

Nouveaux Monstres

Voici une nouvelle organisation visuelle pour les Habilités pour accompagner les nouveaux Monstres. Il y a peu de changements, mais les informations relatives aux MC sont maintenant exprimées plus clairement.

Dés Maximaux	Élément	Coût	Temps de Préparation	Mentions	Difficulté	Distance et Aire
Habileté d'Action						
Description						
Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire						
Khéops (Enchanteur)	3D de Dommages. Élément : Maléfique/	17	3 Temps	4	* -/15 Dis : 4 Rayon : 3	(Ennemis)

Nom de l'Habileté (Classe)

Règles Particulières aux Bestias

Chaque espèce de Bestia possède une Compétence qui leur est propre qu'elle utilise pour ses Attaques Normales et ses Habilités.

Quand il utilise une Attaque Normale un Bestia, il additionne son Tonus aux Dés de l'Effet (Dommages).

Attaque Normale : Statistique + Compétence de Bestia pour le Succès. Statistique + Tonus pour le Dommage.

Quand ils utilisent une Habileté, les Bestias obtiennent un Bonus à leurs jets de Succès et d'Effets égaux à leur Trait d'Identité.

Habileté de Monstre : Statistique + Compétence de Bestia + Identité pour le Succès. Statistique + Niveau et Identité pour l'Effet (le Pouvoir d'une Arme peut remplacer l'Identité si le Bestia est Équipé ainsi).

États ou autres effets / Effets Secondaires suite à la barre oblique (/)

Dés Maximaux

Les Habilités qui font des Dommages ou du Mana (qui s'enlèvent respectivement des Points de Santé et d'Anima) ou qui les restaurent ont une limite supérieure de Dés à lancer lors du jet d'Effet. *Par exemple, dans le cas de Khéops, même si notre Enchanteur roule 4D+5 pour ses jets d'Effets, il ne peut rouler que 3D+5 pour cette Habileté.* Le résultat de ce jet indique la quantité de Dommages (Points de Santé, Mana ou Anima) infligés à chacune des cibles. La Réduction des victimes est soustraite des Dommages pris.

Difficulté (Succès : MC pour le Succès / • pour Physique / * pour Magique)

Le MC pour les jets de Succès de cette Habileté. La plupart du temps, il va y avoir de multiples MC en même temps soit la valeur fixe représentant la difficulté de base de l'Habileté et les défenses adverses leur effort pour les éviter. Il est possible de se défendre contre toutes les Habilités (même les Habilités positives). Quand l'Habileté réussit (le jet de Succès atteint le MC), mais que les Cibles choisissent de résister, le résultat du jet de Succès doit aussi évaluer ou dépasser les valeurs de Défense des Cibles (Esquive Stationnaire, Préservation Stationnaire, le résultat d'un jet d'Esquive Active ou le résultat d'un jet de Préservation Active, selon la circonstance). *Les MC en italiques et les astérisques (*) indiquent que l'Habileté est magique (aussi appelé un Sort).*

MC (seul) : représente la difficulté de base de l'Habileté.

• : Le MC est l'Esquive Stationnaire (•) ou le résultat du jet d'Esquive Active.

* : Le MC est la Préservation Stationnaire (•) ou le résultat du jet de Préservation si la Cible porte un Bouclier ou un Éventail.

•(10) : le MC est de 10 (ou tout autre MC indiqué) ou l'Esquive Stationnaire (•) de la (les) Cible(s)/ le résultat du jet d'Esquive Active, si supérieur à cette valeur.

* (10) : le MC est de 10 (ou tout autre MC indiqué) ou la Préservation Stationnaire (*) de la (les) Cible(s)/ le résultat du jet de Préservation Active, si supérieur à cette valeur.

Par exemple, avec Khéops, si le jet de Succès est de 13, le Sort est réussi, mais va manquer toutes les Cibles qui ont 14 ou plus de Préservation Stationnaire. Les Cibles qui portent un Bouclier ou un Éventail, peuvent sortir de l'Aire d'Effet et réussissent un jet de Préservation MC 14 échappent aussi au Sort.

Difficulté (Effet : - ou MC ou -/MC)

Ce MC représente la Difficulté de l'Effet de l'Habileté. Ce MC est le plus souvent égal à celui du Succès, mais il n'est pas possible de se dérober de l'Effet à ce point. Les Effets Secondaires (s'il y en a) sont indiqués suite à la barre oblique (/). *Les MC en italiques indiquent que l'Habileté est magique (aussi appelé un Sort).*

- : Aucun MC à atteindre. Il y aura toutefois un nombre de Dés Maximaux à lancer.

MC (valeur ou valeur) représente la difficulté de base de l'Habileté.

-/valeur ou -/valeur : Aucun MC à atteindre pour l'Effet de base (ce qui se trouve avant la barre oblique) et la valeur représente la difficulté à atteindre pour activer l'Effet Secondaire. Il y a un nombre de Dés Maximaux à lancer, mais la valeur finale du jet peut être modifiée.

Effets Secondaires (Effets se trouvant à la suite de la barre oblique)

Certaines Habilités ont des effets supplémentaires si le jet d'Effet atteint le MC suivant la barre oblique. Si le jet d'Effet est modifié (à cause entre autres de la Réduction, Résistance, Points Faibles, États, etc.), le résultat en est aussi modifié. *Par exemple, avec Khéops, si le jet d'Effet (Dommages pris après que la Réduction soit appliquée) est de 15 ou plus, la Cible va aussi perdre un État Positif. Même dans le cas d'un échec du jet d'Effet, la Cible prend toujours les Dommages.*

Restriction et Exclusion

Ordre d'Apprentissage

À la différence des Habilités de Classes, les Habilités de Bestias doivent être apprises en ordre. C'est pourquoi elles ont été numérotées de 1 à 7. À la différence des Races Civilisées, les Bestias peuvent apprendre toutes leurs Habilités, incluant l'Habileté de l'Élément Philosophique Sacré (▲).

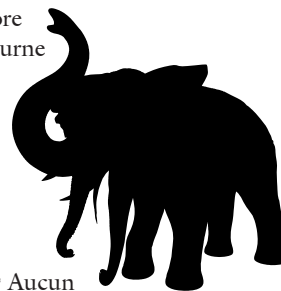
L'Habileté Spéciale (Niveau 7) est toutefois Scellée, mais peut être apprise pour le Niveau. Une fois qu'il a appris toutes les Habilités de sa Race, un Bestia peut acheter une des Habilités de la Table des Sorts Secrets, mais est restreint au six Habilités de son Élément Philosophique et une Habileté Scellée commune à la Catégorie auquel il appartient. Ces Habilités comptent pour son Niveau, permettant à un Bestia d'atteindre le Niveau 8.

Monstres

Airavata

Description : Les Airavatas sont des éléphants à la peau blanche qui ont trois à cinq têtes chacun. Recherchés par les nobles, ils servent de montures et de bêtes de guerre. Ils ont les yeux bruns, bleus ou violets et les poils bleu ciel ou pastel. Ceux qui vivent plus au nord ont un pelage épais blanc bleuté, comme la neige. On les trouve dans les plaines, les savanes, sur les côtes et dans les palais ainsi que les temples. Ils évitent toutefois les souterrains et les ravins. Ils voyagent en troupeau gardant les membres plus vulnérables bien entourés.

Élément : Tous	Rapidité : 1	Perspicacité : 1
Identité : 1	Tonus : 5	Caractère : 3
Catégorie : Légendaire (Céleste)	Moral : 2	Instinct : 3
Mouvement : 5	Points de Santé : 70	Points d'Anima : 40
Saut : 3	Esquive : 4 (1D+1)	Esquive de Base : 1
Locomotion : Marche-Lévitation	Préservation : 18	Préservation de Base : 6
Réduction : -5	Communication : Paroles	Taille : 3
États Initiaux : Aucun		Diète : Herbivore
Immunités aux États : Mouillé, Aveuglé, Congelé		Cycle Actif : Diurne
Point Faible : Élément Terre	Résiste : Aucun	Annule : Sacré
Espèces Proches : Gembu, Hippocampe		Absorbe : Eau
Origine : Muscaliet, Éléphant		
Trésor : Épieu (Jav)	Chevauche : Non	Tête : Aucun
Trésor Spécial : Lance d'Ivoire (Lan)	Passagers : 5	Corps : Aucun
Argent : Aucun	Armes : Aucune	Porte-Bonheur : Aucun



Compétence : Airavata 2 (Succès **Tonus :** 5D+2, Dommages **Instinct :** 3D+To)
Habilités : Succès **Tonus :** 5D+2+Id, Effet **Instinct :** 3D+Niveau+Id
Atout : Perceptif **Inconvénient :** Rythme Normal

Description Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Drainer les Eaux Profondes 🗡️	Vole tous les Items.	-	Aucun	3 🎭	•(5)	5	Dis : 2	Rayon : 2	⚡
2-Frère du Soleil 🗡️	+1D aux jets d'Instinct. Élément : Feu-Sacré.	-	Aucun	2 🎭	10	10	Dis : 1	Rayon : 2	☀️
3-Souffler des Nuages ✂️	Mouillé, Ralenti. Élément : Eau.	7	2 Temps	2 🎭	*(10)	10	Dis : 6	Rayon : 3	🌀
4-Bouquet de Défenses 🗡️	4D de Dommages.	-	Aucun	5 🎭	•	-	Dis : 3	Rayon : 3	🛡️
5-Éléphant Blanc 🗡️	Annule un État Négatif. Permet de choisir un Sort sur la Table des Sorts Secrets au double du Coût, à sa Prochaine Action.	15	3 Temps	6 🎭	10	10	Dis : 3	Rayon : 1	👁️
6-Océan de Lait 🗡️	Protection Divine, Béni.	16	4 Temps	7 🎭	15	15	Dis : 3	Rayon : 3	👤 (Alliés)

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoires des Légendes 🗡️	+2D à sa plus haute Statistique, peut dépasser le maximum normal de Six dans une Statistique (ou de 9 pour un Bestia).	9	3 Temps	3 🎭	10	10	Dis : 1	Rayon : 1	🌟
-----------------------------------	--	---	---------	-----	----	----	---------	-----------	---

Monstres

Alicanto

Description : L'Alicanto est un oiseau de taille moyenne à grande, avec la tête délicate d'un cygne, un bec recourbé dont les longues jambes se terminent par de grandes griffes. À la lumière du jour, sa couleur est terne, mais quand la nuit tombe, il se met à briller de mille feux. Il se nourrit de métaux précieux avec une prédilection pour l'or et l'argent. Il a des yeux semblables à des pierres précieuses. On le trouve en montagne, près des mines et dans des orfèvreries, mais il évite les marais. Il voyage de filon en filon rencontrant différents membres de son espèce sur son chemin.

Élément : Tous sauf Maléfique
Identité : 1
Catégorie : Primordial

Rapidité : 3
Tonus : 1
Moral : 2

Perspicacité : 2
Caractère : 2
Instinct : 2

Mouvement : 3
Saut : 4
Locomotion : Marche-Vol

Points de Santé : 27
Esquive : 12 (3D+3)
Préservation : 10

Points d'Anima : 40
Esquive de Base : 3
Préservation de Base : 3

Réduction : -2
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Pétrifié, Aveuglé

Communication : Paroles

Taille : 1
Diète : Métalovore
Cycle Actif : Nocturne

Point Faible : Élément Maléfique
Espèces Proches : Zlatorog, Samebito
Enchantements : Shedim, Corbeau à Trois Pattes, Wolpertinger

Résiste : Élément Terre

Annule : Sacré
Absorbe : Feu

Trésor : Serpent à Plumes (Fou)
Trésor Spécial : Chapeau Pointu (Cha)
Argent : 4D Rands

Chevauche : Non
Passagers : Aucun
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Oui

Compétence : Alicanto 2 (Succès **Rapidité :** 3D+2, Dommages **Caractère :** 2D+To)
Habiletés : Succès **Rapidité :** 3D+2+Id, Effet **Caractère :** 2D+Niveau+Id
Atout : Beauté Remarquable
Inconvénient : Mauvaise Santé

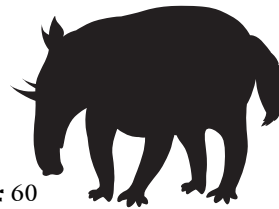


Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire	
1-Plumage Aveuglant Aveuglé.	-	Aucun	2		•(5) 5	Dis : 2 Rayon : 2	
2-Perdre les Aïares Confusion. Scelle l'Habilité de Mouvement.	7	1 Temps	3		*(10) 10	Dis : 5 Rayon : 2	(Excepté Vous)
3-Percer les Métaux 3D de Dommages. Ignore la Réduction.	-	Aucun	3		• -	Dis : 2 Rayon : 1	
4-Ne Laisse Aucune Trace Invisible. Permet de faire des jets de Préservation Active contre les Sorts.	12	Aucun	6		15 15	Dis : 0 Rayon : 1	
5-Bénédiction des Artisans Crée un Porte-Bonheur, Anigame au choix, +1 Mouvement, Régénération. Améliore la Réduction de 2.	10	1 Temps	4		15 15	Dis : 3 Rayon : 1	
6-Manger les Métaux Brise un Outil ou un Anigame Feu ou un Anigame Sacré.	-	Aucun	5		*(25) 25	Dis : 1 Rayon : 1	
Habilité Spéciale :	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire	
X-Mémoires du Monde Réduit à +0 tous les Bonus donnés par les Équipements.	16	4 Temps	4		20 20	Dis : 0 Rayon : C	

Monstres

Baku

Description : semblable à un gros tapir, le Baku possède une peau épaisse, des pattes larges à grosses griffes, une courte trompe, de petits yeux et une queue courte et poilue. Il possède un régime alimentaire assez unique, car il est capable de manger les rêves d'un dormeur. Il a les yeux verts, jaunes, argentés ou noirs et un poil bleu foncé, présentant parfois des taches blanches. Il se tient près des temples, des forêts et des villages, mais n'aime pas la lumière vive. Un Baku va opérer en petit troupeau, consistant d'une à trois familles dans des endroits où ils peuvent manger facilement.



Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Légendaire

Rapidité : 2
Tonus : 2
Moral : 3

Perspicacité : 3
Caractère : 3
Instinct : 2

Mouvement : 3
Saut : 3
Locomotion : Marche-Téléportation

Points de Santé : 50
Esquive : 10 (2D+3)
Préservation : 16

Points d'Anima : 60
Esquive de Base : 3
Préservation de Base : 6

Réduction : -6
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Endormi, Sceptique

Communication : Paroles

Taille : 1
Diète : Rêves
Cycle Actif : Nocturne

Point Faible : Élément Feu
Espèces Proches : Genbu, Hircus
Origine : Muscaliet

Résiste : Élément Maléfique

Annule : Aucun
Absorbe : Aucun

Trésor : Livre d'Histoire (Liv)
Trésor Spécial : Poupée à Souci (Cré)
Argent : 1D Rands

Chevauche : Non
Passagers : 1
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Baku 2 (Succès **Instinct** : 2D+2, Effet **Perspicacité** : 3D+To)

Habiletés : Succès **Instinct** : 2D+2+Id, Effet **Perspicacité** : 3D+Niveau+Id

Atout : Résistant à la Douleur **Inconvénient :** Lacune Élémentale

Description Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Courte Trompe	Vole et utilise un Item immédiatement.	4	1 Temps	1	*(5)	5	Dis : 3 Rayon : 1	
2-Dévoré les Rêves	Enlève un État Neutre et les Modifications aux Traits.	6	Aucun	2	*(5)	5	Dis : 3 Rayon : 1	
3-Pattes de Tigres	+1 Mouvement, +1 Saut. +1 aux Dommages des Attaques Normales.			2	-	-	Dis : 0 Rayon : -	
4-Pourfendre le Mal	3D de Dommages. Élément : Sacré.	-	Aucun	3	*	-	Dis : 2 Rayon : 1	
5-Entrer dans la Chambre	Téléporte de 3 Cases. Invisible.	15	3 Temps	6	*(20)	20	Dis : 1 Rayon : 1	
6-Absorber les Cauchemars	Activation : un Allié reçoit un État Négatif. Effet : l'Utilisateur reçoit l'État Négatif à sa place.			1	5	5	Dis : C Rayon : 1	

Habileté Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoires des Légendes	+2D à sa plus haute Statistique, peut dépasser le maximum normal de Six dans une Statistique (ou de 9 pour un Bestia).	9	3 Temps	3	10	10	Dis : 1 Rayon : 1	
--------------------------------	--	---	---------	---	----	----	-------------------	--

Monstres

Cerastes

Description : Ces grosses vipères à cornes que sont les Cerastes sont si flexibles qu'il est cru qu'ils n'aient pas de colonne vertébrale. Ils possèdent quatre cornes, deux au-dessus des yeux et deux sur les côtés de la mâchoire, qu'ils utilisent comme leurre pour attraper leur proie. Ils s'enterrent dans le sable, laissant seulement la pointe d'une corne dépassée, jusqu'à ce qu'une victime curieuse vienne l'examiner. Ils ont les yeux noirs, jaunes, verts ou rouges. Ils vivent dans les déserts, dans les jungles, sont attirés par la musique des places publiques, mais évitent la neige. Les Cerastes peuvent s'organiser pour attaquer certaines proies en groupe, ce qui est un spectacle terrifiant à voir.

Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Primordial

Rapidité : 4
Tonus : 2
Moral : 3

Perspécacité : 1
Caractère : 2
Instinct : 3

Mouvement : 3
Saut : 4
Locomotion : Marche-Creuse

Points de Santé : 50
Esquive : 18 (4D+5)
Préservation : 12

Points d'Anima : 30
Esquive de Base : 5
Préservation de Base : 3

Réduction : -0
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Immobilisé, Empoisonné, Arrêté

Communication : Gestes

Taille : 1
Diète : Carnivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Eau
Espèces Proches : Zlatorog, Muscaliet
Origine : Remora, Serpent

Résiste : Feu

Annule : Terre
Absorbe : Aucun

Trésor : Bandeau à Corne (Ato)
Trésor Spécial : Cobra du Chaos (Fou)
Argent : Aucun

Chevauche : Non
Passagers : Aucun
Armes : Aucune

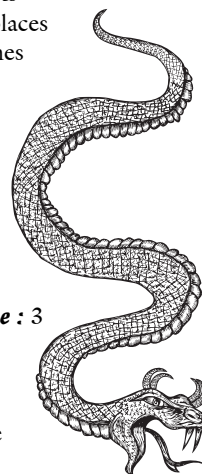
Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Cerastes 2 (Succès **Rapidité :** 4D+2, Dommages **Moral :** 3D+To)



















Habilités : Succès **Rapidité :** 4D+2+Id, Effet **Moral :** 3D+Niveau+Id

Atout : Fringant

Inconvénient : Fascination : Musique



Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
-------------	------	-------	----------	--------	-------	---------------

1-Caché dans le Sable 	Enfoncé.	-	Aucun	1 	5	5	Dis : 0 Rayon : 1 
2-Quatre Cornes 	Accélééré, +1D aux Dommages des Attaques Normales.	9	Aucun	4 	10	10	Dis : 0 Rayon : 1 
3-Vipère Cornue 	Déflexion. Enlève un État Négatif.	12	Aucun	5 	10	10	Dis : 0 Rayon : 1 
4-Serpent Flexible 	Activation : Attaque Normale. Effet : permet de faire une Attaque Normale avant l'Action de l'Adversaire.	6	Aucun	6 	20	20	Dis : 1 Rayon : 1 
5-Danseur du Désert 	Esquive Stationnaire +3. +2 de Mouvement sur les Champs de Bataille Élément : Feu et Terre.	4	Aucun	4 	-	-	Dis : 0 Rayon : - 
6-Poison de Vipère 	Condamné, Empoisonné.	-	Aucun	6 	•(20)	20	Dis : 2 Rayon : 1 

Habilitéte Spéciale :

Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
------	-------	----------	--------	-------	---------------

X-Mémoires du Monde 	Réduit à +0 tous les Bonus donnés par les Équipements.	16	4 Temps	4 	20	20	Dis : 0 Rayon : C 
--	--	----	---------	---	----	----	---

Monstres

Corbeau à Trois Pattes

Description : Les Corbeaux à Trois Pattes sont des oiseaux de couleurs, blanc, rouge, noir ou doré avec une patte supplémentaire. Ils sont nommés corbeaux particulièrement à cause de leur taille et de la forme de leur bec, mais se nourrissent principalement d'herbes et de fruits. Ils ont les yeux noirs, dorés, bleus, blancs ou rouges. Ils apprécient les plaines, les arbres solitaires et les incendies, mais évitent les égouts comme la peste. Les Corbeaux à Trois Pattes peuvent vivre dans des groupes comptant jusqu'à dix individus. *On peut trouver des Plantes Médicinales dans certaines boutiques en vente à 5 Rands l'unité.*

Élément : Tous sauf Terre

Identité : 1

Catégorie : Légendaire (Céleste)

Rapidité : 2

Tonus : 1 (1)

Moral : 3

Perspécité : 4

Caractère : 2

Instinct : 3

Mouvement : 4

Saut : 3

Locomotion : Marche-Vol

Points de Santé : 40

Esquive : 14 (3D+5)

Préservation : 12

Points d'Anima : 60

Esquive de Base : 5

Préservation de Base : 3



Réduction : -0 (Physique x2)

États Initiaux : Aucun

Immunités aux États : Immobilisé, Aveuglé, Huilé, Rétréci

Communication : Paroles

Taille : 0

Diète : Herbivore

Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Terre

Résiste : Aucun

Annule : Feu

Espèces Proches : Shedim, Wolpertinger

Origine : Alicanto

Absorbe : Sacré

Trésor : Javelot à Plume (Jav)

Chevauche : Non

Tête : Aucun

Trésor Spécial : Couteau d'Or (Dag)

Passagers : Aucun

Corps : Aucun

Argent : Aucun

Armes : Aucune

Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Corbeau à Trois Pattes 2 (Succès **Perspécité** : 4D+2, Dommages **Instinct** : 3D+To)

Habilités : Succès **Perspécité** : 4D+2+Id, Effet **Instinct** : 3D+Niveau+Id

Atout : Révélation

Inconvénient : Âgé

Description

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Perdre sa Couleur

Permet d'Absorber les Dommages d'un Élément au Choix. Point Faible contre l'Élément opposé.

- Aucun 1 5 5 Dis : 0 Rayon : 1

2-Corbeau D'Or

Conviction.

- Aucun 3 •(10) 10 Dis : 3 Rayon : 2

3-Terre de Soleil

ID de Dommages. Élément : Feu.

13 Aucun 2 * - Dis : 0 Rayon : C

4-Plantes Médicinales

Ramène à la vie à son Critique. Permet de prendre une Action immédiatement. Contenant : Herbe.

- Aucun 6 20 20^I Dis : 3 Rayon : 1

5-Plumes de Flèches

3D de Dommages.

- Aucun 3 • - Dis : 7 Rayon : 1

6-Printemps Grandissant

Enlève un État Négatif. +1D aux jets de Caractère. Rétréci.

22 Aucun 6 20 20 Dis : 0 Rayon : C

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoires des Légendes

+2D à sa plus haute Statistique, peut dépasser le maximum normal de Six dans une Statistique (ou de 9 pour un Bestia).

9 3 Temps 3 10 10 Dis : 1 Rayon : 1

^ILe jet d'Effet est nécessaire pour la création de l'Item seulement

Monstres

Écureuil Géant

Description : Possédant une tête effilée de rongeur, un corps léger et des pattes arrière puissantes, l'Écureuil Géant est une monture populaire et rapide. Ils ont des yeux noirs, gris, verts ou jaunes ont de petites oreilles et leurs pelages peuvent être blond, roux, brun, noir, rayé ou tacheté. Ils apprécient les forêts, les grands prés et les trous peu profonds, mais n'aiment pas nager. Les Écureuils Géants vivent souvent ensemble à cause des hommes, mais ne s'associent presque jamais ensemble en liberté.

Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Primordial

Rapidité : 3
Tonus : 2
Moral : 2

Perspicacité : 1
Caractère : 2
Instinct : 2

Mouvement : 6
Saut : 3
Locomotion : Marche-Escalade

Points de Santé : 40
Esquive : 12 (3D+3)
Préservation : 6

Points d'Anima : 30
Esquive de Base : 3
Préservation de Base : 1

Réduction : -0
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Aucune

Communication : Gestes

Taille : 1
Diète : Herbivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Aucun
Espèces Proches : Rat (Monstre), Jengu
Origine : Écureuil (Animal)
Enchantements : Écureuil Volant, Ratatosk, Écuriamant, Mort-Vivant Incorporé

Résiste : Aucun

Annule : Aucun
Absorbe : Aucun

Trésor : Bottes à Ressort (P-B)
T. Spécial : Ours en Peluche (Cré)
Argent : Aucun

Chevauche : Non
Passagers : 1
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Écureuil 2 (Succès **Rapidité :** 3D+2, Dommages **Moral :** 2D+To)




Habilités : Succès **Rapidité :** 3D+2+Id, Effet **Moral :** 2D+Niveau+Id

Atout : Fringant

Inconvénient : Illusion (Arrogance)

Description

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Gruger  2D de Dommages. Ignore la Réduction. - Aucun 2  • - Dis : 1 Rayon : 1 

2-Grimper aux Arbres  Mouvement +1, Saut +2. 3  - - Dis : 0 Rayon : - 

3-Pluie de Noisettes  -1D aux jets de Rapidité. - 2 Temps 2  •(5) 5 Dis : 3 Rayon : 2 




4-Réserves  3D Points de Santé. 17 Aucun 4  10 10 Dis : 0 Rayon : 2 

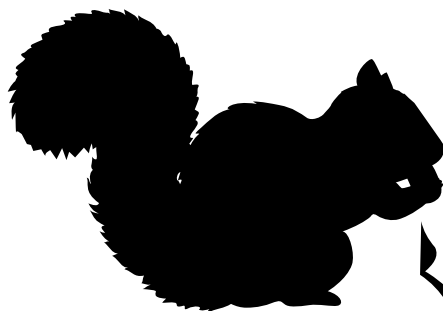
5-Mignon  Charmé. 12 Aucun 5  *(15) 15 Dis : 3 Rayon : 1 

6-Hivernation  Endormi. Élément : Eau. 10 Aucun 4  *(15) 15 Dis : 0 Rayon : 2 

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoires du Monde  Réduit à +0 tous les Bonus donnés par les Équipements. 16 4 Temps 4  *(20) 20 Dis : 0 Rayon : C 



Monstres

Escargot Géant

Description : L'Escargot Géant est un gastéropode de taille humaine, avec une variété de coquilles à spirale. Il se nourrit principalement de plantes, mais mange tout ce qu'il est capable d'attraper. Ses yeux sont situés au bout d'une paire de tentacules rétractiles appelés cornes. D'autres paires de cornes servent à attraper sa nourriture. On le retrouve dans les forêts, les grottes et les eaux, mais il évite les cuisines. Les Escargots Géants se rassemblent en vices, chacun d'entre eux personnifiant la colère, la luxure, l'orgueil, l'envie, la gourmandise, l'avarice ou leur favori : la paresse.

