

AVANT-PROPOS

Ce document est une extension non officielle au jeu de rôle « **Donjon Clefs en Mains** » (DCM), inspiré de l'univers de la bande dessinée *Donjon*, créée par **Joann SFAR** et **Lewis TRONDHEIM** aux éditions **DELCOURT**.

Ce supplément est à la disposition de tous.

Il a pour objectif de compléter le jeu de rôle DCM avec des éléments en rapport avec les albums parus après la publication de DCM. Ce document présente ainsi des « Nouveaux lieux » et « Nouveaux personnages » aperçus dans les albums *Donjon* parus après 2001. Il amène aussi des suppléments de règles, pour faciliter le rôle du Gardien (Maître de Jeu), notamment en ce qui concerne la Magie, qui n'est que très peu abordée dans DCM.

Notez bien toutefois que ce document ne se prétend en aucun cas se substituer au jeu d'origine. Au contraire, les règles utilisées au travers de ce document sont celles de DCM, et cette extension n'a pour vocation que d'apporter quelques compléments de règles sur des éléments initialement peu ou pas développés dans DCM. De plus, ce document ne prétend pas imposer des règles strictes ; si les idées qui vous sont proposées ne vous conviennent pas, vous n'êtes bien sûr pas obligés de les suivre. Ne piochez dans ce document que ce qui vous intéresse !

Cette extension a été conçue avec le souci de respecter au maximum « l'esprit *Donjon* ». Aussi, pour ne pas trahir l'esprit de la bande dessinée, ne sont présentés ici que des personnages, lieux, créatures, etc. aperçus dans les albums de la série. Il n'y a donc aucune magie, espèce du bestiaire, etc. fantaisiste, mais bien sûr rien ne vous empêche d'en inventer !

Beaucoup d'éléments présents dans ce document sont inspirés de feu le site des Parchemins Anodins et du Grimoire du Marsupial, créé par Ivan Cormanscki (alias l'Opossum). Merci à eux pour leur aide involontaire à la réalisation de ce document !

Afin de garder une cohérence avec DCM, j'ai fait le choix de reprendre les titres des chapitres dans lesquels des modifications étaient nécessaires. Aussi les nouveaux points présentés ici peuvent compléter les chapitres existants dans DCM.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne partie !

SOMMAIRE

I. L'univers de Donjon

Les époques, les nouveaux lieux, les nouveaux personnages ... autant de données pour mieux appréhender l'univers de Donjon.

Carte imaginaire du monde de Terra Amata	3
Antipodes –	3
Potron-Minet	4
Zénith	11
Crépuscule	19
Antipodes +	28

II. Créer son personnage

Ici sont présentés les nouveaux Talents et nouveaux Pouvoirs aperçus dans les albums Donjon post-2002, et utilisables pour créer vos personnages.

Les Talents	32
Les Pouvoirs	34

III. Le bestiaire

Sont répertoriés dans le bestiaire les nouvelles créatures et les nouveaux peuples les plus rencontrés sur Terra Amata, aperçus dans les albums de la série publiés après DCM.

Les créatures pas intelligentes	38
Les créatures intelligentes	49
A quelle époque jouer une race ?	89

IV. L'étude d'Alcibiade

Ce chapitre présente l'ensemble des règles relatives à la Magie sur Terra Amata, ainsi qu'une liste des objets magiques ou bizarres divers et variés aperçus dans les albums de la série.

La Magie sur Terra Amata	90
Les Objets extraordinaires	111
Les potions	114
Herboristerie	116
Les Objets bizarres	118

Chapitre I

L'UNIVERS DE DONJON



Carte imaginaire du monde de Terra Amata

NB : ce chapitre est consacré aux nouveaux lieux et personnages récurrents découverts sur les trois époques de *Donjon* (*Potron-Minet*, *Zénith*, *Crépuscule*) dans les albums parus après la publication de DCM. Il décrit aussi les époques *Antipodes* – et *Antipodes* +, nouvellement créées respectivement dans les albums *L'Armée du crâne* et *Rubeus Khan* parus en 2020.

ANTIPODES –

A/ L'ATMOSPHERE

A la période *Antipodes* –, le futur Donjon n'existe pas encore. C'est une époque primitive, archaïque, où la planète Terra Amata est encore peu peuplée. Quelques villes existent, mais elles sont extrêmement rares. Le paysage est brut, la nature règne en maître, et les quelques espèces qui peuplent la planète ont bien du mal à survivre. Survie qui dans ces contrées sauvages est d'autant plus aléatoire que cette époque est marquée par des guerres perpétuelles, notamment celles entre les Elfes et les Orques. Les seules espèces intelligentes sont des races humanoïdes qui descendraient du singe (Elfes, Orques, Gnomes, Halfelins, Ogres, Géants,

Olf). Les animaux ne parlent pas encore et sont toujours à la condition de bête, au service des races humanoïdes.

Antipodes – en quelques mots-clés : archaïsme, guerres, survie, nature, obscurantisme.

B/ LES LIEUX

- **Le repaire des Orques**

Les Orques habitent dans des galeries souterraines, sombres et nauséabondes. Dans ces tunnels mal éclairés, plusieurs grottes correspondent entre elles, et si la plupart ne sont que des cavernes dépourvues de mobilier, certaines font office de pièces à vivre. On trouve ainsi des dortoirs rudimentaires où les Orques dorment entassés les uns sur les autres (en compagnie de leurs chiens) sur un simple tas de paille ou à même le sol ; des cuisines où sont préparés les repas pour les soldats qui partent ou reviennent de la guerre et même un chenil qui récupère les chiens orphelins de leurs maîtres morts au combat un peu plus tôt dans la journée, afin soit de les réaffecter à un nouveau maître, soit de les manger, soit de les destiner aux arènes pour des combats de chiens. En effet, non loin de ces grottes se trouve une arène rudimentaire en bois où des combats de chiens sont organisés au retour des batailles pour détendre les soldats survivants.

- **Normilard**

Normilard est la ville des Elfes. C'est une grande citée fortifiée construite aux pieds de montagnes enneigées. On y pénètre par une unique et immense porte. A l'intérieur, plusieurs bâtiments en pierre la composent : habitations, tavernes, hostelleries, commerces, temples ... Certains bâtiments sont richement ornés, tels les toits en forme de dômes de certaines bâtisses, recouverts d'or. Des maisons à colombage et de nombreuses rues pavées témoignent du niveau de sociabilité des Elfes. Certaines places publiques servent d'agora ; il n'est pas rare d'y trouver des mages qui tentent de prédire l'avenir ou d'amadouer les foules avec leurs talents d'orateur. Parmi les édifices notables de Normilard se trouve le mausolée Delgofel, où des quatre coins de la capitale, les soldats revenus de campagne y apportent les crânes de leurs ennemis. Le mausolée se présente sous la forme d'une grande cour circulaire délimitée par des hauts murs où sont encastrées des têtes de mort. Au centre de la cour, un immense tas de crânes est dressé, entouré de deux grandes vasques où brûle un feu sans cesse renouvelé.



A/ LES LIEUX

- **Zootamauxime**

Petite bourgade bourgeoise et veule, située à une dizaine de jours de marche à l'est du château des Cavallère (ou à quelques heures à dos d'Escargot Laineux). Elle est peuplée

exclusivement de Lapins xénophobes, stupides et lâches, ce qui les amène régulièrement à être victimes de la vengeance de leurs visiteurs. Le seul intérêt de cette bourgade, pour qui n'est pas un Lapin, est la bière que l'on sert à la taverne du village, qui est d'une qualité remarquable.

- **Nécroville**

Nécroville est un mouroir et une nécropole située à une dizaine de jours de marche à l'est-nord-est de Zootamauxime. Elle est le lieu de destination des malades incurables et autres rebus de la société. Cependant, elle est également le siège d'une importante guilde des lépreux, et le lieu de rassemblement où les avocats et les notaires se retrouvent pour régler les litiges entre les morts et les vivants et les affaires d'héritage, et participer à des fêtes orgiaques.

