes désorganisés

Deux bataillons désorganisés adjacent et inactifs pendant 10 minutes deviennent un bataillon organisé.

Règle optionnelle - La fuite voir page 262.

Homoncule

Bonus de +2 : Peut éventuellement donner un bonus à un bataillon

Organisée = 100% de ses points de vie. Désorganisée = 60%

Dispersée = 20% et est en fuite.

-Un homoncule ne peut pas disperser un bataillon. (même si ce bataillon était désorganisé)

-Si un combat oppose plusieurs homoncules à un bataillon, ce combat est équilibré. Quel que soit le nombre d'homoncules qui se battent, ils ne peuvent pas être considérés en supériorité numérique.

-Lors d'un combat équilibré ou déséquilibré, un homoncule a X chances sur 36 de faire preuve de cohésion. X étant le nombre maximal de ses points de vie divisé par 10.

ex: homoncule à 10 p.v doit faire 6 puis 6 en qualité de combat pour faire preuve de cohésion.

Autre créature

Comme un homoncule, bonus X, Capacité défensives points de vies

$$X = \frac{\text{Capacité offensive} - 60}{20} \text{ arrondis à l'inférieur.}$$

Tir à distance

Portée: arc: 30 m-200 m arbalète: 2 m-80 m (tirs directs uniquement, ignorent les petits boudiers)

Impossible de tirer s'ils sont désorganisés. Produit 2 points de flèches par tour.

Un bataillon d'archers qui s'est déplacé, doit attendre son prochain tour de jeu pour pouvoir tirer.

En respectant la règle précédente, les archers peuvent à tout moment faire une volée de flèches. C'est un quart de cerde dans lequel ils peuvent dépenser 2 points de flèches.

Protection de l'ennemi	Coût en points pour désorganiser	Si déjà désorganisés, coût en points pour disperser.
Aucun boudier	1	1
Petits boudiers en bois	2	1
Boudiers normaux	4	2
Pavois ou protection spéciale	8	4

Les points de flèches subits se cumulent, ainsi il est possible pour un bataillon d'archers de désorganiser des arbalétriers en 4 tours.

Qualité de combat

Toutes les unités adjacentes peuvent participer à un combat, c'est au meneur de jeu de décomposer un gros combat en petits sous-combats.

Le bonus relatif sert à relancer les dés. +2 signifie que l'on relance 3 fois les dés.

Bonus relatif de plus que +5 -> ce bataillon compte double mais il lance 5 dés en moins

Un bataillon désorganisé compte comme un demi-bataillon pour déterminer si un combat est équilibré ou non.

Combat équilibré

Les deux unités engagées sont désorganisées en fin de combat.

-Si les deux unités étaient déjà désorganisées, elles seront dispersées en fin de combat.

Exceptions

La cohésion: Un bataillon fait un 6: pas désorganisé ni dispersé.

La furie guerrière: Un des bataillons engagés fait un 6-6: sa cible est dispersée à la fin du combat.

La furie guerrière prime sur la cohésion.

Combat déséquilibré

Le bataillon le plus faible sera dispersé à la fin du combat. (même s'il était organisé)

Exceptions

La cohésion: Si le bataillon le plus faible était organisé et il fait un 6: il est seulement désorganisé.

L'héroïsme: Si le bataillon le plus faible était organisé et il fait un 6-6: il restera organisé à la fin du combat.

5.13. Les Troupes en deux pages

Arbalétriers :



Archers :



Cuirassés :



Élites :



Si Providiae



Garde royale :



Si Providiae



Homoncule :



ou s'il possède un bouclier en glace noire

-Inflige des dommages comme 100 personnes

-Compte comme 10 personnes pour ce qui est de ses vies mais ne se bat que contre maximum 20 personnes à la fois.

Infanterie légère :



-Spécial : L'armée qui a proportionnellement le plus d'Infanterie légère a l'initiative

Lanciers :



Arme de siège mineure

-Déplacement 30 m/min

-Baliste : Portée 2 m-300 m Nécessite 3 min pour recharger et 5 servants.