Élément : Eau, Terre ou Maléfique
Identité : 1
Catégorie : Primordial (Pestia)

Rapidité : 1
Tonus : 4
Moral : 2

Perspicacité : 3
Caractère : 3
Instinct : 2

Mouvement : 2
Saut : 2
Locomotion : Marche-Nage-Escalade

Points de Santé : 60
Esquive : 4 (1D+1)
Préservation : 22

Points d'Anima : 60
Esquive de Base : 1
Préservation de Base : 9

Réduction : -7
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Mouillé, Maudit

Communication : Paroles

Taille : 1
Diète : Omnivore
Cycle Actif : Nocturne

Point Faible : Élément Feu
Espèces Proches : Hermite Géant, Évêque de Mer
Origine : Oursin Géant

Résiste : Air

Annule : Maléfique
Absorbe : Aucun

Treasure : Cloche Résonante (Clo)
T. Spécial : Cor Résonant (Ins)
Argent : 2D Rands

Chevauche : Non
Passagers : 1
Armes : Aucun

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Escargot Géant 2 (Succès **Moral** : 2D+2, Dommages **Perspicacité** : 4D+To)

Habilités : Succès **Moral** : 2D+2+Id, Effet **Perspicacité** : 4D+Niveau+Id

Atout : Résistant à la Douleur **Inconvénient :** Boiter



Description

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Mucus Visqueux	Ralenti, Paralysé.	-	2 Temps	2		•(5)	5	Dis : 3	Rayon : 2	
2-Lenteur et Paresse	-1D aux jets de Rapidité.	-	2 Temps	1		•(5)	5	Dis : 1	Ligne : 5	
3-Carapace Hélicoïdale	Permet de faire des Jets de Préservation Active. Protection.	9	Aucun	4		10	10	Dis : 0	Rayon : 1	
4-Bave d'Escargot	Activation : Dommages. Effet : Double sa Réduction contre les Attaques Physiques jusqu'à sa prochaine Action.	4		15	15	Dis : 0	Rayon : 1			
5-Comme un Escargot	Réduit le Mouvement à la valeur du Personnage avec le plus bas Mouvement sur le Champ de Bataille.	12	3 Temps	4		*(15)	15	Dis : 0	Rayon : 3	
6-Langue Dentée	Absorbe 3D de Points de Santé.	17	3 Temps	3		*	-	Dis : 1	Ligne : 3	

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoires du Monde	Réduit à +0 tous les Bonus donnés par les Équipements.	16	4 Temps	4		20	20	Dis : 0	Rayon : C	
----------------------------	--	----	---------	---	--	----	----	---------	-----------	--

Monstres

Fantôme

Description : Leurs corps ayant été détruit ou retenus à un endroit dont on ne peut s'échapper, les Fantômes sont les images transparentes de ceux qu'ils étaient de leur vivant. Ils vont et viennent à la recherche du respect et du pouvoir qu'ils n'ont jamais eu. Ils ont les yeux vides et sont incapables de savoir pourquoi ils hantent et tuent. On les trouve dans les maisons abandonnées, les ruines et sur les mers, mais ils ne peuvent aller sur des Terres Sacrées. Les Fantômes vont joindre d'autres Morts-Vivants avec les mêmes idées.

Élément : Tous	Rapidité : 2	Perspicacité : 3
Identité : 0	Tonus : 1	Caractère : 2
Catégorie : Phénomène (Damné)	Moral : 1	Instinct : 3
Mouvement : 3	Points de Santé : 20	Points d'Anima : 50
Saut : 3	Esquive : 10 (2D+3)	Esquive de Base : 3
Locomotion : Lévitation	Préservation : 14	Préservation de Base : 4
Réduction : -0	Communication : Paroles	Taille : 1
États Initiaux : Mort-Vivant Incorporel		Diète : Aucune
Immunités aux États : Empoisonné, Blessé		Cycle Actif : Nocturne
Point Faible : Aucun	Résiste : Élément Air	Annule : Eau
Espèces Proches : Esprit Malin, Squelette		Absorbe : Aucun
Enchantements : Apparition, Spectre, Possession		
Trésor : Flacon Maléfique (Item)	Chevauche : Oui	Tête : Aucun
T. Spécial : Draperie Fantôme (P-B)	Passagers : Aucun	Corps : Aucun
Argent : Aucun	Armes : Aucune	Porte-Bonheur : Aucun



Compétence : Fantôme 2 (Succès **Caractère :** 2D+2, Dommages **Perspicacité :** 3D+To)
Habilités : Succès **Caractère :** 2D+2+Id, Effet **Perspicacité :** 3D+Niveau+Id
Atout : Mort-Vivant Incorporel **Inconvénient :** Obsessif (Devenir important)

Description Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Ectoplasme	2D de Dommages. Élément : Maléfique.	5	1 Temps	1	*	-	Dis : 3 Rayon : 1	
2-Vitesse de la Pensée	Permet de se téléporter à 4 Cases de Distance en ignorant les obstacles.	8	Aucun	3	10	10	Dis : 0 Rayon : 1	
3-Fantômes du Passé	-1D aux jets de Moral. Confus. Élément : Maléfique.	6	1 Temps	3	*(10)	10	Dis : 3 Rayon : 1	
4-Hanter	Incarne un Fantôme. Élément : Maléfique.	14	2 Temps	4	10	10	Dis : C Taille : 1	
5-Insubstantiel	Déflexion. Protection. Élément : Maléfique.	-	Aucun	6	20	20	Dis : 1 Rayon : 1	
6-Esprit du Disparu	Mourant.	-	Aucun	9	20	20	Dis : 1 Rayon : 1	

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoires des Secrets	Transforme un Mourant en membre de cette Race. Ramène à la Vie à son Critique. Est considéré comme un Enchantement.	27	3 Temps	9	*(20)	20	Dis : 1 Rayon : 1	
-------------------------------	---	----	---------	---	-------	----	-------------------	--

Monstres

Genbu

Description : Les Genbus sont de grosses tortues à la carapace noire avec des reflets de jade. Bien que de nature pacifique, ils peuvent facilement sombrer dans leurs plus bas instincts. Leurs yeux sont noirs, verts ou bleu foncé. Ils ont un long corps serpentin. On les retrouve dans les eaux douces comme salées, dans les palais et sur certaines montagnes, mais elles évitent les hôpitaux. Les Genbus sont souvent les guerriers alliés de puissants seigneurs, de riches Dragons ou de malins immortels.

Élément : Tous sauf Air

Identité : 1

Catégorie : Légendaire (Céleste)

Rapidité : 1

Tonus : 4

Moral : 3

Perspicacité : 2

Caractère : 3

Instinct : 2

Mouvement : 3

Saut : 3

Locomotion : Marche-Natation

Points de Santé : 70

Esquive : 4 (1D+2)

Préservation : 18

Points d'Anima : 50

Esquive de Base : 2

Préservation de Base : 7

Réduction : -6

États Initiaux : Aucun

Immunités aux États : Vampirisé, Enragé, Confus

Communication : Paroles

Taille : 2

Diète : Omnivore

Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Maléfique

Espèces Proches : Baku, Airavata

Origine : Oursin Géant

Résiste : Élément Feu

Annule : Eau

Absorbe : Aucun

Trésor : Carapace de Tortue (Arm)

Trésor Spécial : Bouclier Rond (Bou)

Argent : 3D Rands

Chevauche : Non

Passagers : 4

Armes : Aucune

Tête : Aucun

Corps : Aucun

Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Genbu 2 (Succès **Caractère :** 3D+2, Dommages **Tonus :** 4D+To)

Habilités : Succès **Caractère :** 3D+2+Id, Effet **Tonus :** 4D+Niveau+Id

Atout : Allié (Noble ou Dragon)

Inconvénient : Malchanceux

Description

Dommages Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Montagne d'Armure (•)	Améliore la Réduction par une valeur égale à son Saut.	3	😊	-	-	Dis : 0	Rayon : -	👁️		
2-Tortue Noire du Nord ✕	Laisse un Mur dans son Sillage. Hauteur : 4. Élément : Terre.	-	3 Temps	3	😊	10	10	Dis : 1	Ligne : 5	⚡
3-Gardien de l'Hiver ⚡	Augmente tous les Délais de 2 Temps incluant les Actions sans Délai. Élément : Eau.	5	2 Temps	2	😊	10	10	Dis : 4	Rayon : 2	👁️
4-Carapace de Jade ⚡	Miroir. Élément : Terre.	12	Aucun	6	😊	20	20	Dis : 4	Rayon : 1	🌀
5-Tortue et Serpent ⚡	3D de Dommages/Ralenti.	-	Aucun	4	😊	•/20	20	Dis : 4	Rayon : 1	🐍
6-Entrailles de l'Empereur ⚡	Mort-Vivant, Régénération. Élément : Sacré-Maléfique.	9	2 Temps	4	😊	15	15	Dis : 4	Rayon : 1	👁️

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoire des Légendes ⚡ +2D à sa plus haute Statistique, peut dépasser le maximum normal de Six dans une Statistique (ou de 9 pour un Bestia).

Monstres

Gobelin

Description : Les Gobelins sont de petits humanoïdes au teint gris ou vert. Inventifs, ils développent et inventent des machines farfelues et des mécanismes inutiles. Ils ont les yeux jaunes, bleus, verts ou rouges et possèdent une peau rugueuse, ridée de couleur brune, grise ou verte. Ils apprécient les cavernes, les égouts et les laboratoires, mais n'aiment pas l'eau. Les Gobelins vivent en tribus dirigés par un chef. Le chef est le Gobelin capable de rapatrier le plus de pièces étrangères à la tribu. Chaque Gobelin se doit de décorer son casque de façon à le rendre unique. Comme les Alchimistes, ils peuvent produire des Items.

Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Primitif

Rapidité : 2
Tonus : 2
Moral : 1

Perspicacité : 3
Caractère : 1
Instinct : 3

Mouvement : 3
Saut : 3
Locomotion : Marche

Points de Santé : 30
Esquive : 12 (2D+4)
Préservation : 12

Points d'Anima : 40
Esquive de Base : 4
Préservation de Base : 3

Réduction : -0
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Aucune

Communication : Paroles

Taille : 1
Diète : Omnivore
Cycle Actif : Nocturne

Point Faible : Aucun
Espèces Proches : Ork, Ebu Gogo
Enchantements : Diablotin, Mort-Vivant Corporel, Hobgobelin

Résiste : Aucun

Annule : Aucun
Absorbe : Aucun

Trésor : Casque de Cuivre (Cas)
Trésor Spécial : Casque Antique (Cas)
Argent : 1 Rand

Chevauche : Oui
Passagers : Aucun
Armes : Aucune

Tête : Casque
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Gobelin 2 (Succès **Tonus :** 2D+2, Dommages **Perspicacité :** 3D+To)

Habilités : Succès **Tonus :** 2D+2+Id, Effet **Perspicacité :** 3D+Niveau+Id

Atout : Aucun

Inconvénient : Aucun

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
-------------	------	-------	----------	--------	-------	---------------

1-Coup Vicieux				3	* -/10	Dis : 1 Rayon : 1
2-Pétards Gobelins				3	15 15 ¹	Dis : 3 Rayon : 2
3-Arracher la Ceinture				4	• -/15	Dis : 1 Rayon : 1
4-Démontage				4	•(20) 20	Dis : 1 Rayon : 1
5-Casque Cérémonial				3	- -	Dis : 0 Rayon : -
6-Gobelin Automatique	14	2 Temps		4	5 5	Dis : 1 Taille : 1

Habilitéte Spéciale :

Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
------	-------	----------	--------	-------	---------------

X-Mémoires des Tribus	12	4 Temps	4	15 15	Dis : 3 Rayon : 1
------------------------------	----	---------	---	-------	-------------------

Crée une Arme et un Équipement de Corps dont les Traits dépendent des Statistiques de l'Utilisateur. Peuvent être Équipé par tous.

	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Réduction	Anima	Notes
Équipements au Choix	+Mo	+Pe	+Ra	+In	-To	+Ca	Outil

¹Le jet d'Effet est nécessaire pour la création de l'Item seulement

Monstres

Griffon

Description : Les Griffons ont l'avant du corps de l'aigle avec des serres, mais l'arrière est similaire à celui du lion. Ils chassent souvent pour se nourrir et volent avec grâce à haute altitude. Ils ont des yeux noirs, jaunes ou bleus et possèdent des plumes grises, blondes ou brunes, quoique leurs têtes sont souvent blanches. Ils apprécient les sommets, les grands prés et la musique, mais n'aiment pas voyager sous terre. Les Griffons vivent souvent ensemble, mais chassent souvent séparément. Certains d'ente eux arrivent parfois à parler.

Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Légendaire

Rapidité : 3
Tonus : 2
Moral : 2

Perspicacité : 1
Caractère : 2
Instinct : 2

Mouvement : 4
Saut : 4
Locomotion : Marche-Vol

Points de Santé : 40
Esquive : 12 (3D+3)
Préservation : 8

Points d'Anima : 30
Esquive de Base : 3
Préservation de Base : 2

Réduction : -0
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Ralenti

Communication : Paroles

Taille : 1
Diète : Carnivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Terre
Espèces Proches : Panthère, Zu
Enchantements : Harpie, Hippogriffé, Chimère, Sphinx, Mort-Vivant Corporel

Résiste : Élément Air

Annule : Aucun
Absorbe : Aucun

Trésor : Serres (Gri)
Trésor Spécial : Bandeau Ailé (Ato)
Argent : 2D Rands

Chevauche : Non
Passagers : 1
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Griffon 2 (Succès **Rapidité :** 3D+2, Dommages **Tonus :** 2D+To)

Habilités : Succès **Rapidité :** 3D+2+Id, Effet **Tonus :** 2D+Niveau+Id

Atout : Fringant

Inconvénient : Obsessif (Objets brillants)

Description

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Oiseau de Proie

2D de Dommages. Aucun jet d'Esquive. - Aucun 2



• - Dis : 1 Rayon : 1



2-Ouraqan

2D de Dommages. Élément : Air.

12 2 Temps 3



* - Dis : 0 Rayon : 3



(Excepté Vous)

3-Looping

Saut +2.

6 Aucun 3



10 10 Dis : 0 Rayon : 1



4-Rase-Motte

Flottant, Précision.

- Aucun 4



10 10 Dis : 0 Rayon : 1



5-Âme du Lion

Gagnez +2 au jet de Vitesse le Tour suivant, si vous n'avez pas agi durant ce Tour.

4



- - Dis : 0 Rayon : -



6-Cri Percant!

3D de Dommages. Élément : Air/ Congelé.

27 4 Temps 8



* -/20 Dis : 3 Rayon : 1



Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoires des Légendes

+2D à sa plus haute Statistique, peut dépasser le maximum normal de Six dans une Statistique (ou de 9 pour un Bestia).

9 3 Temps 3



10 10 Dis : 1 Rayon : 1



Monstres

Hermite Géant

Description : Les Hermites Géants sont des crustacés comme le homard avec une paire pinces et huit autres pattes. Toutefois, ils ne possèdent pas de carapace, mais utilisent une coquille abandonnée ou un autre objet vide (chariot, coffre, armoire, etc.) pour se protéger. Ils attrapent de petites proies pour compléter leur alimentation. Ils ont de petits yeux et de longues antennes. Le bas de leur corps est fait en spirale pour mieux occuper l'espace de leur coquille. Ils vivent sur les plages, dans les eaux et apprécient visiter les forêts, mais évitent les déserts. Les Hermites Géants vont se réunir pour échanger leurs vieilles carapaces entre eux, s'organisant pour que tous trouvent une carapace à leur taille.



Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Primordial (Pestia)

Rapidité : 3
Tonus : 2
Moral : 1

Perspicacité : 3
Caractère : 3
Instinct : 3

Mouvement : 4
Saut : 3
Locomotion : Marche-Natation

Points de Santé : 30
Esquive : 12 (3D+3)
Préservation : 16

Points d'Anima : 60
Esquive de Base : 3
Préservation de Base : 5

Réduction : -6
États Initiaux : Déflexion
Immunités aux États : Blessé, Mouillé

Communication : Gestes

Taille : 1
Diète : Omnivore
Cycle Actif : Nocturne

Point Faible : Aucun
Espèces Proches : Remora, Escargot Géant
Origine : Oursin Géant

Résiste : Élément Eau

Annule : Maléfique
Absorbe : Aucun

Trésor : Cloche Rouillée (Clo)
T. Spécial : Plaques de Bronze (Arm)
Argent : 1D Rands

Chevauche : Non
Passagers : 1
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Hermite Géant 4 (Succès **Rapidité :** 3D+4, Dommages **Perspicacité :** 3D+To)

Habiletés : Succès **Rapidité :** 3D+4+Id, Effet **Perspicacité :** 3D+Niveau+Id

Atout : Compétence

Inconvénient : Rythme Normal

Description

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

- | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--|----|---------|---|--|-------|-----|---------|-----------|--|
| 1-Changer de Carapace | Annule tous les États et les Modifications aux Traits. | 9 | 2 Temps | 3 | | *(5) | 5 | Dis : 1 | Rayon : 1 | |
| 2-Coquille de Mollusque | 2D de Points de Santé. Élément : Eau/Protection. | 10 | 2 Temps | 3 | | 5 | -/5 | Dis : 4 | Rayon : 2 | |
| 3-Chaine de Vacances | Sa Réduction est égale à la plus haute valeur de Réduction d'un Personnage sur le Champ de Bataille. | | | 3 | | - | - | Dis : 0 | Rayon : - | |
| 4-Déménagement | Vole une Armure ou un Casque. Ajoute la Réduction de l'Équipement à sa propre valeur de Réduction. | - | 3 Temps | 5 | | •(20) | 20 | Dis : 2 | Rayon : 1 | |
| 5-Grosse Pince | 3D de Dommages./Arrêt de la Préparation sans aucun Effet de l'Action projeté par la Cible. | - | Aucun | 3 | | •(20) | 20 | Dis : 1 | Rayon : 2 | |
| 6-Maxillipède | +1 Mouvement. Peut utiliser son Mouvement comme Bonus à ses Dommages à la place de son Tonus. | | | 4 | | - | - | Dis : 0 | Rayon : - | |

Habileté Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

- | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|--|----|---------|---|--|----|----|---------|-----------|--|
| X-Mémoires du Monde | Réduit à +0 tous les Bonus donnés par les Équipements. | 16 | 4 Temps | 4 | | 20 | 20 | Dis : 0 | Rayon : C | |
|----------------------------|--|----|---------|---|--|----|----|---------|-----------|--|

Monstres

Hippocampe Géant

Description : L'Hippocampe Géant est un animal fantastique avec une tête à mi-chemin entre le dragon et le cheval. Son long corps de poisson possède de fortes nageoires. Il aspire du plancton avec sa bouche en forme de tube. Ils sont de couleur brun bronze, jaune doré, bleu, vert et toutes les teintes entre les deux. On les retrouve dans les mers, dans les rivières et dans de grands aquariums, mais ils évitent de sortir des flots. Les Hippocampes Géants parcourent les océans en grands troupeaux majestueux.

Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Légendaire

Rapidité : 3
Tonus : 3
Moral : 2

Perspicacité : 2
Caractère : 3
Instinct : 2

Mouvement : 6
Saut : 3
Locomotion : Natation

Points de Santé : 50
Esquive : 14 (3D+4)
Préservation : 8

Points d'Anima : 50
Esquive de Base : 4
Préservation de Base : 2

Réduction : -3
États Initiaux : Béni
Immunités aux États : Congelé, Mouillé, Sceptique

Communication : Paroles

Taille : 1
Diète : Herbivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Feu
Espèces Proches : Airavata, Hircus
Origine : Remora

Résiste : Élément Sacré

Annule : Maléfique
Absorbe : Eau

Trésor : Costume de Bain (Vêt)
T. Spécial : Perche de Corail (Per)
Argent : Aucun

Chevauche : Non
Passagers : 1
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Hippocampe Géant 2 (Succès **Caractère :** 3D+2, Dommages **Rapidité :** 3D+To)

Habiletés : Succès **Caractère :** 3D+2+Id, Effet **Rapidité :** 3D+Niveau+Id

Atout : Fringant

Inconvénient : Âme Noble



Description

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Banc de Poissons

Enlève toutes les Modifications aux Traits. - Aucun 1 •(5) 5 Dis : 0 Rayon : 2

2-Colonne d'Eau

+1 Saut. Flottant. Élément : Eau. - Aucun 3 10 10 Dis : 1 Rayon : 1

3-Dépasser les Requins

Accélééré. La Cible gagne +2 à ses jets d'Initiative suite à un Tour où elle s'est déplacée. 17 Aucun 6 15 15 Dis : 3 Rayon : 2

4-Sabot d'Écumes

3D de Dommages. Élément : Eau./Mouillé. 15 3 Temps 4 * -/15 Dis : 3 Rayon : 2

5-Destrier des Mers

Régénération, Couverture. Permet d'échapper au Champ de Bataille, si la Cible le désire. Élément : Eau. 15 Aucun 6 10 10 Dis : 3 Rayon : 2

6-Chevaucher les Flots

+1 Mouvement. La Cible peut utiliser le mode de Locomotion : Natation. 12 2 Temps 3 5 5 Dis : 0 Rayon : C (Alliés)

Habileté Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoires des Légendes

+2D à sa plus haute Statistique, peut dépasser le maximum normal de Six dans une Statistique (ou de 9 pour un Bestia). 9 3 Temps 3 10 10 Dis : 1 Rayon : 1

Monstres

Hircus

Description : Les Hircus sont des chèvres de montagnes au sang bouillant. Ils sont herbivores, mais sont curieux et méchants quand on ne les laisse pas faire à leur tête. Leurs yeux sont rouges, oranges ou jaunes et leur pelage noir charbon, blanc cendré, blond éclatant ou rouge brillant. On les retrouve près des volcans, dans les déserts, sont attirés par la plupart des créatures ressemblant aux chèvres, mais ils ne mettent pas les pieds sur les Terres Maudites. Les Hircus se promènent souvent seuls, mais sont très agressifs et compétitifs quand ils sont en groupe.

Élément : Feu ou Sacré
Identité : 1
Catégorie : Primordial

Rapidité : 3
Tonus : 2
Moral : 3

Perspicacité : 2
Caractère : 3
Instinct : 2

Mouvement : 3
Saut : 4
Locomotion : Marche-Escalade

Points de Santé : 50
Esquive : 16 (3D+5)
Préservation : 10

Points d'Anima : 50
Esquive de Base : 5
Préservation de Base : 3

Réduction : -4
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Aveuglé, Huilé

Communication : Gestes

Taille : 1
Diète : Herbivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Maléfique
Espèces Proches : Baku, Hippocampe Géant
Origine : Muscaliet

Résiste : Élément Eau

Annule : Feu
Absorbe : Aucun

Trésor : Poncho (Vêt)
Trésor Spécial : Cachemire (Rub)
Argent : 3D Rands

Chevauche : Non
Passagers : 1
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun



Compétence : Hircus 2 (Succès **Moral :** 3D+2, Dommages **Caractère :** 3D+To)
Habilités : Succès **Moral :** 3D+2+Id, Effet **Caractère :** 3D+Niveau+Id
Atout : Fringant
Inconvénient : Âme Noble

Description

Dommages Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Fièvre Permanente	-1 aux jets de Perspicacité. Enlève tous les États Négatifs.	-	Aucun	2		•(5)	5	Dis : 0	Rayon : 2	
2-Sang Chaud	2D de Dommages. Élément : Feu.	12	Aucun	4		*	-	Dis : 1	Rayon : 2	(Excepté Vous)
3-Excellente Vision	Précision. +1 aux jets d'Instinct.	-	Aucun	2		10	10	Dis : 0	Rayon : 1	
4-Roussir le Mohair	Activation : Dommages. Effet : 3D de Dommages. Élément : Feu.	3		15	-	Dis : 1	Rayon : 1			
5-Tempérament Brulant	Conviction, Enragé. Élément : Feu.	-	Aucun	4		•(15)	15	Dis : 0	Rayon : 3	(Excepté Vous)
6-Dissoudre le Diamant	Détruit l'Arme. Élément : Feu.	16	4 Temps	4		•(20)	20	Dis : 2	Rayon : 1	

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoires du Monde	Réduit à +0 tous les Bonus donnés par les Équipements.	16	4 Temps	4		20	20	Dis : 0	Rayon : C	
----------------------------	--	----	---------	---	--	----	----	---------	-----------	--

Monstres

Muscaliet

Description : Les Muscaliets sont de petits animaux au corps de lièvre, avec les pattes d'un écureuil, une longue queue préhensile, un museau de taupe et les défenses d'un sanglier. Ils ont de petits yeux noirs, rouges ou bruns et se nourrissent de racines et de vers. Ils vivent dans les forêts, dans les jardins et dans les jungles, mais évitent les marais. Les Muscaliets creusent des terriers sous les arbres, mais leur chaleur corporelle intense va éventuellement tuer ce dernier, établissant un point de repère pour sa famille.