- **Cochonville**

Cochonville est une bourgade rurale, située à une vingtaine de jours de marche à l'est du château des Cavallère et d'Antipolis, et à une dizaine de jours au sud de Nécroville. C'est une zone agricole peuplée de Cochons, mais après l'échec de la tentative de coup d'état amorcée par les magiciens à Antipolis lors de la Révolution Magique, elle est devenue le refuge de ces derniers qui fuyaient Antipolis. Les Cochons voient d'un assez mauvais œil l'arrivée des magiciens sur leurs terres. Ne parvenant pas à se faire accepter par les populations locales, les magiciens ont dû se barricader derrière de hautes palissades, face à l'hostilité des Cochons à leur égard. Ces derniers se retrouvent donc relégués en périphérie de Cochonville, et la ville que les magiciens commencent à fonder à cette époque n'est autorisée qu'aux magiciens.

- **Le château du seigneur Massimo**

Ce château-fort inquiétant est situé dans les montagnes à l'ouest du château des Cavallère, à six jours de marche à peine (ou deux journées de cheval). Haut perché sur un piton rocheux, il domine les montagnes environnantes. C'est le repaire du seigneur Massimo et de l'ignoble Patrick, deux scélérats qui kidnappent des gens égarés et les enferment dans les sordides prisons situées dans les sous-sols du château, en attendant de tester quelques expériences scientifiques sur eux ou de les libérer en échange d'une forte rançon.

B/ LES PERSONNAGES

- **Le professeur Cormor**

Cormor est enseignant à la faculté d'Antipolis, où il dispense des cours magistraux sur la mécanique du vol. Hyacinthe figure parmi ses étudiants. C'est une personne intègre, intelligente, et profondément humaniste et optimiste. Il est opposé au projet de construction du métro, initié par le comte Florotte, puis repris plus tard par Hyacinthe de Cavallère. Il est en effet l'un des rares à avoir compris que ce projet risquait d'entraîner la destruction d'Antipolis, qu'il veut préserver par-dessus tout. Cormor détient un grand secret, inconnu de tous : contrairement aux apparences, ce n'est pas un Oiseau, mais un automate de Vaucanson, créé il y a plusieurs siècles par le vicomte Julien de Vaucanson. Seule sa fiancée à cette époque, la magicienne Sylvine, qui vit à Cochonville, connaît son secret.

Acrobaties : *habile*
Bagarres : *balaise*
Charme : *bon*
Acuité : *habile*

Dégâts sans arme : 1 dé

Points de vie : 100

Talents : *Construction (machines volantes, pas très doué), Construction (projet d'assainissement urbain, bon), Economat (pas très doué), Lettré (habile), Géographie (bon), Spécialiste (mécanique du vol, bon), Super coup (habile)*

Pouvoirs : *Héros, Incroyablement coriace, Inventeur de génie, Prestance, Réflexes fulgurants, Vie éternelle, Parole d'évangile*

Équipement : *tunique de professeur, Flamme de Vie*

Renommée : *Connu*

- **Horous**

Horous est étudiant en nécromancie. Il est très consciencieux dans ses études, et particulièrement doué dans sa discipline pour son jeune âge. Séducteur maladroit, Horous va se retrouver marié (contre son gré) à la duchesse de la Hure, avec qui il aura un enfant. Bien qu'il passe pour un personnage lugubre et intimidant, il n'en demeure pas moins un brave type, toujours prêt à rendre service à un copain dans le pétrin.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

Dégâts sans arme : 1 dé

Points de vie : 17

Talents : *Lettré (bon), Médecine (bon), Magie (bon), Super coup (pas très doué)*

Pouvoirs : *Héros, Magie*

Équipement : *toge de nécromant*

Renommée : *Rumeur*

- **Alcibiade**

Alcibiade est un jeune Oiseau timide et peu sûr de lui, qui a été envoyé à Antipolis par son père, le docteur Hyppolite, pour qu'il y fasse des études et devienne magicien. Un peu contre son gré, son père l'a inscrit en faculté de nécromancie. Il se lie très vite d'amitié avec Hyacinthe et Horous, ce dernier le prenant vite sous son aile. Alcibiade voue une certaine admiration à Horous, qui l'impressionne par son savoir et ses pouvoirs magiques.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *nul*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

Dégâts sans arme : 1 dé

Points de vie : 16

Talents : *Lettré (bon), Médecine (pas très doué), Magie (pas très doué)*

Pouvoirs : *Héros, Magie*

Équipement : *toge de nécromant, chapeau pointu, besace*

Renommée : *Rumeur*

- **Le professeur Chambon**

Dans le public, Chambon est le directeur de la morgue, et il enseigne également à la faculté de nécromancie d'Antipolis. Il est connu et respecté de nombreuses personnes hautes placées de la faculté, et passe pour un mélomane et un érudit. Mais dans le privé, c'est également le chef de la guilde des magiciens, et il projette un coup d'état pour renverser le pouvoir politique en place à Antipolis, et installer les magiciens à la tête de la ville. Il habite un hôtel particulier cossu, dans le centre d'Antipolis.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *balaise*

Acuité : *habile*

Dégâts sans arme : 1 dé

Points de vie : 17

Talents : *Lettré (habile), Médecine (balaise), Magie (balaise), Herboristerie (bon), Spécialiste (médecine, habile)*

Pouvoirs : *Héros, Magie, Prestance, Relations (faculté d'Antipolis, guilde des magiciens), Économies (hôtel particulier, terrain à Cochonville)*

Équipement : *robe de magicien, lunettes, bâton*

Renommée : *Renommé*

- **Tristan Chambon**

Tristan est le fils du professeur Chambon. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il n'a pas hérité des capacités intellectuelles de son père ! Tristan est stupide et analphabète. Ayant évolué depuis sa plus tendre enfance dans un univers de savoir et de culture, il semble qu'il en fasse désormais un rejet total. Il compense son manque d'intelligence par une impressionnante force physique. Initialement inscrit par son père à la faculté de nécromancie d'Antipolis, Tristan en a finalement été sorti par Hyacinthe, Horous et Alcibiade, qui l'ont installé au château des Cavallère, où l'air campagnard et l'univers rural lui conviennent mieux.

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *habile*

Charme : *nul*

Acuité : *nul*

Dégâts sans arme : 1 dé +4

Points de vie : 47

Talents : -

Pouvoirs : *Héros, Costaud, Dur à cuire, Santé de fer*

Équipement : *toge de nécromant*

Renommée : *Rumeur*

- **Cadmium**

Cadmium est le responsable économique de la guilde des assassins, dirigée par la Chemise de la Nuit. Il s'occupe de la gestion des stocks, de l'achat de matériel, et c'est lui qui se charge de veiller au financement des projets de la guilde : corruption, racket, assassinat, intimidation, chantage, incendies, kidnapping ... Il prend sa tâche très à cœur et se montre rigoureux dans son travail.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

Dégâts sans arme : 1 dé

Points de vie : 16

Talents : *Economat (habile), Equitation en vol (pas très doué)*

Pouvoirs : *Héros*

Équipement : *bonnet, tunique usuelle, bottes en cuir*

Renommée : *Rumeur*

- **Elise**

À l'origine petite étudiante modèle et demoiselle romantique, dont le cœur balançait entre le jeune Hyacinthe de Cavallère et l'intrépide Chemise de la Nuit, Elise va finalement devenir l'épouse de Hyacinthe. Son mariage lui amènera certes fortune et confort, mais sa mentalité petit bourgeois et bien –pensante l'éloignera petit à petit de son mari. Se sachant trompée, Elise en tirera beaucoup d'amertume.