--mode 3 tirs : Tue 3 personnes

--mode 1 tir : Abime un véhicule, une porte de fort ou un Homoncule
ou

-Petite Catapulte/ Couillard : Portée 150 m-200 m
Nécessite 5 min pour recharger et 5 servants.

--mode jarre de feu : Tue 6 personnes

--mode pierre : Abime un véhicule, une porte de fort.
Projectile de 30 kg.

Arme de siège majeure (nécessite une journée pour être montée)

-Déplacement 0 m/min

-Trébuchet : Portée 150 m-300 m Nécessite 30 min pour recharger et 60 servants

--mode pluie de feu : brûle atrocement tout le monde dans un rayon de 10 m, en général cela fait 50 morts.

--mode 1 tir : Démolit une partie de mur ou une tour.
Projectile de 80 kg

5.14. Fin de scénario en deux pages

-Si votre meneur est gentil, il vous donnera une dizaine de Pr si vous écrivez le résumé du scénario et que vous le publiez sur le wiki de Prima (Voir Site Internet, page 418)

-Notez les nouveaux miracles utilisés lors du scénario sur ce livre et/ou sur le wiki de Prima (Voir Site Internet, page 418)

-Prenez la quantité de Fluide que vous produisez par scénario, retirez tout le Fluide que vous avez utilisé en sorts et que vos éventuels suivants ont utilisés. Divisez le tout par 10, cela vous donne ce que vous gagnez en Pr. (Voir Les Principes, page 19)

-Si le meneur le souhaite et que vous possédez un cœur de terre, vous gagnez un nouveau sort

-Il vous est possible de refuser ce sort et de gagner 100 Pr
sinon

-Inventez un sort (Voir Apprendre un nouveau sort, page 50)

-Attention au système d'Immunité (Voir Immunité page 52)

-Le meneur de jeu décide de son coût en Fluide et de son élément

-Si vous avez plus de deux sorts dans l'élément opposé, choisissez un autre sort (sauf si vous avez des niveaux de materia prima)

-Si ce sort est nouveau, notez-le sur ce livre et/ou sur le wiki de Prima

(Nouveaux sort: Air page 69; Feu page 117; Eau page 93; Terre page 199; Hélium page 140; Sélène page 168)

-Sinon vous gagnez X points de caractéristique que vous devez tous utiliser tout de suite.

(Caractéristiques: Air page 73; Feu page 121; Eau page 97; Terre page 203; Hélium page 144; Sélène page 172)

-Si X>5, vous n'êtes pas obligé de tous les dépenser (le reste sera perdu)

et il vous est possible de prendre des caractéristiques épiques (Voir Caractéristiques Épiques, page 213)

-Si votre caractéristique est nouvelle, notez-la sur ce livre et/ou sur le wiki de Prima

-Si vous avez équitablement réparti vos sorts, vous gagnez un niveau de Materia Prima. (Voir Caractéristiques de Materia Prima, page 219)

-Si vous avez beaucoup de sorts du même élément, vous gagnez un niveau Divin. (Voir Caractéristiques Divines, page 217)

-Dans l'entre-scénario vous pouvez éventuellement créer un artefact, attirer un suivant ou apprendre la magie vibratoire (Voir Mes Suivants, page 238 et Créer un artefact, page 31 et Devenir mage vibratoire, page 273)

-Si cet artefact est nouveau, notez-le sur ce livre et/ou sur le wiki de Prima

(Voir Autres Artefacts (à remplir en fin de scénario), page 44)

-Si votre meneur de jeu est gentil, il vous donnera 10 à 20 Pr par sort ou caractéristiques ou artefacts ou suivants proprement ajoutés sur ce livre et/ou sur le wiki de Prima. (Voir Site Internet, page 418 et Interaction entre le jeu et le réel page 317)

-N'oubliez surtout pas de rajouter les Sorts/Caractéristiques également sur la lise correspondante en fin d'ouvrage.