Élément : Tous sauf Eau
Identité : 1
Catégorie : Primordial

Rapidité : 3
Tonus : 1 (1)
Moral : 3

Perspicacité : 1
Caractère : 2
Instinct : 2

Mouvement : 4
Saut : 4
Locomotion : Marche-Creuse-Escalade

Points de Santé : 40
Esquive : 14 (4D+4)
Préservation : 6

Points d'Anima : 30
Esquive de Base : 4
Préservation de Base : 1

Réduction : -2 (Physique x2)
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Congelé

Communication : Gestes

Taille : 0
Diète : Omnivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Eau
Espèces Proches : Cerastes, Wolpertinger
Enchantements : Airavata, Baku, Hircus, Zlatorog

Résiste : Aucun

Annule : Aucun
Absorbe : Feu

Trésor : Mitaine à Feu (P-B)
Trésor Spécial : Bonnet (Cha)
Argent : 2D Rands

Chevauche : Non
Passagers : Aucun
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Muscaliet 2 (Succès **Instinct :** 2D+2, Dommages **Moral :** 3D+To)




Habilités : Succès **Instinct :** 2D+2+Id, Effet **Moral :** 3D+Niveau+Id

Atout : Chanceux

Inconvénient : Borgne

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire	
1-Bioturbation  Enlève un État Négatif. Élément : Air-Terre.	-	Aucun	1 	5	5	Dis : 3 Rayon : 1	
2-Détruire le Feuillage  Détruit tous les Items. Élément : Feu.	-	Aucun	2 	•(10)	10	Dis : 3 Rayon : 3	
3-Défense de Sanglier  2D de Dommages./Déplace de 2 Cases.	-	Aucun	3 	•	-/15	Dis : 2 Rayon : 1	
4-Queue de Singe  4D de Dommages. En l'Air durant la Préparation.	15	3 Temps	3 	*	-	Dis : 4 Rayon : 1	
5-Nicher sous l'Arbre  Enfoncé, Protection.	-	Aucun	3 	10	10	Dis : 3 Rayon : 2	
6-Chaleur et Torpeur  Absorbe 3D de Mana. Les Cibles réduites à 0 Points d'Anima tombent Endormi. Élément : Feu.	21	Aucun	7 	*	-	Dis : 2 Rayon : 1	

Habilitéte Spéciale :

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire	
X-Mémoires du Monde  Réduit à +0 tous les Bonus donnés par les Équipements.	16	4 Temps	4 	20	20	Dis : 0 Rayon : C	



Monstres

Oursin Géant

Description : Les Oursins Géants sont des coquilles sphériques avec des textures variées. Ils ont de longues épines (radioles) qui peuvent émerger de leur coquille. Ils n'ont pas d'yeux, ou de tête visible et se nourrissent de morceaux de poissons et d'insectes qui s'empalent sur leurs épines. Ils vivent dans les mers, dans les lacs et sur les îles, mais n'aiment pas les tempêtes. Ils fuient les côtes rapidement quand ils en sentent une approcher. Les Oursins Géants peuvent vivre ensemble et coopérer accidentellement, mais n'ont pas de société ou de vie de famille, mais doivent se rassembler pour procréer.

Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Primordial

Rapidité : 1
Tonus : 3
Moral : 2

Perspicacité : 2
Caractère : 2
Instinct : 2

Mouvement : 2
Saut : 2
Locomotion : Marche-Natation

Points de Santé : 50
Esquive : 10 (1D+4)
Préservation : 14

Points d'Anima : 40
Esquive de Base : 4
Préservation de Base : 5

Réduction : -6
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Immobilisé, Muet, Mouillé, Aveuglé

Communication : Gestes

Taille : 1
Diète : Carnivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Air
Espèces Proches : Évêque de Mer, Remora
Enchantements : Escargot Géant, Hermite Géant, Genbu

Résiste : Élément Terre

Annule : Aucun
Absorbe : Aucun

Trésor : Fleuret (Rap)
Trésor Spécial : Pieu d'Argent (Dag)
Argent : Aucun

Chevauche : Non
Passagers : Aucun
Armes : Aucune



Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun




Compétence : Oursin Géant 2 (Succès **Perspicacité** : 2D+2, Dommages **Tonus** : 3D+To)

Habiletés : Succès **Perspicacité** : 2D+2+Id, Effet **Tonus** : 3D+Niveau+Id




Atout : Résistant à la Douleur **Inconvénient :** Rythme Normal

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
-------------	------	-------	----------	--------	-------	---------------




1-Filtre 	Immunité aux Effets qui n'infligent pas de Dommages d'un Élément au Choix.	-	Aucun	1 	5	5	Dis : 1 Rayon : 1 
---	--	---	-------	---	---	---	---

2-Régénération de la Carapace 	2D de Points de Santé/ Enlève les Modifications Négatives aux Traits	8	1 Temps	1 	5	-/5	Dis : 0 Rayon : 1 
--	--	---	---------	---	---	-----	---




2-Hérisson de Mer 	3D de Dommages.	-	Aucun	3 	•	-	Dis : 0 Forme : X 
--	-----------------	---	-------	---	---	---	---

4-Radioles 	Lors d'un déplacement régulier, peut traverser les Cases de ses Adversaires suite à une Attaque Normale contre eux.	-	-	3 	-	-	Dis : 0 Rayon : - 
---	---	---	---	---	---	---	---

5-Enveloppe Minérale 	Améliore sa Réduction de 3 sur les Champs de Bataille Élément : Eau ou Terre.	-	-	3 	-	-	Dis : 0 Rayon : - 
---	---	---	---	---	---	---	---

6-Motifs en Relief 	Peut utiliser la moitié de sa Réduction pour déterminer sa Mobilité d'Évasion à la place de son Saut.	-	Aucun	3 	10	10	Dis : 0 Rayon : 1 
---	---	---	-------	---	----	----	---

Habileté Spéciale :	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
---------------------	------	-------	----------	--------	-------	---------------

X-Mémoires du Monde 	Réduit à +0 tous les Bonus donnés par les Équipements.	16	4 Temps	4 	20	20	Dis : 0 Rayon : C 
--	--	----	---------	---	----	----	---

Monstres

Rat Géant

Description : Longs d'environ deux mètres du museau à la queue, ces Rats sont de puissants Monstres souvent domestiqués comme bête de trait. Ils mangent un peu n'importe quoi et n'ont pas besoin de beaucoup pour subvenir à leurs besoins. Ils ont des yeux jaunes ou rouges et possèdent de solides pattes. Ils apprécient les cavernes, les villages et les égouts, mais n'aiment pas les grands espaces ensoleillés. Les Rats Géants vivent souvent ensemble en unité familiale et s'entendent bien ensemble.

Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Primordial

Rapidité : 2
Tonus : 3
Moral : 3

Perspicacité : 1
Caractère : 1
Instinct : 2

Mouvement : 5
Saut : 3
Locomotion : Marche-Natation

Points de Santé : 60
Esquive : 8 (2D+2)
Préservation : 10

Points d'Anima : 20
Esquive de Base : 2
Préservation de Base : 3

Réduction : -0
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Aucune

Communication : Gestes

Taille : 1
Diète : Omnivore
Cycle Actif : Nocturne

Point Faible : Aucun
Espèces Proches : Écureuil, Termite Géante
Origine : Rat (Animal), Souris (Animal)
Enchantements : Fils d'Hamelin, Jengu, Ailes de la Nuit, Mort-Vivant Corporel

Résiste : Aucun

Annule : Aucun
Absorbe : Aucun

Trésor : Remède Universel (Item)
Trésor Spécial : Tricorne (Cha)
Argent : Aucun

Chevauche : Non
Passagers : 1
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Rat 2 (Succès **Moral** : 3D+2, Dommages **Rapidité** : 2D+To)

Habilités : Succès **Moral** : 3D+2+Id, Effet **Rapidité** : 2D+Niveau+Id



Atout : Aucun

Inconvénient : Aucun

Description


Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire



1-Vicieuse Morsure  1D de Dommages/ Blessé.

- 1 Temps 1  • -/5 Dis : 1 Rayon : 1 



2-Fouiner le Sol  Enfoncé.

- Aucun 2  5 5 Dis : 1 Rayon : 1 

3-Ronger  Brise un Anigame Terre.

- Aucun 3  •(15) 15 Dis : 1 Rayon : 1 



4-Amener la Peste  Empoisonné.

7 Aucun 3  *(10) 10 Dis : 0 Rayon : 3  (Excepté Vous)

5-Courir Hors du Labyrinthe  +3 Mouvement, +1 Esquive Stationnaire.


5  - - Dis : 0 Rayon : - 



6-Infestation  Métamorphosé.

12 3 Temps 5  *(15) 15 Dis : 4 Rayon : 3 

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoires du Monde  Réduit à +0 tous les Bonus donnés par les Équipements.

16 4 Temps 4  *(20) 20 Dis : 0 Rayon : C 



Monstres

Poisson-Évêque

Description : Les Poisson-Évêques sont des humanoïdes à l'apparence de membres du clergé dont les vêtements religieux seraient faits d'écailles de poisson. Ils ont un visage humain et, bien que capables de parler, ils le font rarement avec les races terrestres. Ils ont les yeux noirs, bleus, verts ou argents et se nourrissent de fruits de mer. Ils apprécient les mers, les bateaux et le brouillard, mais n'aiment pas les volcans. Les Poisson-Évêques ont une société sous-marine complexe où ils s'occupent de la religion des créatures sous-marines.

Élément : Eau ou Sacré
Identité : 1
Catégorie : Primitif

Rapidité : 2
Tonus : 2
Moral : 2

Perspicacité : 3
Caractère : 3
Instinct : 3

Mouvement : 4
Saut : 3
Locomotion : Marche-Natation

Points de Santé : 40
Esquive : 8 (2D+3)
Préservation : 16

Points d'Anima : 60
Esquive de Base : 3
Préservation de Base : 5

Réduction : -4
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Mouillé, Muet

Communication : Paroles

Taille : 1
Diète : Omnivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément : Feu
Espèces Proches : Escargot Géant, Oursin Géant
Origine : Remora

Résiste : Aucun

Annule : Sacré
Absorbe : Eau

Trésor : Maille d'Écaille (Arm)
Trésor Spécial : Soutane (Rob)
Argent : 2D Rands

Chevauche : Oui
Passagers : Aucun
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Robes
Porte-Bonheur : Aucun



Compétence : Poisson-Évêque 2 (Succès **Caractère :** 3D+2, Dommages **Perspicacité :** 3D+To)

Habilités : Succès **Caractère :** 3D+2+Id, Effet **Perspicacité :** 3D+Niveau+Id

Atout : Sagace

Inconvénient : Âme Noble

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
1-Mitre d'Écaille Béni. Enlève les Modifications Négatives aux Traits.	-	Aucun	2	5	5	Dis : 0 Rayon : 1
2-Ange de Mer Flottant. +1 aux jets de Caractère. Élément : Eau.	8	Aucun	3	5	5	Dis : 4 Rayon : 2
3-Divin et Marin 2D de Points de Santé. Élément : Eau-Sacré.	7	2 Temps	1	10	-	Dis : 4 Rayon : 2
4-Robe de Nageoires Permet de faire des Jets de Préservation Active contre les Sorts. Peut augmenter sa Mobilité d'Évasion du Tour de 1 en dépensant 5 Points d'Anima.	4		-	-	-	Dis : 0 Rayon : -
5-Les Mers d'Amarande 3D de Dommages. /Confus, Mouillé. Élément : Eau.	20	3 Temps	6	*/25	25	Dis : 5 Rayon : 3
6-Le Déluge Permet de prendre une Action supplémentaire immédiatement pour faire un Effet Élément : Eau.	16	4 Temps	4	15	15	Dis : 0 Rayon : C

Habilitéte Spéciale :

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire
X-Mémoires des Tribus Crée une Arme et un Équipement de Corps dont les Traits dépendent des Statistiques de l'Utilisateur. Peuvent être Équipés par tous.	12	4 Temps	4	15	15	Dis : 3 Rayon : 1

Dommages au Choix +Mo Pouvoir +Pe Esquive +Ra Préservation +In Réduction -To Anima +Ca Notes Outil

Monstres

Remora

Description : Le Remora est un gros poisson à tête plate avec une grosse ventouse sur le dos. Nageurs paresseux, ils s'accrochent après des requins, tortues, cétacés et bateaux de pêcheurs, se nourrissant de leurs restes. Leurs yeux sont adaptés à différents environnements aquatiques et souterrains. Ils n'hésitent pas à attaquer les parasites de la créature qu'ils accompagnent, mais peuvent propager des maladies de la peau chez celle-ci. Ils vivent dans les océans, près des villages de pêcheurs et dans les eaux boueuses, mais ils évitent les mers herbeuses, pleines d'algues et d'anguilles. Les Remoras ne travaillent pas ensemble, mais vivent une bonne relation avec d'autres Monstres et créatures.

Élément : Tous sauf Feu
Identité : 1
Catégorie : Primordial

Rapidité : 2
Tonus : 3
Moral : 1

Perspécacité : 1
Caractère : 3
Instinct : 2

Mouvement : 3
Saut : 2
Locomotion : Natation-Creuse

Points de Santé : 36
Esquive : 12 (2D+4)
Préservation : 10

Points d'Anima : 40
Esquive de Base : 4
Préservation de Base : 3

Réduction : -3
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Mouillé, Immobilisé, Congelé

Communication : Gestes

Taille : 1
Diète : Carnivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Air
Espèces Proches : Hermite Géant, Oursin Géant
Enchantements : Évêque de Mer, Hippocampe, Samebito, Cerastes

Résiste : Élément Feu

Annule : Eau
Absorbe : Aucun

Trésor : Ailerons de Poisson (Ato)
Trésor Spécial : Robe de Sirène (Rob)
Argent : Aucun

Chevauche : Non
Passagers : 1
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Remora 2 (Succès **Caractère :** 3D+2, Dommages **Tonus :** 3D+To)

Habilités : Succès **Caractère :** 3D+2+Id, Effet **Tonus :** 3D+Niveau+Id

Atout : Allié (Samebito ou Lusca) **Inconvénient :** Mauvaise Santé

Description

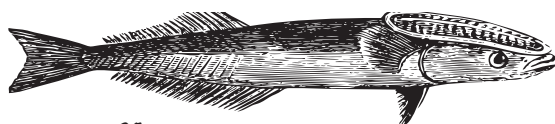
Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Ralentir les Navires	Ralenti, -1 de Mouvement.	5	2 Temps	2		*(5)	5	Dis : 3	Rayon : 2	
2-Ventouse	Permet de suivre la Cible d'une Attaque Normale réussite quand elle se déplace si elle est adjacente.			2		-	-	Dis : 0	Rayon : -	
3-Symbiose	Combinez ses Points d'Anima à ceux d'un autre Personnage. Vous partagez maintenant ce total.	20	Aucun	4		15	15	Dis : 1	Rayon : 1	Non-cumulatif
4-Animal Glaçon	Congelé.	-	4 Temps	8		•(15)	15	Dis : 3	Rayon : 2	
5-Vampire Marin	Absorbe 3D de Dommages.	20	Aucun	4		*	-	Dis : 1	Rayon : 1	
6-Commensalisme	Quand il est adjacent à un Allié avec un État Positif l'Utilisateur reçoit lui aussi cet État.			4		-	-	Dis : 0	Rayon : -	

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoire du Monde	Réduit à +0 tous les Bonus donnés par les Équipements.	16	4 Temps	4		20	20	Dis : 0	Rayon : C	
---------------------------	--	----	---------	---	--	----	----	---------	-----------	--



Monstres

Squelette

Description : Souvent ceux qui ont été oubliés, ou qui ont été enterrés sans cérémonie voient leur squelette s'animer. Il s'agit d'un désir malsain du corps de se venger du monde. Dans leurs crânes brillent les lumières rouges du sang qu'ils désirent répandre. Ils vivent dans les cimetières, les champs de bataille et les ruines, mais ne vont jamais sur les Terres Sacrés. Les Squelettes vont s'associer à d'autres Morts-Vivants comme eux afin d'amener la terreur aux vivants, mais n'ont aucune interaction sociale.