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *nul*

Charme : *bon*

Acuité : *pas très doué*

Dégâts sans arme : 1 dé

Points de vie : 14

Talents : *Lettre (bon), Spécialiste (peinture moderne, pas très doué)*

Pouvoirs : *Héros, Minus*

Équipement : *robe de qualité supérieure*

Renommée : *Rumeur (étudiante), Connue (Elise de Cavallère)*

- **Eustache Ravin**

Eustache Ravin est un jeune avocat très éloquent et épris de justice. Ce qui n'empêche pas ce Taureau de tromper sa fiancée, Gabrielle Olivet, lors de certaines soirées orgiaques dans les tavernes enfumées de Nécroville. C'est d'ailleurs lors de l'une d'elles qu'il fera la connaissance de Hyacinthe, avec qui il se liera d'amitié.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *habile*

Acuité : *bon*

Dégâts sans arme : 1 dé

Points de vie : 16

Talents : *Droit (habile), Lettré (habile)*

Pouvoir : *Héros, Prestance*

Équipement : *vêtements en cuir noir, poignard*

Renommée : *Rumeur*

- **Gabrielle Olivet**

Cette jument est la fiancée d'Eustache Ravin, dont elle est éperdument éprise. Fascinée par son charme et son éloquence, elle est fidèle à son fiancé, contrairement à lui. Gabrielle est une botaniste reconnue dans son domaine professionnel par ses confrères et autres médecins.

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *nul*

Charme : *habile*

Acuité : *bon*

Points de vie : 14

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Herboristerie (habile), Spécialiste (botanique, habile), Equitation (bon), Géographie (pas très doué), Artiste (chanter, bon)*

Pouvoir : *Héros*

Équipement : *robe bleue ciel*

Renommée : *Rumeur*

- **Patrick**

Ancien compagnon d'armes d'Arakou de Cavallère, Patrick est aussi le cousin de Jean-Michel. Il vit aujourd'hui dans le sinistre château fort du seigneur Massimo, situé dans d'hostiles et dangereuses montagnes. Sa tâche consiste à organiser des enlèvements de gens fortunés et à demander de fortes rançons aux membres de leurs familles pour les libérer. Patrick est un être lâche, sournois et méprisable.

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *habile*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Dégâts sans arme : 1 dé

Points de vie : 18

Talents : *Brigandage (bon)*

Pouvoirs : *Héros*

Équipement : *peignoir, jambe de bois, poignard*

Renommée : *Rumeur*

- **Massimo**

Magique-useur de son état, Massimo est un scélérat de la pire espèce qui vit dans le même château-fort que Patrick. Avec l'aide de ce dernier, il enlève des personnes et les enferme dans les cachots de sa forteresse, en attente d'une forte rançon pour les libérer. Toutefois, il délègue généralement cette tâche à Patrick, car Massimo préfère mener de son côté d'ignobles expériences scientifiques, qu'il expérimente sur certains de ses prisonniers.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

Dégâts sans arme : 1 dé

Points de vie : 16

Talents : *Magie (habile), Médecine (bon), Lettré (bon)*

Pouvoirs : *Héros, Magie, Economies (château fort)*

Équipement : *robe de magicien, chapeau pointu*

Renommée : *Rumeur*

- **Miguel**

Ancien compagnon d'armes d'Arakou de Cavallère, Miguel est un chevalier intègre, ayant un grand sens de l'honneur et de l'amitié. Il n'hésitera jamais à prêter main forte à ses amis ou à punir une action qu'il juge déloyale ou immorale. Si son code d'honneur en fait un compagnon appréciable, hélas Miguel est atteint de graves troubles comportementaux à la limite de la folie : désargenté et vivant dans la misère la plus totale, il s'imagine être à la tête d'une immense fortune et vivre dans un palais de dix étages, rempli de domestiques, en compagnie d'une reine de haut lignage qui serait follement éprise de lui.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *habile*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *nul*

Dégâts sans arme : 1 dé

Points de vie : 17

Talents : *Équitation (habile), Lettré (bon)*

Pouvoirs : *Héros, Noble*

Équipement : *armure lourde, glaive*

Renommée : *Rumeur*

A/ LES LIEUX

- **Cochonville**

Cinquante ans après sa fondation par des magiciens, Cochonville est désormais une ville entièrement vouée à la magie et peuplée presque exclusivement de magiques-useurs, les Cochons étant relégués à la périphérie. Toutefois, Cochons et magiciens vivent à cette époque en bonne entente. Les magiciens construisent leurs maisons sous la terre, car la terre est quasiment imperméable aux attaques magiques. C'est également pour ça que l'on enterre les morts. La ville est sous la gouvernance des Modérateurs, qui veillent à ce que les phénomènes magiques ne dégénèrent pas à Cochonville. Ils sont pour cela aidés par les Manavores, des créatures fantasmagoriques d'essence magique, qui ont la particularité unique de pouvoir absorber tous les sorts et de les renvoyer à la figure de ceux qui les ont lancés.

- **Vaucanson**

Se dressant sur une riante petite colline, le duché de Vaucanson est la cité des Oiseaux, essentiellement peuplée de Canards. Derrière ses fortifications, la ville entière grouille d'artisans, de commerçants, d'artistes. Vaucanson, c'est mille ans d'histoire, de traditions, de petits métiers. Cette cité, qui fut l'une des grandes cités de l'Ancien Monde, est aujourd'hui sur le déclin, bien que toujours prospère et joyeuse. Vaucanson, c'était autrefois le raffinement, la culture, la puissance militaire. La cité n'est aujourd'hui célèbre que pour ses musées et sa cuisine. Un peu endormie, on dirait que Vaucanson a volontairement tourné le dos aux affaires du monde.

Alors qu'à son âge d'or, elle était défendue par des automates imbattables, le secret des automates semble à ce jour bel et bien perdu, et on ne parle de ces automates que dans les chansons et légendes anciennes. Le passé de Vaucanson est si riche, que quel que soit l'endroit où l'on creuse, on tombe sur des vestiges archéologiques.

La ville est dirigée par le père d'Herbert, duc de Vaucanson en titre, puis, après sa fuite avec son épouse, par l'ancien conseiller du duc, qui gère l'intendance du duché. Bien que périllicitant, il y a une chose qui n'a pas changé à Vaucanson au cours des âges : le duché est perpétuellement en guerre contre Clérembard, la ville Chienne, les deux cités se haïssant féroceement.

- **Clérembard**

Le duché de Clérembard est la ville des Chiens, les ennemis héréditaires des Oiseaux, avec qui ils sont toujours en conflit. C'est une ville fortifiée, prospère et industrialisée, à l'image de sa manufacture de textile. C'est aussi une ville très inégale, puisque si les Chiens y vivent en toute liberté, Clérembard abrite également un peuple d'Oiseau soumis en esclavage : les Ostruchiens. Ces derniers survivent dans un ghetto près d'une rivière, coincé entre la manufacture de textile et le château du duc, et les Chiens ont droit de vie et de mort sur eux. Outre les nombreux artisans et commerçants, Clérembard est une ville très policée, et de nombreuses patrouilles militaires arpentent ses rues. Clérembard est gouvernée d'une main de fer par un duc qui dispose également du titre d'archevêque : le cruel duc Aloïsus Van Poodle.

- **Le Grand Poupoulou**

Cette grande cité fortifiée est la place forte des Olfs. Les Olfs y vivent en autarcie depuis sa fondation, il y a de cela 300 ans. Ils gardent farouchement leur cité, car le Grand Poupoulou doit demeurer inviolable. Seuls les Olfs y ont accès, et les êtres Invisibles qui sont chargés de déchiqueter tout être vivant ayant réussi à pénétrer dans la cité à l'insu des Olfs. Ces Invisibles étant très sensibles aux odeurs nauséabondes, c'est la raison pour laquelle les Olfs s'enduisent le corps de fromage de pigeon (ou « guano »), de manière à repousser les Invisibles.