5.15. Feuille de personnage

Vous trouverez ici, une feuille de personnage à photocopier.

Vous pourrez trouver au chapitre Comment utiliser la feuille de personnage? page 240 des explications sur comment utiliser cette feuille.

Et pour pourrez trouver sur le site internet de Prima une version PDF de cette feuille à imprimer.

300	290	280	270	260	250	240	230	220	210	200	190	180	170	160	150
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Prima-Feuille de personnage

NOM

JOUEUR

TITRE

☐-Homocule

DESCRIPTION

☐-Mortel

☐-Autre :

COEUR DE TERRE

FLUIDE PRODUIT PAR SCENARIO

100 +

TOTAL

MAGIE VIBRATOIRE : FLUIDE UTILISER

SYMBOLE / APPARENCE

450	460	470	480	490	500	510	520	530	540	550	560	570	580	590	600
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Sorts

COUT

NOM

ELEMENT

☐-page :
DESCRIPTION VOIR

☐-Wiki

COUT

NOM

ELEMENT

☐-page :
DESCRIPTION VOIR

☐-Wiki

COUT

NOM

ELEMENT

☐-page :
DESCRIPTION VOIR

☐-Wiki

COUT

NOM

ELEMENT

☐-page :
DESCRIPTION VOIR

☐-Wiki

COUT

NOM

ELEMENT

☐-page :
DESCRIPTION VOIR

☐-Wiki

COUT

NOM

ELEMENT

☐-page :
DESCRIPTION VOIR

☐-Wiki

PRINCIPE

Caractéristiques

NOM

ELEMENT

NOM

ELEMENT

NOM

ELEMENT

NOM

ELEMENT

NOM

ELEMENT

NOM

ELEMENT

450	460	470	480	490	500	510	520	530	540	550	560	570	580	590	600
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

[illegible]

Artefacts

CHARGE	NOM	<input type="checkbox"/> Sur soi <input type="checkbox"/> En sécurité <input type="checkbox"/> Héros EMPACEMENT
COUT INTRINSÈQUE		
DESCRIPTION / ERRET		

CHARGE	NOM	COUT INTRINSEQUE	EMPLACEMENT
DESCRIPTION / EFFET			

CHARGE	NOM	COUT INTRINSEQUE	EMPLACEMENT
DESCRIPTION / EFFET			

CHARGE	NOM	COUT INTRINSEQUE	EMPLACEMENT
DESCRIPTION / EFFET			

CHARGE	NOM	COUT INTRINSEQUE	EMPLACEMENT
DESCRIPTION / EFFET			

Autres Objets

[illegible]

Suivant

COUT PAR SCENARIO		NOM	DESCRIPTION / PARTICULARITES
Comme	Mortels	Comme	Mortels
CAPACITE OFFENSIVE.		RESISTANCE.	

Dimension Personnelle

NOM	RAYON	DESCRIPTION
EMPLACEMENT DU PORTAIL PERMANENT		

Cité

EMPLACEMENT



NOM	DESCRIPTION
-----	-------------

MORTELS « APTES »	MORTELS « FAMILLE »	MORTELS « CONVAINCUS »	QUALITES
-------------------	---------------------	------------------------	----------

Héros

FONCTION / NOM	QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS
----------------	---------------------------------------

FONCTION / NOM	QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS
----------------	---------------------------------------

FONCTION / NOM	QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS
----------------	---------------------------------------

FONCTION / NOM	QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS
----------------	---------------------------------------

FONCTION / NOM	QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS
----------------	---------------------------------------

FONCTION / NOM	QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS
----------------	---------------------------------------

FONCTION / NOM	QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS
----------------	---------------------------------------

FONCTION / NOM	QUALITES / PARTICULARITES / ARTEFACTS

5.16. Site Internet

Prima a été créé dès le départ comme un jeu évolutif. Tous les joueurs peuvent créer de nouveaux Sorts, Caractéristiques, Mirades, Artefacts etc... Ainsi pour mettre en commun les évolutions du jeu un site a été créé:

www.prima-jdr.fr

Vous y trouverez le jeu en téléchargement libre et de nombreuses ressources.