Élément : Tous

Identité : 0

Catégorie : Phénomène (Damné)

Rapidité : 3

Tonus : 3

Moral : 2

Perspicacité : 1

Caractère : 1

Instinct : 2

Mouvement : 3

Saut : 3

Locomotion : Marche

Points de Santé : 45

Esquive : 18 (3D+6)

Préservation : 6

Points d'Anima : 20

Esquive de Base : 6

Préservation de Base : 1

Réduction : -0

États Initiaux : Mort-Vivant Corporel

Immunités aux États : Empoisonné, Blessé

Communication : Paroles

Diète : Omnivore

Taille : 1

Cycle Actif : Nocturne

Point Faible : Sacré et Terre

Résiste : Élément Eau

Espèces Proches : Fantôme, Épouvantail

Enchantements : Cavalier sans Tête, Zombie, Goule

Annule : Aucun

Absorbe : Aucun

Trésor : Crâne (P-B)

Trésor Spécial : Épée de Nuit (Épé)

Argent : 1 Rand

Chevauche : Oui

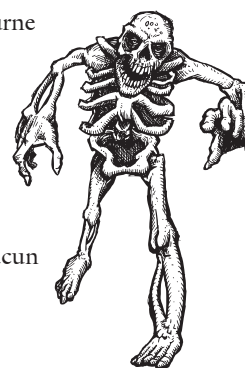
Passagers : Aucun

Armes : Épée

Tête : Aucun

Corps : Aucun

Porte-Bonheur : Aucun



Compétence : Squelette 2 (Succès **Moral :** 2D+2, Dommages **Tonus :** 3D+To)

Habilités : Succès **Moral :** 2D+2+Id, Effet **Tonus :** 3D+Niveau+Id

Atout : Mort-Vivant (Corporel)

Inconvénient : Mauvaise Santé

Description

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Doigts Osseux	2D de Dommages. Ignore la Réduction.	-	Aucun	2	•	-	Dis : 2 Rayon : 1
2-Tomber sur un Os	15 de Dommages. Enlève un État Positif.	-	Aucun	4	•	15	Dis : 1 Rayon : 2 (Excepté Vous)
3-Mort et Pourriture	2D de Dommages. Élément : Maléfique-Terre.	12	Aucun	3	*	-	Dis : 3 Rayon : 2
4-Cage Thoracique	Arrêté.	-	3 Temps	8	•(15)	15	Dis : 3 Rayon : 1 (Rétréci ou Taille : 0)
5-Fractures Multiples	-1D aux jets des Effets Physiques.	-	Aucun	2	•(10)	10	Dis : 1 Rayon : 1
6-Greffe Osseuse	Absorbez 3D de Points de Santé.	-	Aucun	4	•	-	Dis : 3 Rayon : 1 (Mort-Vivants Corporels)

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoire des Secrets	Transforme un Mourant en membre de cette Race. Ramène à la Vie à son Critique. Est considéré comme un Enchantement.	27	3 Temps	9	•(20)	20	Dis : 1 Rayon : 1
------------------------------	---	----	---------	---	-------	----	-------------------

Monstres

Samebito

Description : Le Samebito est un homme-requin de grande taille, qui malgré son aspect dangereux, est actuellement un servent loyal et sensible. Ils ont une tête pointue, une grande bouche et une barbe blanche très fine. Leurs yeux sont noirs, grands, ne ferment jamais et pleurent parfois des larmes de sang. Ils mangent de la viande (principalement du poisson), souvent crue, mais prennent aussi le temps de cuisiner. On le retrouve dans les rivières, dans les palais et dans les profondeurs de la mer, mais ils évitent les cimetières. Les Samebitos peuvent travailler ensemble, mais préfèrent la compagnie des Dragons, des nobles et de personnes vertueuses.

Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Primitif

Rapidité : 2
Tonus : 3
Moral : 3

Perspécacité : 2
Caractère : 3
Instinct : 2

Mouvement : 3
Saut : 3
Locomotion : Marche-Natation

Points de Santé : 60
Esquive : 12 (2D+4)
Préservation : 14

Points d'Anima : 50
Esquive de Base : 4
Préservation de Base : 5

Réduction : -5
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Mouillé, Immobilisé, Huilé

Communication : Paroles

Taille : 1
Diète : Carnivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Maléfique
Espèces Proches : Shedim, Alicanto
Origine : Remora

Résiste : Sacré et Feu

Annule : Eau
Absorbe : Aucun

Trésor : Armure des Mers (Arm)
T. Spécial : Rosaire de Cristal (P-B)
Argent : 4D Rands

Chevauche : Oui
Passagers : Aucun
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Samebito 2 (Succès **Caractère :** 3D+2, Dommages **Moral :** 3D+To)

Habiletés : Succès **Caractère :** 3D+2+Id, Effet **Moral :** 3D+Niveau+Id

Atout : Perceptif

Inconvénient : Âme Noble



Description

Dommages Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Obtenir le Pardon	◇ Béni. Enlève les Modifications Négatives aux Traits.	8	Aucun	2	😊	0	0	Dis : 4 Rayon : 2	MM
2-Barbe de Dragon	◇ Ralenti, Paralysé.	-	2 Temps	3	😊	*(10)	10	Dis : 1 Ligne : 5	🌀
3-Larmes de Sang	◇ Activation : Dommages. Effet : réduit le coût des Sorts en Dommages de moitié.	4	😊	15	15	Dis : 0 Rayon : 1	▽	Non-Cumulatif	
4-Peau de Requin	◇ Déflection. Récupère un nombre de Points de Santé égal à son Mouvement à chaque déplacement.	-	Aucun	6	😊	20	20	Dis : 0 Rayon : 1	◆
5-Gratitude	✕ Ramène à la vie à son Critique. Élément : Sacré.	20	Aucun	6	😊	10	10	Dis : 4 Rayon : 2	⚡
6-10,000 Joyaux	◇ Convaincu.	37	Aucun	9	😊	*(25)	25	Dis : 4 Rayon : 2	🔱

Habileté Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoire des Tribues ◇ Crée une Arme et un Équipement de Corps dont les Traits dépendent des Statistiques de l'Utilisateur. Peuvent être Équipé par tous. ✨

Équipements au Choix

Dommage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Réduction	Anima	Notes
+Mo	+Pe	+Ra	+In	-To	+Ca	Outil

Monstres

Shedim

Description : Les Shedims sont des esprits maléfaisants avec des corps de serpents, des ailes d'insectes, des pieds de coqs et aux visages changeants. Ils aiment se faire nourrir d'animaux ou de personnes sacrifiés en leur honneur. Leur tête peut changer de forme selon leur désir et leur humeur. Ils vivent dans les villes, dans les ruines et dans les temples, mais la présence de bambins fait ressortir leur plus mauvais côté. Les Shedims racontent que les dieux avaient commencé à créer une nouvelle Race Civilisée, mais abandonnèrent leur projet avant de l'avoir terminé. Malgré leurs tendances démoniaques, les Shedims jouissent du même libre arbitre que toutes les autres créatures.

Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Légendaire (Infernal)

Rapidité : 2
Tonus : 2
Moral : 3

Perspécacité : 3
Caractère : 3
Instinct : 2

Mouvement : 3
Saut : 5
Locomotion : Téléportation-Vol

Points de Santé : 50
Esquive : 16 (2D+6)
Préservation : 8

Points d'Anima : 60
Esquive de Base : 6
Préservation de Base : 2

Réduction : -3
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Métamorphosé, Empoisonné, Immobilisé

Communication : Paroles

Taille : 1
Diète : Carnivore
Cycle Actif : Nocturne

Point Faible : Élément Sacré
Espèces Proches : Samebito, Corbeau à Trois Pattes
Origine : Alicanto

Résiste : Aucun

Annule : Aucun
Absorbe : Maléfique

Trésor : Gants de Magicien (P-B)
T. Spécial : Tige de Poison (Bag)
Argent : 3D Rands

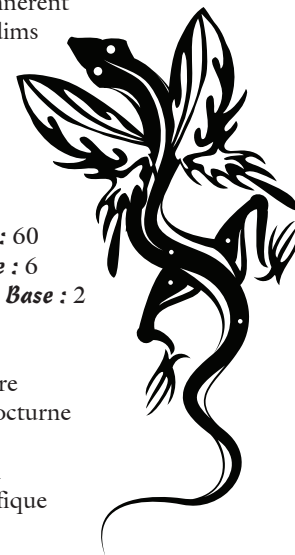
Chevauche : Non
Passagers : Aucun
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Oui

Compétence : Shedim 2 (Succès **Caractère :** 3D+2, Dommages **Perspécacité :** 3D+To)

Habilités : Succès **Caractère :** 3D+2+Id, Effet **Perspécacité :** 3D+Niveau+Id

Atout : Botte Secrète (Porteur d'Infections) **Inconvénient :** Malchanceux



Description

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Porteur d'Infections ✕	Empoisonné.	-	Aucun	2	☹️	•(5)	5	Dis : 0	Rayon : 2	🌀 (Excepté Vous)
2-Pied de Coq ⚡	2D de Dommages/Enlève un État Positif.	-	Aucun	3	☹️	•(10)	10	Dis : 2	Rayon : 2	⚡
3-Esprit Violent ⚡	Enragé. Permet de prendre une Action Supplémentaire Immédiatement.	15	3 Temps	5	☹️	*(15)	15	Dis : 3	Rayon : 1	⚡
4-Connaître le Futur ⚡	Permet d'utiliser une des Habilités apprises de la Cible Immédiatement comme si elle était une des siennes.	12	Aucun	6	☹️	*(15)	15	Dis : 3	Rayon : 1	⚡
5-Âme Incomplète ⚡	4D de Mana. Élément : Maléfique/Condamné.	15	3 Temps	4	☹️	*	-/20	Dis : 3	Rayon : 1	MM
6-Voyageur Clandestin ✕	+1 Mouvement. En arrêtant sur une Case de Surface Ruines, Brouillard, Machine, Pavés, Routes ou Toits, vous gagnez l'État Invisible.	4	☹️	-	-	-	-	Dis : 0	Rayon : -	⬛

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoire des Légendes ⚡	+2D à sa plus haute Statistique, peut dépasser le maximum normal de Six dans une Statistique (ou de 9 pour un Bestia).	9	3 Temps	3	☹️	10	10	Dis : 1	Rayon : 1	★
---------------------------------	--	---	---------	---	----	----	----	---------	-----------	---

Monstres

Wakinyan

Description : Les Wakinyans sont des oiseaux géants au plumage éclatant dorés ou bleus. Ils vivent dans les airs en suivant les tempêtes et peuvent rester dans le ciel pendant des jours. Leurs yeux sont blancs, bleus, jaunes ou noirs. Ils vivent dans les montagnes, au-dessus des océans et près des déserts, mais ne vont jamais sous terre. Les Wakinyans se promènent seuls, en couple ou en trio. Pour une raison mystérieuse les dieux aiment bien la compagnie de ces oiseaux, si ce n'est que pour l'effet dramatique qu'ils procurent.

Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Légendaire (Céleste)

Rapidité : 3
Tonus : 3
Moral : 2

Perspicacité : 2
Caractère : 3
Instinct : 2

Mouvement : 4
Saut : 4
Locomotion : Téléportation-Vol

Points de Santé : 50
Esquive : 14 (3D+4)
Préservation : 10

Points d'Anima : 50
Esquive de Base : 4
Préservation de Base : 3

Réduction : -0
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Mouillé

Communication : Paroles

Taille : 2
Diète : Carnivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Maléfique
Espèces Proches : Hippogriffe, Vidofnir
Origine : Stryge

Résiste : Élément Eau

Annule : Aucun
Absorbe : Air

Trésor : Ruban Doré (Rub)
Trésor Spécial : AeroFoci (Fus)
Argent : 3D Rands

Chevauche : Non
Passagers : 3
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun



Compétence : Wakinyan 2 (Succès **Caractère :** 3D+2, Dommages **Rapidité :** 3D+To)

Habilités : Succès **Caractère :** 3D+2+Id, Effet **Rapidité :** 3D+Niveau+Id

Atout : Polarité Élémentale

Inconvénient : Audacieux

Description

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Peur des Orages ☞ Enlève les États Positifs.

7 2 Temps 2 ☹️ 10 10 Dis : 0 Rayon : C ☹️

2-Démolir les Moulins ☞ Vole les Boucliers et les Éventails. Déplace de 2 Cases. Élément : Air.