D'un point de vue architectural, le Grand Poupoulou est une cité très étrange, formée de bâtiments aux structures bizarroïdes, d'un style architectural plus ou moins phallique, et décorés de nombreuses sculptures monstrueuses ou grotesques. Parmi les bâtiments remarquables que l'on peut répertorier au Grand Poupoulou, outre les habitations des Olfs, il y a le palais du roi Loulibi, le temple des prêtres Olfs, la maison-arbre de la connaissance où sont stockées depuis des siècles toutes les variétés d'herbes et de plantes magiques de Terra Amata, et l'ancre du démon Kalador, qui se repose dans la lave qui emplît une vaste grotte localisée sous le temple des prêtres.

La société Olf est l'une des plus anciennes civilisations de Terra Amata. Leurs coutumes, leur magie, leur système moral, religieux et juridique, ainsi que leurs habitudes alimentaires, sont parfaitement incompréhensibles au commun des mortels.

- **Le pays des Pygnains**

Cette zone semi-aride se situe à une vingtaine de jours de marche au sud-est du Donjon, derrière les montagnes du Mérou. La chaleur y est très forte et la végétation y est rare, excepté l'impressionnant potager que les Pygnains ont pu faire pousser grâce à la construction de canaux d'irrigation, alimentés par les pleurs du Géant Biscarra, retenu prisonnier. Les Pygnains habitent dans des habitations en bois rudimentaires, ce sont des êtres ruraux, naïfs et accueillants, mais qui peuvent se révéler dangereux si l'on fait du mal à leurs enfants.

Non loin se trouve le château de Sonia la Géante, reine des Gobelins.

- **Les steppes kochaques**

Ces grandes plaines, loin au nord-ouest du Donjon, sont les lieux de nomadismes favoris des Kochaques. Les hautes herbes, le vent qui y souffle, les étoiles et la lune qui y brillent ... donnent à ces contrées une beauté sauvage extraordinaire, et à celui qui s'y aventure un sentiment de liberté et d'épanouissement peu commun. C'est la raison pour laquelle les Kochaques en ont fait leur royaume. Les steppes sont ainsi peuplées de plusieurs tribus kochaques, appelées Sietch, et chacune d'entre elles est sous l'autorité d'un chef, appelé l'Attaman.

- **Aquabonne-Ville**

Cette ville sous-marine se situe au large de Poisson-Ville, entre cette dernière et l'île du Chevalier Glouton (repaire de Mourad le pirate). Elle est entièrement peuplée d'Aquabonistes, qui vivent la plupart du temps sous l'eau. Les maisons d'Aquabonne-Ville sont de grosses sphères phosphorescentes, formées de coraux, d'algues et d'autres végétations aquatiques. Elles sont munies de plusieurs orifices circulaires, pouvant servir de portes d'entrées ou de hublots, qui permettent de laisser l'eau de mer envahir la totalité des pièces à l'intérieur de la

maison, de sorte que leurs habitants soient toujours en milieu marin. Toutes les maisons sont reliées entre elles par de longues chaînes d'algues, et on accède à l'intérieur de chaque maison en passant par l'orifice positionné à la partie inférieure de la sphère. Comme toutes les maisons se ressemblent et que tous leurs habitants se ressemblent également, il peut être très difficile pour un non Aquaboniste de ne pas se perdre dans cette ville.

Le pouvoir politique, militaire et religieux d'Aquabonne-Ville est entre les mains des prêtres bathystes, qui dirigent la cité. C'est le père Maryscal qui est à la tête de l'assemblée des prêtres, et par conséquent de la cité. Pour rester au pouvoir, les prêtres bathystes s'appuient sur une importante troupe de soldats amphibies, spécialisés dans le combat sous-marin, et dont le gros des troupes repose à la forteresse de Casaverde, creusée à même le récif, non loin d'où se situe Aquabonne-Ville. En plus de toute la garnison, ce fortin abrite également les réserves de nourriture d'Aquabonne-Ville.

Enfin, il est à noter que, malgré ses particularités sous-marines, Aquabonne-Ville dispose, comme n'importe quelle grande ville de la surface de Terra Amata, de tous les bâtiments classiques utiles à son bon fonctionnement : écoles, temples, commerces ... et même bordels !

- **L'antique cité des Péléens**

Située sur un haut plateau au milieu des océans, à l'est de Poisson-Ville, la cité des Péléens n'est accessible que par les airs. C'est la raison pour laquelle le climat dans ce sanctuaire est particulièrement froid, les giboulées étant fréquentes et les hauts plateaux étant recouverts d'une épaisse couche de neige. Cette cité est abandonnée depuis des siècles, car la race des Péléens est désormais éteinte, à l'exception notable de Grogro. Ne subsistent que des ruines et quelques statues, qui représentent ces monstres quasi-invincibles d'un autre temps.

- **L'île du Chevalier Glouton**

Située à une journée de navigation au sud-est de Poisson-Ville, c'est le repaire de Mourad le pirate et de son équipage. Le climat y est tropical et la végétation luxuriante. L'équipement sur l'île est rudimentaire : deux pontons en bois pour accoster, quelques chaloupes, quelques baraquements en bois et plusieurs fûts de vin pour s'enivrer et fêter les récentes prises. Lorsqu'ils sont à terre, les pirates passent d'ailleurs le plus clair de leur temps à faire la fête : musique, danses et beuveries ponctuent leurs journées et leurs nuits.

Mourad et ses hommes mourront d'ailleurs pendant une de ces fêtes, empoisonnés par Guillaume de la Cour et son escorte.

- **L'abyme de Leïlos**

Plusieurs années après la mort de Mourad, les pirates Mouradistes écument toujours les océans. Mais ils ont depuis longtemps déserté l'île du Chevalier Glouton, et occupent désormais l'abyme de Leïlos, située sous l'océan à plus de mille cinq cents mètres de fond, au large de Poisson-Ville. Cette abyme sert de refuge aux pirates Mouradistes, flibustiers amphibiens qui vouent un culte sans borne à Mourad. Il est rempli de nombreuses épaves, résultat de tous les bateaux coulés par les pirates.

- **Le donjon de l'Arbolesse**

Ce donjon fut jadis construit par le docteur Hyppolite, qui, après avoir vécu plusieurs années au donjon des Cavallère, décida de quitter les lieux pour aller construire son propre donjon. Pour cela, il n'hésita pas à piquer la moitié de la main d'œuvre du Gardien, notamment

l'Arbolesse et les Petits Lutins. Ce donjon, situé en bord de mer, est visible à une journée de marche. C'est une forteresse construite entièrement autour de l'Arbolesse, et elle abrite de nombreux monstres et est équipée de pièges tous plus sournois les uns que les autres. Ce donjon, concurrent direct du Donjon du Gardien, est dirigé par le second fils du docteur Hyppolite, frère d'Alcibiade.

- **L'Insondable Tourbillon**

Situé à une journée de navigation à l'est de Poisson-Ville, l'Insondable Tourbillon, profond de trois kilomètres, est le centre névralgique de l'Ordre des Pourvoyeurs Exécutaires. Là, à plus de 3000 mètres de fond, d'immenses réseaux de bibliothèques de classement ont été construits sous les fonds marins et s'étendent à perte de vue. Y sont archivés tous les actes notariés, procédures, obligations, mains courantes, créances, probatoriums, accords, adjudications, assignations, soumissions, résignations, etc. qui aident l'Ordre des Pourvoyeurs Exécutaires à faire respecter les lois sur Terra Amata et les autorisent à intervenir – par la force si besoin est – en cas de litige ou de non respect des lois. Par un réseau de boules de cristaux, tout est disponible en tout point de Terra Amata.