Par exemple vous trouverez cet ouvrage et le Livre du Maître en téléchargement libre ainsi qu'une feuille de personnage à imprimer au format A4 et un logiciel de jeu assisté par ordinateur.

Index - Partie Joueur

Adorateurs.....	225	Continent primaire.....	346	Musique.....	337
Alliance.....	325	Continent Providiae.....	353	Nuage noir.....	338
Alliance seigneuriale.....	330	Continent secondaire.....	348	Ouverture de Mondes.....	367
Anciens élémentaires.....	331	Continent tertiaire.....	350	P.V.....	253
Aptes.....	225	Continents lointains.....	364	Panthéon.....	328
Arme de siège.....		Convaincus.....	225	Perle roc.....	40
majeure.....	271	Désert des vents.....	358	Points de vie.....	253
mineure.....	270	Dimension personnelle.....	234	Pr.....	19
Artefact.....	31	Dragons.....	332	1.4.2. Principes.....	19
Bataille de la main rouge.....	368	3.5.2. Duel.....	254	Mercure.....	20
Bois de chêne millénaire.....	34	Escrime.....	257	Scel.....	20
Bois des cavernes.....	34	Lutte de fatigue.....	258	Soufre.....	20
Capacité offensive.....	253	Échec critique.....	247	Providiae.....	323
Caractéristique.....		Écu d'or.....	353	Quartz.....	42
Air.....	73	Élément.....		Renégats.....	351
Divines.....	217	Air.....	13	Résistance.....	253
Eau.....	97	Eau.....	14	Réussite critique.....	247
Épiques.....	213	Feu.....	13	Sort.....	50
Feu.....	121	Hélion.....	15	Sorts.....	
Hélion.....	144	Sélène.....	15	Air.....	59
Materia Prima.....	219	Terre.....	14	Eau.....	81
Sélène.....	172	Élément interdit.....	53	Feu.....	105
Terre.....	203	Élémentaire.....	10	Hélion.....	129
Caractéristiques.....	55	Éléments.....	12	Sélène.....	155
Carte du monde.....	340	Famille.....	225	Terre.....	185
Castes de gardiens.....	326	Fluide.....	17	Spécialité.....	227
Catadysme.....	366	Gardiens.....	326	Suivants.....	238
Chronologie.....	366	Géopolitique.....	321	Tour Sombre.....	
Cœur de terre.....	333	Glace noire.....	334	bâtiment.....	360
3.5.3. Combat de masse.....	259	Grimoire.....	38	continent.....	358
Arbalétriers.....	270	Héros.....	232	peuple.....	325
Archers.....	270	Homocule.....	10	ville.....	360
Arme de siège.....	270	Humains.....	10	Village.....	224
Bataille.....	260	îles volantes.....	335	Ville forteresse.....	354
Cuirassés.....	271	Liquide noir.....	339	Zone sauvage.....	362
Élites.....	271	Magie près de la Tour Sombre		cL.....	17
Garde royale.....	271	361	Œuvre au Blanc.....	220
Homocule.....	272	3.6. Magie vibratoire.....	274	Œuvre au Jaune.....	220
Infanterie légère.....	272	Magie mécanique.....	275	Œuvre au Noir.....	219
Lanciers.....	272	Passes magiques.....	277	Œuvre au Rouge.....	221
Continent brisé.....	363	Sorts.....	277		
		Mécania.....	355		
		Miracle.....	23		
		Monde personnel.....	234		
		Mortels.....	10		
		Mur Forteresse.....			
		côté Providiae.....	356		
		côté Tour Sombre.....	361		