- 3 Temps 5 ☹️ •(15) 15 Dis : 1 Ligne : 5 ⚡

3-Oiseau du Tonnerre ⚡ +2 de Mouvement (+3 sur les Terrains Élément : Air). 3 ☹️ Ignore les Dommages causés par les chutes

- - Dis : 0 Rayon : - ☹️

4-Semer le Vent ☞ Mouillé, Conviction. Élément Air.

10 2 Temps 4 ☹️ *(15) 15 Dis : 5 Rayon : 3 🌀

5-Récolter la Tempête ☞ 2D de Dommages. Élément : Air.

15 3 Temps 3 ☹️ * - Dis : 0 Rayon : C 🌩️

6-Compagnon des Dieux ☞ 3D de Points de Santé/ Béni.

- Aucun 5 ☹️ 20 -/20 Dis : 0 Rayon : 2 🏹

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoires des Légendes ☞ +2D à sa plus haute Statistique, peut dépasser le maximum normal de Six dans une Statistique (ou de 9 pour un Bestia).

9 3 Temps 3 ☹️ 10 10 Dis : 1 Rayon : 1 ✨

Monstres

Wolpertinger

Description : Un Wolpertinger est similaire à un Golem Amalgame, fait de différents morceaux d'animaux cousus ensemble. Communément, ils ont le corps d'un gros écureuil, une tête de lièvre, une crête de coq, des dents de loup, des ailes de canard ainsi qu'une seconde paire d'ailes et les serres d'un faisan. Ils chassent pour se nourrir, mais sont naturellement agressifs et peuvent tuer pour le plaisir. Ils vivent dans les montagnes, dans les forêts, retournent souvent à l'endroit où ils ont été créés, mais ils préfèrent rester en mouvement. Les Wolpertingers peuvent attaquer en meute, quand leurs chemins se croisent.

Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Phénomène

Rapidité : 3
Tonus : 2
Moral : 4

Perspicacité : 2
Caractère : 1
Instinct : 3

Mouvement : 5
Saut : 3
Locomotion : Marche-Vol

Points de Santé : 54
Esquive : 14 (3D+4)
Préservation : 12

Points d'Anima : 30
Esquive de Base : 4
Préservation de Base : 3

Réduction : -3
États Initiaux : Précision
Immunités aux États : Convaincu

Communication : Paroles

Taille : 1
Diète : Carnivore
Cycle Actif : Nocturne

Point Faible : Élément Feu
Espèces Proches : Muscaliet, Corbeau à Trois Pattes
Origine : Alicanto, Montages Taxidermiques

Résiste : Élément Eau

Annule : Air
Absorbe : Aucun

Trésor : Coupe-Gorge (Dag)
T. Spécial : Serres de Griffon (Gri)
Argent : 2D Rands

Chevauche : Non
Passagers : Aucun
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun



Compétence : Wolpertinger 2 (Succès **Rapidité :** 3D+2, Dommages **Moral :** 4D+To)

Habilités : Succès **Rapidité :** 3D+2+Id, Effet **Moral :** 4D+Niveau+Id

Atout : Jamais Perdu

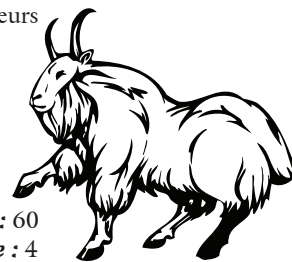
Inconvénient : Mauvaise Santé

Description	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire	
1-Bois de Chevreuil Déplace les Cibles de 2 Cases.	-	Aucun	2	5	5	Dis : 1 Cibles : 2	
2-Contenu Nutritif Gagne les États Positifs et les Modifications Positives aux Traits des Cibles qui tombent Mourantes suite aux Actions de l'Utilisateur.	-	Aucun	2	-	-	Dis : 0 Rayon : -	
3-Dents de Loup 2D de Dommages. /Muet.	-	Aucun	3	•	-/15	Dis : 2 Rayon : 1	
4-Serres de Faisan 4D de Dommages. En l'Air durant la Préparation.	15	3 Temps	4	*	-	Dis : 5 Rayon : 1	
5-Deuxième Paire d'Ailes +2 Mouvement. Accéléré	10	Aucun	4	10	10	Dis : 0 Rayon : 1	Non-Cumulatif
6-Tueur de Voyageurs Scelle toutes les Habilités de Mouvement.	14	Aucun	4	*(15)	15	Dis : 0 Rayon : C	(Opposants)
Habilitéte Spéciale :	Mana	Délai	Mentions	Succès	Effet	Distance/Aire	
X-Mémoires des Secrets Transforme un Mourant en membre de cette Race. Ramène à la Vie à son Critique. Est considéré comme un Enchantement.	27	3 Temps	9	*(20)	20	Dis : 1 Rayon : 1	

Monstres

Zlatorog

Description : Le Zlatorog est un chamois aux longs poils blanc de grande taille avec une paire de cornes en or. Des fleurs médicinales poussent rapidement aux endroits où ils ont versé leur sang. Leurs yeux sont éclipsés par la magnificence de leurs cornes. On les retrouve dans les montagnes, dans des vallées secrètes et sur les Terres Mystiques encore inconnues, mais ils évitent les places publiques. Les Zlatorogs possèdent des cornes enchantées qui agissent comme des clefs pour accéder aux repaires secrets où ils cachent leurs trésors et élèvent leur famille.



Élément : Tous
Identité : 1
Catégorie : Légendaire

Rapidité : 3
Tonus : 2
Moral : 2

Perspicacité : 2
Caractère : 4
Instinct : 2

Mouvement : 4
Saut : 3
Locomotion : Marche

Points de Santé : 40
Esquive : 14 (3D+4)
Préservation : 10

Points d'Anima : 60
Esquive de Base : 4
Préservation de Base : 4

Réduction : -4
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Endormi, Muet

Communication : Gestes

Taille : 1
Diète : Herbivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Terre
Espèces Proches : Cerastes, Alicanto
Origine : Muscaliet

Résiste : Élément Eau

Annule : Aucun
Absorbe : Sacré

Trésor : Couteau d'Or (Dag)
T. Spécial : Couronne Royale (P-B)
Argent : 3D Rands

Chevauche : Non
Passagers : 1
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Zlatorog 2 (Succès **Caractère :** 4D+2, Dommages **Rapidité :** 3D+To)
Habilités : Succès **Caractère :** 4D+2+Id, Effet **Rapidité :** 3D+Niveau+Id
Atout : Fringant
Inconvénient : Magnanime

Description

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

- | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|---|----|---------|----|----|---------|-----------|---------|-----------|---------|
| 1-Cornes d'Or ✂ | 1D de Dommages/Scelle une Habilitéé d'Action au choix. | 4 | 1 Temps | 2 | 👤 | * | -/5 | Dis : 2 | Rayon : 1 | ▼ |
| 2-Plaisir du Désir 🎯 | Aveuglé, Ralenti. Déplace d'une Case. | 7 | 2 Temps | 3 | 👤 | *(10) | 10 | Dis : 5 | Rayon : 2 | 🌀 |
| 3-Clef du Royaume 🎯 | Permet d'utiliser une Habilitéé Scellé même si elle n'est pas apprise. | 16 | Aucun | 7 | 👤 | 15 | 15 | Dis : 5 | Rayon : 2 | ▶ |
| 4-Fleur du Triglav 🎯 | Activation : Dommages. Effet : Laisse un Piège sur la Case où il se trouve. Peut activer le Piège pour donner l'État Protection Divine. | 4 | 👤 | 15 | 15 | Dis : 0 | Rayon : 1 | | | ⚡ Piège |
| 5-Pousser dans la Rivière 🎯 | 3D de Dommages. La Cible est En l'Air pendant 3 Temps./Mouillé. | - | Aucun | 6 | 👤 | * | -/20 | Dis : 1 | Rayon : 1 | 🌊 |
| 6-Chemin Risqué 🎯 | +1 Mouvement, +2 Saut (+2 Mouvement, +3 Saut quand le Personnage est à son Point Critique en Points de Santé). | 4 | 👤 | - | - | Dis : 0 | Rayon : - | | | ♦ |

Habilitéé Spéciale :

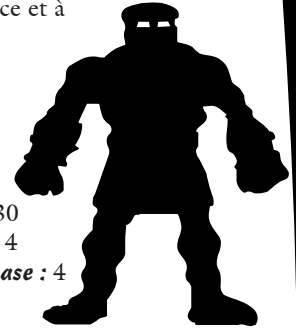
Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

- | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|--|---|---------|---|---|----|----|---------|-----------|---|
| X-Mémoire des Légendes 🎯 | +2D à sa plus haute Statistique, peut dépasser le maximum normal de Six dans une Statistique (ou de 9 pour un Bestia). | 9 | 3 Temps | 3 | 👤 | 10 | 10 | Dis : 1 | Rayon : 1 | ★ |
|---------------------------------|--|---|---------|---|---|----|----|---------|-----------|---|

Assemblages

Golem Homoncule

Description : Assemblage de fers, cuirs et de câbles, un Golem Homoncule possède un système circulatoire où coule huile et acide. Lents et inélégants, ils demeurent toutefois dangereux avec leurs attaques. Leurs yeux brillent d'un éclat verdâtre, mais certains ont des verres colorés pour obtenir des couleurs différentes. Créé à partir d'un embryon humain faisant sa gestation dans un incubateur mécanique, le Golem Homoncule doit obéissance à son créateur, mais ce lien à la vie amène beaucoup d'entre eux à prendre conscience et à devenir des êtres civilisés.



Élément : Tous
Identité : 0
Catégorie : Phénomène

Rapidité : 1
Tonus : 4
Moral : 2

Perspicacité : 1
Caractère : 2
Instinct : 2

Mouvement : 3
Saut : 2
Locomotion : Marche

Points de Santé : 60
Esquive : 10 (1D+4)
Préservation : 12

Points d'Anima : 30
Esquive de Base : 4
Préservation de Base : 4

Réduction : -4
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Pétrification, Endormi

Communication : Paroles

Taille : 1
Diète : Omnivore
Cycle Actif : Nocturne

Point Faible : Élément Feu
Espèces Proches : Détonatos, Golem Amalgame
Origine : Embryon

Résiste : Aucun

Annule : Aucun
Absorbe : Terre

Trésor : Fusil Alchimique (Fus)
Trésor Spécial : Automate (Cré)
Argent : Aucun

Chevauche : Oui
Passagers : Aucun
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Golem Homoncule 2 (Succès **Moral** : 2D+2, Dommages **Tonus** : 4D+To)

Habilités : Succès **Moral** : 2D+2+Id, Effet **Tonus** : 4D+Niveau+Id

Atout : Résistant à la Douleur **Inconvénient :** Contrôle

Description

Dommages Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Fuite d'Acide	2D de Dommages. Élément : Terre.	12	Aucun	3	*	-	Dis : 2 Rayon : 2	
2-Changement d'Huile	Huilé.	-	Aucun	3	•(5)	5	Dis : 4 Rayon : 2	
3-Poing en Vrille	Brise le Bouclier. Élément : Terre.	-	Aucun	3	•(15)	15	Dis : 1 Rayon : 1	
4-Ligne de Vie	Ramène à la Vie en Pleine Santé.	Tous	Aucun	4	10	10	Dis : 1 Rayon : 1	
5-Bombe Automate	4D de Dommages. Élément : Terre.	24	Aucun	5	*	-	Dis : 0 Rayon : 3	
6-Imiter la Vie	Permet à l'Utilisateur d'Employer immédiatement une de ses Habilités d'Action de Famille comme si c'était la sienne pour le Niveau.	-	Aucun	4	10	Dis : 5 Rayon : 1		

Habilitéte Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Mémoire des Secrets	Transforme un Mourant en membre de cette Race. Ramène à la Vie à son Critique. Est considéré comme un Enchantement.	27	3 Temps	9	*(20)	20	Dis : 1 Rayon : 1	
------------------------------	---	----	---------	---	-------	----	-------------------	--

Dragons

Dragon Rouge

Description : Solides sur pattes et imposants, les Dragons Rouges possèdent un instinct de prédateur. Ils chassent souvent pour se nourrir et aiment terrifier leurs victimes. Ils ont des yeux noirs ou jaunes et ont des cornes au-dessus des yeux et du museau. Ils apprécient les volcans, les forges et les laboratoires, mais n'aiment pas les lacs. Les Dragons Rouges entrent souvent en conflit les uns avec les autres et n'aiment pas les autres Dragons.