Le système de défense de l'Insondable Tourbillon est impénétrable, indestructible et invincible. Quiconque tenterait de forcer les défenses du lieu se lancerait dans une mission suicide. En effet, pour parvenir vivant jusqu'au centre du Tourbillon, il faut passer trois protections particulièrement balaises. Premièrement, aucun être avec du sang ne peut approcher du point névralgique. Deuxièmement, la pression est égale à mille atmosphères. Et enfin, il y aura trois dieux qui seront réveillés au passage de celui qui forcerait les défenses, chacun étant plus fort qu'une armée. C'est ce qui fait que la seule façon de pénétrer vivant dans l'Insondable Tourbillon est de s'engager dans l'Ordre des Pourvoyeurs Exécutaires.

Après avoir passé une première épreuve de pré-sélection à Poisson-Ville, un navire amène le candidat jusqu'à l'Insondable Tourbillon. Là, une structure équipée de quatre piliers en métal (chacun posés depuis le pont d'un navire qui a jeté l'ancre autour du tourbillon) surplombe le centre de l'Insondable Tourbillon. Après avoir grimpé à une échelle depuis un des quatre navires, le candidat parvient jusqu'à une tour métallique surplombant le centre du tourbillon puis descend jusqu'au centre de ce dernier grâce à une nacelle monoplacée soutenue par une corde passant par une poulie. Au passage du candidat dans le tourbillon, les défenses du centre sont désactivées. Arrivé au fond de l'eau, on pénètre dans le centre des Pourvoyeurs Exécutaires via une porte secrète qui apparaît depuis le sol. L'antichambre du centre des Pourvoyeurs Exécutaires contient une stèle en marbre où le candidat doit passer sa deuxième et dernière épreuve d'admission à l'Ordre. De nombreux Pourvoyeurs Exécutaires sont là pour défendre les lieux.

- **Le village de la famille de Marvin**

Situé entre forêts et montagnes à environ soixante jours de marche au nord-est du Donjon, ce village rural abrite une communauté de Sauriens draconistes, parmi lesquels la mère de Marvin. Composé de quelques habitations rudimentaires construites en bois et/ou en pierre, ce petit village ne comporte aucun autre bâtiment notable, à l'exception d'une taverne appartenant au Saurien Montoutôd. L'endroit n'est à priori pas dangereux pour un étranger à la communauté, à condition toutefois de ne pas écorcher la susceptibilité des draconistes, ce qui dans la pratique peut s'avérer assez délicat, tant leurs coutumes et règles de vie peuvent être compliquées à comprendre pour un non-draconiste.

B/ LES PERSONNAGES

- **Guillaume de la Cour**

Guillaume de la Cour est un poulet roublard et baratineur. Il mène la quête des Objets du Destin. Etant particulièrement nul à la Bagarre, il tente de récupérer ces Objets par des magouilles juridiques et/ou financières toutes plus surnoises et abracadabrantes les unes que les autres. S'il a l'air d'un petit magouilleur vicelard, il est surtout un individu calculateur, froid et sans scrupule. Particulièrement radin, il passe son temps à négocier des contrats foireux et à arnaquer les gens, profitant de ses connaissances solides en droit et en économat, et de la naïveté de ses interlocuteurs.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *nul*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Points de vie : 14

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Droit (balaise), Economat (habile), Géographie (bon), Lettré (bon), Equitation en vol (pas très doué), Raconter des histoires (bon), Bricolage (pas très doué)*

Pouvoir : *Héros, Prodigieusement agaçant, Télébougéotte*

Équipement : *long manteau, lunettes, besace, collier métallique pour garder la tête sur les épaules*

Renommée : *Rumeur*

- **Jean-Jean**

Jean-Jean est un monstre du Donjon, naïf et au caractère un peu enfantin. Formant à l'origine une seule personne, il a été coupé en deux sans mourir par le tranchant de l'Épée du Destin qui ne tue pas, et depuis ses deux moitiés ont chacune leur personnalité propre. Il n'est pas particulièrement fort à la bagarre, mais il est suffisamment intelligent pour commander des monstres. C'est pour cela qu'il occupe souvent le rôle de délégué syndical du personnel auprès du Gardien. Cette fonction lui permet d'être admis au conseil d'administration du Donjon, et d'être impliqué dans toutes les décisions importantes de l'entreprise.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Points de vie : 16

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Lettré (pas très doué), Géographie (pas très doué), Artiste (danse, pas très doué)*

Pouvoir : *Héros, Minus*

Équipement : *salopette, perchoir pour Yvette*

Renommée : *Rumeur*

- **Yvette**

Yvette est la femme de Jean-Jean. C'est un monstre dont l'apparence rappelle un peu un gros calamar. Elle se tient généralement perchée sur un perchoir que transporte son mari. Cette créature d'apparence inoffensive est toutefois très performante à la Bagarre, notamment grâce à sa capacité à avaler ses adversaires tout entiers. Yvette a un caractère entier et plutôt bourru ; elle n'hésite jamais à réprimander son mari ou à lui signifier ses torts. Comme on dit, c'est elle qui porte la culotte dans le couple !

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Points de vie : 14

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Géographie (pas très doué), Artiste (danse, bon)*

Pouvoir : *Héros, Avalement*

Équipement : *chapeau de paille, pipe*

Renommée : *Rumeur*

- **Grogro**

Grogro est à la fois l'un des monstres les plus forts et les plus bêtes du Donjon. Il dispose en fait d'un caractère très naïf et très enfantin. Le Donjon est pour lui une zone de confort qu'il ne quitterait pour rien au monde, puisqu'il dispose de tout ce qu'il aime : des aventuriers frais à dévorer et des copains pour s'amuser. Grogro est un monstre à l'appétit insatiable, il est capable de manger et de digérer n'importe quoi, y compris des aventuriers dotés d'armes et d'armures. Mais ce qu'il préfère par-dessus tout, ce sont les Lapins de Zootamauxime, qu'il adore suçoter dans sa bouche pour les faire fondre avant de les manger. Grogro est le dernier représentant des Péléens, une ancienne race de monstres aussi bêtes que puissants, aujourd'hui disparue.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *balaise*

Charme : *nul*

Acuité : *nul*

Points de vie : 36

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Cuisine (pas très doué), Géographie (pas très doué), Pistage (pas très doué), Equitation en vol (pas très doué), Jeu (cache-cache, pas très doué), Fermier (pas très doué), Nettoyage (pas très doué)*

Pouvoir : *Héros, Avalement*

Équipement : -

Renommée : *Rumeur*

- **Tabata**

Tabata est un monstre du Donjon, qui dispose d'une grande science des armes. C'est d'ailleurs elle qui s'occupe de l'armurerie du Donjon. Parmi ses signes distinctifs, elle a la particularité d'avoir le crâne recousu, d'être couverte de nombreux tatouages et de se promener toujours topless.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *habile*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Points de vie : 16

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Engins de guerre (bon), Tir (bon)*

Pouvoir : *Héros, Santé de fer*

Équipement : *kilt, large ceinture en cuir, bottes, deux courtes haches*

Renommée : *Rumeur*

- **L'Attaman**

L'Attaman est le père d'Isis et d'Hyrka, et le chef de la Sietch de Céphalonie. Ce roi kochaque accorde énormément d'importance au respect des traditions familiales et des coutumes kochagues. L'Attaman est à la fois un roi magnanime, un guerrier redoutable et un chef respecté.