Élément : Feu
Rapidité : 2
Perspicacité : 3
Identité : 1
Tonus : 2
Caractère : 1
Catégorie : Dragon (Dragon de Base) **Moral :** 3
Instinct : 2

Mouvement : 3
Saut : 3
Locomotion : Marche

Points de Santé : 50
Esquive : 12 (2D+4)
Préservation : 10

Points d'Anima : 40
Esquive de Base : 4
Préservation de Base : 3

Réduction : -2
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Huilé, Blessé

Communication : Paroles
Taille : 1
Diète : Carnivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Eau
Résiste : Aucun
Annule : Feu
Espèces Proches : Dragon Noir, Dragon Jaune
Absorbe : Aucun
Enchantements : Dragon d'Obsidienne, Serpent des Flammes, Dragon de Bronze, Dragon d'Or, Taka-Okami

Treasure : Torche (Bât)
Chevauche : Non
Tête : Aucun
T. Spécial : Dent de Salamandre (Épé)
Passagers : 1
Corps : Aucun
Argent : 2D Rands
Armes : Aucune
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Dragon Rouge 2 (Succès **Perspicacité :** 3D+2, Dommages **Moral :** 3D+To)
Habilités : Succès **Perspicacité :** 3D+2+Id, Effet **Moral :** 3D+Niveau+Id
Atout : Aucun
Inconvénient : Aucun

Description Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

- 1-**Flammes Rouges** ✕ 2D de Dommages. Élément : Feu. - 2 Temps 2 • - Dis : 1 Ligne : 3
- 2-**Lacérations Brûlantes** 2D de Dommages/ Maudit. - Aucun 4 • -/15 Dis : 1 Rayon : 1
- 3-**Protester telles les Flammes!** -1D aux jets d'Instinct. - Aucun 3 • (15) 15 Dis : 0 Rayon : 3 (Excepté Vous)
- 4-**Carapace Rouge** Sa Réduction devient égale au nombre de Personnages sur le Champ de Bataille ayant un État Neutre. 6 2 Temps 2 5 5 Dis : 0 Rayon : 1
- 5-**À Travers les Flammes** Activation : Effets de l'Élément Feu. Effet : annulez dans un Rayon : 2 autour de vous. 2 5 5 Dis : 0 Rayon : 2
- 6-**Braise Ardente** Mourant. Élément : Feu. 23 4 Temps 8 • (15) 15 Dis : 2 Rayon : 2

Habilitéte Spéciale : Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

- X-**Coeur de Feu** Absorbe 3D de Dommages pour lui et le Personnage lui donnant cette Habilitéte. Détruit le Terrain. Élément : Feu. - 4 Temps 6 • (20) 20 Dis : 3 Rayon : 3



Dragons

Orochi

Description : Les Orochis sont des dragons de grande taille à huit têtes et huit queues. Ils sont de redoutables combattants, mais ne possèdent pas la patience de chasser. Ils ont des yeux rouges, bruns ou mauves et on trouve de petits arbres poussant sur leur dos. Ils vivent dans les vallées, les collines et les routes où ils peuvent attaquer des voyageurs, mais semblent avoir peur des orages. Les Orochis vivent seuls, car ils ont tendance à se disputer les gains de leurs méfaits (particulièrement l'alcool).

Élément : Maléfique
Identité : 1
Catégorie : Dragon

Rapidité : 2
Tonus : 5
Moral : 3

Perspicacité : 1
Caractère : 3
Instinct : 2

Mouvement : 5
Saut : 3
Locomotion : Marche-Natation

Points de Santé : 80
Esquive : 12 (2D+4)
Préservation : 10

Points d'Anima : 40
Esquive de Base : 4
Préservation de Base : 3

Réduction : -6
États Initiaux : Aucun
Immunités aux États : Aveuglé, Muet, Blessé

Communication : Paroles

Taille : 3
Diète : Omnivore
Cycle Actif : Diurne

Point Faible : Élément Air
Espèces Proches : Hydre de Lerne, Serpent de Mer
Origine : Hydre

Résiste : Élément Sacré

Annule : Feu
Absorbe : Aucun

Trésor : Tronc d'Arbre (Bât)
Trésor Spécial : Kooketsu (Katana)
Argent : 2D Rands

Chevauche : Non
Passagers : 5
Armes : Aucune

Tête : Aucun
Corps : Aucun
Porte-Bonheur : Aucun

Compétence : Orochi 2 (Succès **Moral :** 3D+2, Dommages **Tonus :** 5D+T₀)

Habilités : Succès **Moral :** 3D+2+Id, Effet **Tonus :** 5D+Niveau+Id


Atout : Perceptif

Inconvénient : Dépendance (Alcool)

Description

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

1-Souffle Venimeux  2D de Dommages et de Mana. Élément : Terre. 16 Aucun 3  * - Dis : 2 Rayon : 2 

2-Huit Queues  Diminuez son Esquive Stationnaire par le nombre de Personnages sur le Champ de Bataille. - Aucun 1  •(5) 5 Dis : 1 Rayon : 1 

3-Râlements!  Activation : être la Cible d'un Effet. Effet : -1D au jet de l'Effet de cette Action. 3  15 15 Dis : C Rayon : 1 

4-Vallée de Cèdres et de Cyprès  Béni, Protection, Régénération. Élément : Terre-Sacré. 6 2 Temps 2  5 5 Dis : 0 Rayon : 1 

5-Surgir de la Rivière  +2 Saut, +1 d'Esquive Stationnaire. Permet de faire des jets de Préservation Actives contre les Sorts. 6  - - Dis : 0 Rayon : - 

6-Ventre de Feu et de Sang  Absorbent 3D de Dommages. Élément : Feu-Maléfique./ Blessé. 18 3 Temps 4  • -/20 Dis : 4 Rayon : 1 

Habilité Spéciale :

Mana Délai Mentions Succès Effet Distance/Aire

X-Coeur de Feu  Absorbe 3D de Dommages pour lui et le Personnage lui donnant cette Habilité. Détruit le Terrain. Élément : Feu. - 4 Temps 6  •(20) 20 Dis : 3 Rayon : 3 

Table des Enchantements

	Bahamut	Cavalier d'Échec	Cyclope	Homoncule (Golem)	Léviathan	Mardouk
Ailes de la Nuit						Camazotz
Alicanto			Corbeau à Trois Pattes	Wolpertinger		
Allosaure	Tyrannosaure Rex		Cératosaure			Ptéranodon
Apatosaure	Triceratops				Brachiosaure	
Basilisque					Crocodile de Pierre	Cockatrice
Centaur			Satyre			Chiron
Chrysalide		Scorpion Géant	Abeille Géante	Termite Géante	Écrevisse Géante	Papillon Géant
Dragon Blanc	Dragon d'Argent		Dragon Impérial		Serpent Sacré	Dragon Céleste
Dragon Bleu	Dragon d'Airain				Serpent de Mer	Pan Long
Dragon Jaune	Dragon de Cuivre				Serpent du Tonnerre	Guivre
Dragon Noir	Dragon d'Adamantine		Dragon Impérial		Serpent Noir	
Dragon Rouge	Dragon d'Or		Yama-Okami		Serpent des Flammes	Dragon de Bronze
Dragon Vert	Dragon de Myhril		Yama-Okami		Serpent Souterrain	
Ebu Gogo			Sasquatch		Yéti	
Écureuil Géant						Écureuil Volant
Esprit Malin	Kappa	Poltergeist	Ifrit		Sedna	
Fantôme		Possession				
Gobelin		Hobgobelin			Diablotin	
Griffon	Chimère		Sphinx			Harpie
Hydre	Hydre Reine		Hydre Écarlate		Orochi	
Jaculus	Quetzalcouatl		Salamandre		Serpent Arc-en-Ciel	
Loup-Garou		Orthros				
Lusca	Scylla				Kraken	
Licorne	Ki-Rin			Cheval de Troie		Pégase
Mastodonte			Hécatonchire		Horreur des Profondeurs	
Minotaure	Audhumla	Idole				
Muscaliet	Zlatorog		Hircus			
Nymphe					Néréide	Abeille Impériale
Ogre			Goliath			
Ork			Orok			
Oursin Géant	Genbu				Hermite Géant	
	16 Points d'Anima	5 Points d'Anima	14 Points d'Anima	13 Points d'Anima	14 Points d'Anima	10 Points d'Anima

Table des Enchantements

	<i>Khéops (Momie)</i>	<i>Ombre Serviable</i>	<i>Rats d'Hamelin</i>	<i>Statue</i>	<i>Train des Enfers</i>	<i>Vampyre (Vampire)</i>
<i>Alicanto</i>						<i>Shedim</i>
<i>Apatosaure</i>			<i>Diplodocus</i>	<i>Ankylosaure</i>	<i>Stégosaure</i>	
<i>Centaure</i>	<i>Mort-Vivant Corporel</i>					<i>Eikthyrnir</i>
<i>Dragon Blanc</i>			<i>Ildasir</i>			
<i>Dragon Jaune</i>		<i>Kura-Okami</i>				<i>Shen Long</i>
<i>Dragon Rouge</i>				<i>Dragon d'Obsidienne</i>		
<i>Ebu Gogo</i>		<i>Varana</i>				
<i>Esprit Malin</i>		<i>Génie</i>				
<i>Gobelin</i>		<i>Double d'Ombre</i>				
<i>Hydre</i>		<i>Hydre de Lerne</i>		<i>Balaur</i>		
<i>Loup-Garou</i>	<i>Cerbère</i>		<i>Garm</i>			
<i>Licorne</i>		<i>Shadhavar</i>	<i>Cheval Ailé</i>			
<i>Minotaure</i>	<i>Mort-Vivant Corporel</i>		<i>Auroch</i>	<i>Minos</i>	<i>Taureau de Feu</i>	<i>Mahisha</i>
<i>Muscaïet</i>		<i>Baku</i>	<i>Airavata</i>			
<i>Nymphe</i>				<i>Gorgone</i>		<i>Succube</i>
<i>Ork</i>	<i>Mort-Vivant Corporel</i>	<i>Double d'Ombre</i>				<i>Mort-Vivant Incorporel</i>
<i>Oursin Géant</i>					<i>Escargot Géant</i>	
	<i>17 Points d'Anima</i>	<i>21 Points d'Anima</i>	<i>17 Points d'Anima</i>	<i>11 Points d'Anima</i>	<i>17 Points d'Anima</i>	<i>8 Points d'Anima</i>

Table des Enchantements

	Bahamut	Cavalier d'Échec	Cyclope	Homoncule (Golem)	Léviathan	Mardouk
Panthère	Lion Céleste					
Plante Carnivore			Méliade	Épouvantail	Malgero	
Rat Géant						Ailes de la Nuit
Remora					Samebito	
Squelette		Goule				
Stryge	Zu		Wakinyan			Vidofnir
Troll					Grendel	
Vigile			Détonatos			Oeil du Mal
Vélociraptor			Deinonychus			

Autres Enchantements

	Bahamut	Cavalier d'Échec	Cyclope	Homoncule (Golem)	Léviathan	Mardouk
Écureuil (Animal)						
Éléphant (Animal)	Airavata					
Épée		Épée Infernale				
Hache		Hache Infernale				
Bateau					Nautilus*	
Daque		Daque Infernale				
Livre		Livre Infernal				
Armure		Chevalier Infernal				
Statue (Pierre)				Golem Gardien		
Statue (Autre)				Golem Élémental		
Cadavres				Golem Amalgame		
Montage Taxidermique				Wolpertinger		
Locomotive						
Serpent (Animal)						
Costume de Dragon						
Création (Arme)		Poupée Infernale		Poupée Infernale		
Félin (Animal)						
Pièce d'échec (Arme)		Échec Infernal				
	16 Points d'Anima	5 Points d'Anima	14 Points d'Anima	13 Points d'Anima	14 Points d'Anima	10 Points d'Anima

Nouveaux Bestias

Table des Enchantements

	<i>Khéops (Momie)</i>	<i>Ombre Serviable</i>	<i>Rats d'Hamelin</i>	<i>Statue</i>	<i>Train des Enfers</i>	<i>Vampyre (Vampire)</i>
<i>Panthère</i>	<i>Mort-Vivant Corporel</i>	<i>Rakshasa</i>				<i>Panthère Noire</i>
<i>Plante Carnivore</i>		<i>Palmirajh</i>		<i>Anthrosyl</i>		
<i>Rat Géant</i>	<i>Mort-Vivant Corporel</i>	<i>Jengu</i>	<i>Fils d'Hamelin</i>			
<i>Remora</i>	<i>Évêque de Mer</i>		<i>Hippocampe</i>	<i>Cerastes</i>		
<i>Squelette</i>	<i>Zombie</i>		<i>Cavalier sans Tête</i>			
<i>Struge</i>		<i>Siris</i>				
<i>Troll</i>		<i>Huldra</i>				<i>Troll de la Nuit</i>
<i>Vigile</i>	<i>Crâne Ailé</i>					
<i>Vélociraptor</i>			<i>Compso-gnathus</i>	<i>Pachycéphalosaure</i>		

Autres Enchantements

	<i>Khéops (Momie)</i>	<i>Ombre Serviable</i>	<i>Rats d'Hamelin</i>	<i>Statue</i>	<i>Train des Enfers</i>	<i>Vampyre (Vampire)</i>
<i>Écureuil (Animal)</i>			<i>Écureuil (Monstre)</i>			
<i>Éléphant (Animal)</i>						
<i>Épée</i>						
<i>Hache</i>						
<i>Bateau</i>					<i>Vaisseau Fantôme*</i>	
<i>Daque</i>						
<i>Livre</i>						
<i>Armure</i>						
<i>Statue (Pierre)</i>				<i>Golem Gardien</i>		
<i>Statue (Autre)</i>				<i>Golem Élémental</i>		
<i>Cadavres</i>	<i>Squelette</i>					<i>Fantôme</i>
<i>Montage Taxidermique</i>						
<i>Locomotive</i>					<i>Train Fantôme</i>	
<i>Serpent (Animal)</i>			<i>Cerastes</i>			
<i>Costume de Dragon</i>						
<i>Création (Arme)</i>						
<i>Félin (Animal)</i>			<i>Panthère (Monstre)</i>			
<i>Pièce d'échec (Arme)</i>						
	<i>17 Points d'Anima</i>	<i>21 Points d'Anima</i>	<i>17 Points d'Anima</i>	<i>11 Points d'Anima</i>	<i>17 Points d'Anima</i>	<i>8 Points d'Anima</i>

Nouveaux Bestias