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *balaise*

Charme : *bon*

Acuité : *bon*

Points de vie : 17

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Pistage (habile), Géographie (bon), Droit kochaque (habile), Dressage (bon), Histoires et légendes anciennes kochagues (habile), Equitation (bon), Equitation en vol (pas très doué), Artiste (danses traditionnelles kochagues, pas très doué)*

Pouvoir : *Héros, Noble, Prestance*

Équipement : *épaulettes (pièces d'armure, protection +2), plastron (armure légère, protection +4), cape bleue, bottes en cuir de yacks, sabre kochaque*

Renommée : *Renommé*

- **Eustache Ravin**

L'avocat Eustache Ravin est un ami de longue date du Gardien. Dans leurs jeunesesses, ils ont notamment réussi, de manière très démocratique, à re-fonder la guilde des assassins d'Antipolis, alors dissoute, et à placer la Chemise de la Nuit à sa tête. Le Gardien vient parfois le consulter pour traiter d'affaires juridiques avec lui. Eustache habite avec sa femme, Gabrielle, dans une petite maison au cœur d'une forêt.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*
Charme : *habile*
Acuité : *bon*

Points de vie : 17
Dégâts sans arme : 1 dé
Talents : *Droit (balaise), Lettré (habile)*
Pouvoir : *Héros, Prestance*
Équipement : *robe d'avocat, pipe*
Renommée : *Connu*

- **Aloïsus Van Poodle, duc de Clérembard**

Aloïsus Van Poodle est le duc de Clérembard, qu'il commande d'une main de fer. Ce monarque sanguinaire et impitoyable a mis un peuple d'Oiseaux, les Ostruchiens, en esclavage, et il ne se prive pas pour les exterminer quand l'envie lui prend. Son rêve le plus cher est de casser la figure aux Oiseaux de Vaucanson, avec qui Clérembard est en guerre depuis la nuit des temps.

Acrobaties : *pas très doué*
Bagarres : *bon*
Charme : *bon*
Acuité : *bon*

Points de vie : 16
Dégâts sans arme : 1 dé
Talents : *Lettré (bon), Droit (pas très doué), Economat (pas très doué)*
Pouvoir : *Héros, Noble, Prestance*
Équipement : *vêtements rutilants, coiffe de duc, sceptre en or à tête de chien*
Renommée : *Renommé*

- **Le professeur Cormor**

A *Zénith*, le professeur Cormor exerce le métier d'archéologue. Il dirigea notamment les fouilles qui avaient permis de mettre à jour le mythique atelier du premier duc de Vaucanson. Son objectif réel était de s'emparer du légendaire grimoire de Vaucanson, qui donnait le secret de fabrication des automates, et de le faire disparaître, de sorte que plus aucun être vivant ne soit capable de fabriquer d'autres automates. Cormor est domicilié à Vaucason et, s'il est bien intégré dans la société vaucansonnienne, nul ne connaît son secret d'automate, hormis ses amis automates qui sont dans la même situation que lui et avec qui il est très souvent en contact.

Acrobaties : *habile*
Bagarres : *balaise*
Charme : *bon*
Acuité : *habile*

Dégâts sans arme : 1 dé
Points de vie : 100

Talents : *Archéologie (habile), Mineur (bon), Economat (pas très doué), Lettré (habile), Géographie (bon), Equitation (pas très doué), Equitation en vol (pas très doué), Spécialiste (épigraphie vaucansonnienne, balaise), Super coup (habile)*

Pouvoirs : *Héros, Incroyablement coriace, Inventeur de génie, Prestance, Réflexes fulgurants, Vie éternelle, Parole d'évangile*

Équipement : *tunique d'archéologue, Flamme de Vie*

Renommée : *Connu*

- **Pirzuine**

Pirzuine est une shaman draconiste officiant à Cochonville. Elle respecte de fait scrupuleusement les préceptes de la religion draconiste, dont elle connaît par cœur les coutumes et les traditions. Appréciée de ses pairs à Cochonville, adepte d'une vie paisible, étant elle-même d'une nature douce et calme (certains diraient coincée avec un balai dans les fesses !), elle n'en est pas moins dépourvue de courage (en atteste ses tentatives de sauvetage de Marvin) et dispose de grands pouvoirs magiques. Elle est fiancée à Marvin, avec qui ce dernier s'est installé à Cochonville après son départ du Donjon.

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *bon*

Charme : *habile*

Acuité : *bon*

Points de vie : 14

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Géographie (bon), Lettré (bon), Magie (habile), Fermier (pas très doué), Cuisine (bon), Pratiquer la religion draconiste (balaise)*

Pouvoir : *Héros, Magie*

Équipement : *robe de qualité supérieure, bâton phosphorescent*

Renommée : *Rumeur*



A/ LES LIEUX

- **La Hutte aux Esprits**

Cette caverne, dans laquelle on pénètre en passant par le toit et en descendant par une échelle de corde rendue glissante par l'enduit de plusieurs huiles magiques, est située au centre d'un cratère, sur les hauteurs de Vaugrenier, à environ 35 jours de marche à l'est-nord-est de la Forteresse Noire. C'est le repaire d'Orlondow et du grand conseil draconiste. Dans la hutte, la chaleur y est étouffante car il y brûle en permanence un feu que personne ne doit éteindre sous peine de grand malheur.

Cette hutte doit son nom au fait qu'avant l'explosion de Terra Amata, Orlondow avait la charge de maintenir les esprits des morts dans un trou minuscule, situé au sol, au centre de la

grotte. Mais au moment de l'explosion de la planète, les esprits des entités éthérées se sont échappés du trou aux esprits et se sont répandus sur Terra Amata. La Hutte aux Esprits, un temps renommée la Cabane de l'Ennui par les shamans, est alors devenue le centre névralgique de la Résistance à l'Entité Noire.

- **Divinascopus**

Située au sommet d'un haut piton rocheux, c'est la ville des devins, des astrologues et des astronomes. De nombreuses bibliothèques et télescopes sont à la disposition des érudits. Les Devins de Divinascopus son célèbres pour leurs prédictions toujours exactes ; ils ont notamment annoncé, de nombreuses années auparavant, la destruction de Terra Amata, et ont eu le temps d'établir une carte du monde post-Armageddon, contenue dans une gemme, appelée *Carte Majeure*. Après la dislocation de la planète, les Devins devinrent très excités, car pour la première fois de leur existence, ils ne pouvaient plus prévoir ce qui aller arriver. Ils en tirèrent un grand soulagement et une certaine félicité.

- **Cochonville**

Durant le règne du Grand Khân, la ville des magiciens est assiégée, car, dit-on, le Grand Khân a peur des pouvoirs de ces derniers. Une immense palissade de bois a donc été montée tout autour de la ville, et les entrées et sorties dans la ville se font sous la surveillance des soldats de la Géhenne. Les magiciens, ou magiques-useurs, résistèrent longtemps au siège, au moyen de sortilèges de survie des plus ingénieux, mais le complot fomenté par le Grand Khân, à l'aide de draconistes renégats, visant à détruire les Manavores pour déstabiliser la ville, a sans doute eu raison de Cochonville et de ses derniers occupants.

- **Le Grand Poupoulou**

La place forte des Olf's est, à *Crépuscule*, en état de guerre permanent contre les armées du Grand Khân. D'où l'esprit belliqueux des Olf's, plus paranoïaques que jamais, à l'égard de ceux qui s'approchent un peu trop près des hautes murailles de la cité. Toute intrusion étrangère dans le Grand Poupoulou est immédiatement punie de mort (depuis le retour du roi Bouboulou après l'Armageddon). Il est toutefois très peu probable que quiconque arrive à pénétrer dans la cité, celle-ci étant sous la surveillance permanente de patrouilles terrestres et aériennes, ainsi que sous la protection des Invisibles. Ces derniers ont signé un traité avec les Olf's, stipulant qu'ils pouvaient occuper tous les espaces de la ville que les Olf's n'occupaient pas (comme par exemple les plafonds des maisons).

- **L'atoll de Pirzuine**

C'est un atoll paradisiaque qui gravite autour du cœur incandescent de la planète après sa désagrégation. Composé de plusieurs îles tropicales de tailles diverses, il est peuplé entre autres de Pirzuine (la femme du Roi-Poussière), d'Ormelle (la femme de Baal) et de nombreux petits-enfants du Roi-Poussière, ainsi que de quelques dizaines de dragons. Cet atoll accueillit un temps le grand conseil draconiste, après son exil de la Hutte aux Esprits.

- **L'îlot rotatif du Takmool**

Ce petit bout de planète, formé après l'explosion de Terra Amata, est notamment peuplé de nombreux Ours. Cet îlot a la particularité de tourner sur lui-même, rendant la survie pour qui l'habite particulièrement incertaine. En effet, il faut sans cesse aller à contre sens du sens de rotation de l'îlot, sous peine de tomber dans le vide ... et bien souvent de mourir brûlé dans le cœur incandescent de la planète. Plusieurs clans d'Ours cohabitent sur cet îlot, mais le plus important est celui au service du Takmool, un petit Ours démagogique et manipulateur, propriétaire d'une grande villa posée sur roues, et tirée en continu par de nombreux Ours pour éviter sa précipitation dans le vide.

- **Le royaume des Babares**

Quand Terra Amata était encore entière, le royaume des Babares était situé au sud du globe, au cœur de la savane, sous un climat aride. Après l'explosion de la planète, il se répartit en plusieurs îlots. Ce royaume, peuplé notamment de nombreux moines guerriers, comprend plusieurs monastères. C'est dans ces derniers que les moines Babares distillent le fameux alcool babare, qui leur permet de rentrer en transe éthylique, ce qui augmente leur force de manière spectaculaire. Ces monastères ont une architecture très reconnaissable, comportant plusieurs piliers avec de nombreuses statues de moines babares, ainsi que de nombreuses bougies allumées un peu partout. L'un de ces monastères est le QG des Babares résistants à l'Entité Noire, et il est dirigé par Cormor.

- **Le Pays des Morts**

Le Pays des Morts est le monde que rejoint automatiquement chaque défunt depuis la nuit des temps. Il est toutefois possible, pour quelqu'un de vivant, de s'y aventurer. L'entrée dans le Pays des Morts se fait via la Hutte aux Esprits. Pour cela, l'individu souhaitant y pénétrer doit être techniquement mort. Il faut ainsi avaler une potion spéciale qui ôte temporairement la vie au buveur. Celui-ci, allongé sur le sol, est accompagné dans l'au-delà par un shaman qui veille autant sur son corps défunt que sur son âme qui traverse le trou aux esprits pour voyager au Pays des Morts.

Une fois au Pays des Morts, le voyageur pourra rencontrer toutes les personnes mortes qu'il a rencontrées dans sa vie ainsi que tous les lieux passés de Terra Amata. Mais ces apparitions ne sont que des visions partielles et fluctuantes émanées du voyageur. Les individus peuplant le Pays des Morts sont tous morts ; ils ne peuvent rien changer ni rien inventer. C'est pour cela qu'ils ne peuvent parler normalement et qu'ils ne disent que des phrases qu'ils ont prononcées au moins une fois dans leur vie. Les personnes qui peuplent le Pays des Morts n'ont pas d'âge, et changent continuellement d'apparence pour prendre divers aspects de leur vie antérieure.

Quant aux lieux présents au Pays des Morts, il suffit de l'imaginer par la pensée pour le voir apparaître et s'y téléporter. A noter qu'il faut également imaginer l'époque à laquelle on souhaite visiter le lieu en question, car comme les personnes, les lieux évoluent dans le temps et n'ont pas systématiquement le même aspect.

Voyager au Pays des Morts est un acte périlleux. Peu de voyageurs en reviennent et il est tout à fait possible de s'y retrouver enfermé pour l'éternité. Seul le shaman Gilberto maîtrise à la perfection cet art du voyage, voyage qu'il a d'ailleurs déjà effectué de nombreuses fois.

B/ LES PERSONNAGES

- **Orlondow**

Orlondow est un shaman draconiste, et c'est un ami de longue date du Roi-Poussière. Il est connu pour être le maître des oiseaux. C'est en réalité la plus haute autorité de la religion draconiste. En effet, il est à la tête du grand conseil draconiste et lui seul a le pouvoir d'apporter des réformes à cette religion, ce qui en fait un individu doté d'une très grande responsabilité. Il habite la Hutte aux Esprits, et c'est lui qui est chargé de veiller à ce que les esprits des morts ne s'en échappent pas. Avant l'explosion de la planète, il était en charge de guider les Sauriens se sentant mourir vers le légendaire cimetière des dragons. Après l'Armageddon, il prend la tête de la Résistance et tente de guider ses troupes à la victoire contre l'Entité Noire. Orlondow, comme tous les shamans, est accoutumé à diverses drogues, qui décuplent ses capacités intellectuelles et renforcent ses pouvoirs magiques. C'est un individu qui est très à cheval sur les principes moraux de la religion draconiste, et il a parfois du mal avec les écarts que commet – et lui fait commettre – le Roi-Poussière.

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

Points de vie : 14

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Géographie (bon), Herboristerie (habile), Secourisme (pas très doué), Magie (habile), Pratiquer la religion draconiste (super fortiche), Histoires et légendes anciennes (bon), Lettré (bon)*

Pouvoir : *Héros, Magie, Survie, Relations (conseil draconiste)*

Équipement : *simple pagne tout usé, bâton-perchoir aux oiseaux*

Renommée : *Connu*

- **Gilberto**

Gilberto est le bras droit d'Orlondow. Cet Oiseau est un shaman draconiste extatique. C'est un adepte des expériences ultra-sensorielles et de la consommation de substances hallucinogènes. Comme de nombreux shamans, Gilberto possède des dons télékinésiques. Il peut aussi léviter. Gilberto est passé maître dans l'usage des drogues les plus diverses. Il en résulte divers phénomènes d'accoutumance, ainsi qu'une détérioration notable de son état général. Bien qu'étant de bonne volonté, Gilberto fait souvent des gaffes, aux conséquences plus ou moins importantes, à cause de l'état de totale défonce dans lequel il se trouve la plupart du temps. Et contrairement aux apparences, c'est un excellent combattant. Il connaît de nombreuses prises d'arts martiaux, et une école d'arts martiaux porte son nom : le dojo gilbertien.

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *habile*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Points de vie : 14

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Herboristerie (super fortiche), Secourisme (pas très doué), Magie (habile), Pratiquer la religion draconiste (balaise), Lettré (bon), Artiste (jouer du tam-tam, balaise)*

Pouvoir : *Héros, Arts Martiaux, Magie, Survie, Lévitiation, Relations (conseil draconiste)*

Équipement : *robe de magicien en piteux état, tam-tam oraculaire*

Renommée : *Connu*

- **Baal**

Baal est le fils du Roi-Poussière et de Pirzuine. C'est un Dragon à la musculature impressionnante, et particulièrement fort à la Bagarre. Baal pratique assidûment la religion draconiste, dont il respecte absolument tous les dogmes, ce qui ne va pas manquer de causer quelques problèmes dans sa vie conjugale. Il est également très impliqué dans la lutte contre l'Entité Noire, et il met un point d'honneur à enseigner toutes ses techniques de combat à ses comparses draconistes et autres résistants à l'Entité.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *balaise*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Points de vie : 25

Dégâts sans arme : 1 dé + 4

Talents : *Pratiquer la religion draconiste (habile), Histoires et légendes anciennes (pas très doué), Secourisme (bon)*

Pouvoir : *Héros, Costaud, Santé de fer, Lévitiation, Survie, Vol, Tong Deum*

Équipement : *casque (crâne, protection +2), pagne (jusqu'au niveau 104) ; casque et armure (protection +6) équipée de fusils-nitro (après niveau 105)*

Renommée : *Rumeur*

- **Ormelle**

Ormelle est la femme de Baal, qui lui a fait quinze mouflets. Suivant les lois de la religion draconiste, Baal n'a pas le droit de voir ses enfants et par conséquent, Ormelle s'en occupe seule. Elle en tire beaucoup d'amertume, et ne se prive pas pour tromper son mari si l'occasion se présente, afin de le forcer à abandonner sa religion pour retourner vivre avec elle.

Acrobaties : *habile*

Bagarres : *balaise*

Charme : *bon*

Acuité : *pas très doué*

Points de vie : 15

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Tir (balaise), Natation (bon), Baby-sitting (bon), Super coup (habile)*

Pouvoir : *Héros, Vol, Survie, Arts Martiaux*

Équipement : *robe courte, bottes en fourrure*

Renommée : *Rumeur*

- **Pirzuine**

Pirzuine est la femme du Roi-Poussière. Cette ancienne shaman draconiste a tourné le dos à son ancienne religion, la jugeant rétrograde et machiste. Elle vit désormais dans une grotte sur un atoll paradisiaque, non loin de son fils Baal, de sa belle-fille Ormelle et de ses nombreux petits enfants. Elle voit d'un très mauvais œil le fait que son fils suive les préceptes de la religion draconiste et ait abandonné sa famille.

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

Points de vie : 14

Dégâts sans arme : 1 *dé*

Talents : *Pratiquer la religion draconiste (habile), Magie (habile), Cuisine (habile)*

Pouvoir : *Héros, Magie*

Équipement : *robe de magicienne*

Renommée : *Rumeur*

- **Zakûtu**

Zakûtu est la fille du Grand Khân. Cette princesse est, selon son frère Papsukal, « une hyperactive sexuelle, affublée d'une jalousie malade et de terribles complexes liés à son gros cul ». Ce qui explique probablement son fort caractère. C'est surtout une personne intelligente, douée pour la politique, et pleinement dévouée à son père et engagée comme lui dans la résistance à l'Entité Noire.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *balaise*

Acuité : *habile*

Points de vie : 15

Dégâts sans arme : 1 *dé*

Talents : *Lettré (bon), Secourisme (bon), Equitation en vol (pas très doué), Super coup (habile)*

Pouvoir : *Héros, Noble, Prestance*

Équipement : *robe à frous-frous, Bague du Destin*

Renommée : *Renommé*

- **Papsukal**

Papsukal est le fils du Grand Khân, et le frère aîné de Zakûtu. Son père l'a placé à la tête du duché de Vaucason, ce qui semble lui être monté à la tête. Papsukal est en effet arrogant, autoritaire et prétentieux. Après la dislocation de la planète et la perte officielle de son titre de duc, il n'aura de cesse de vouloir reconquérir le duché et de s'opposer aux plans de son père, qu'il semble détester. Il ira même jusqu'à pactiser avec l'Entité Noire, pour son plus grand malheur.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *bon*

Acuité : *bon*

Points de vie : 15

Dégâts sans arme : 1 *dé*

Talents : *Secourisme (pas très doué), Lettré (bon)*

Pouvoir : *Héros, Noble, Maîtrise de la plume*

Équipement : *armure lourde avec heaume (protection +10), cape*

Renommée : *Célèbre*

- **Elyacin**

Elyacin est le fils adoptif du Grand Khân, et le frère par adoption de Papsukal et Zakûtu. Ce Troll fut sauvé il y a bien longtemps, alors qu'il était un nourrisson, par Isis, des Trolls cavernicoles du Donjon qui s'apprêtaient à le manger. Elle et Herbert décidèrent par la suite de l'adopter. Elyacin a un grand sens de la famille : il s'entend très bien avec son frère et sa sœur, qu'il aime beaucoup, et est très dévoué à son père adoptif. Le Grand Khân l'avait un temps placé à la tête du duché de Vaucanson, après la destitution de Papsukal, mais Elyacin a vite abandonné le pouvoir au profit de sa sœur, n'entendant rien aux choses politiques, et préférant s'amuser dans son coin. Comme tous les Trolls, Elyacin est quasiment invulnérable, et il dispose des pouvoirs des gens de sa race, comme par exemple celui de pouvoir retenir sa respiration pendant une semaine.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

Points de vie : 65

Dégâts sans arme : 5 *dés* + 10

Talents : *Pistage (bon), Couture (pas très doué)*

Pouvoir : *Héros, Souffle de Troll, Noble, Incroyablement coriace, Poigne de Troll*

Équipement : *armure moyenne (protection +8), cape, bottes*

Renommée : *Renommé*

- **Soggoth**

Soggoth est un dragon originaire du même atoll que Baal et Ormelle. C'est un draconiste très croyant. Soggoth a un esprit chevaleresque ; il est romantique, délicat et attentionné, particulièrement envers Zakûtu, dont il est très épris et à qui il fut un temps fiancé. Son amour pour elle est pur et sincère, aussi se fait-il mal à l'idée que la princesse puisse côtoyer Marvin Rouge pendant ses activités.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Points de vie : 18

Dégâts sans arme : 1 dé + 4

Talents : *Pratiquer la religion draconiste (pas très doué)*

Pouvoir : *Héros, Costaud, Lévitiation, Vol*

Équipement : *simple pagne (jusqu'au niveau 104), armure complète avec fusils-nitro (protection + 10, à partir du niveau 105)*

Renommée : *Rumeur*

- **Mami**

Cette vieille kochaque dirige la communauté des femmes des forgerons kochaques, après l'enlèvement et l'extermination de leurs maris. C'est une personne sensée, préoccupée par le bien de sa communauté, et notamment par celui de la jeune Nicole.

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *nul*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

Points de vie : 13

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Cuisine (habile), Equitation en vol (pas très doué)*

Pouvoir : *Héros*

Équipement : *foulard, robe*

Renommée : *Rumeur*

- **Nicole**

Nicole est une jeune Chatte originaire du village des forgerons kochaques. C'est la fille de Madame Mami. Douce et gentille, c'est une personne dotée de bonne volonté, et impliquée dans le bien de sa communauté. Elle a un temps eu une petite aventure avec Marvin Rouge. Après l'explosion de la planète, sur les conseils de Mami, elle le quitta et préféra rester avec les autres Chattes, persuadée que Marvin Rouge n'était pas fait pour elle et la rendrait malheureuse.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *bon*

Acuité : *habile*

Points de vie : 14

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Herboristerie (pas très doué), Equitation en vol (pas très doué)*

Pouvoir : *Héros*

Équipement : *robe courte*

Renommée : *Rumeur*

- **Shiwomihz**

Créature tentaculaire au nom palindromique, Shiwomihz occupe la fonction de Capitaine des Gardes au sein de la Forteresse Noire. Auparavant, il dirigeait une caserne sous-marine au large de Poisson-Ville et d'Aquabonne-Ville, et, à la tête de commandos d'élite sous-marins, était chargé par le Grand Khân d'anéantir Aquabonne-Ville, ce qui fut fait. Shiwomihz est un être cupide et fourbe. Il garde la mainmise sur ses troupes par la crainte qu'il inspire, étant donné que c'est un chef sans pitié, qui n'hésite pas à sacrifier ses soldats. Il n'a confiance en personne, et se plaît à espionner autant ses ennemis que ses propres soldats.

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *habile*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

Points de vie : 17

Dégâts sans arme : 1 dé + 4

Talents : *Magie (bon), Equitation sous-marine (habile), Ingénierie (machines à espionner, bon)*

Pouvoir : *Héros, Amphibie, Costaud, Elastique, Magie, Prestance*

Équipement : *manteau rembourré (protection +2)*

Renommée : *Connu*

- **Fayez Ul-Rahman**

Fayez Ul-Rahman est le terrible chef des Spectres, ces assassins fanatiques et serviles, qui constituent l'une des troupes d'élite les plus redoutables du Grand Khân. Après que le Grand Khân ait expulsé l'Entité Noire qu'il avait en lui, Fayez trahit ce dernier pour prendre la tête de la Géhenne à sa place, profitant de la terreur qu'il inspire lui et ses Spectres aux autres soldats de la Forteresse Noire. Il n'aura alors cesse de s'opposer à Herbert de Vaucanson, allant jusqu'à s'allier à Papsukal et à prêter allégeance à l'Entité Noire. Sournois, arrogant et violent, Fayez est constamment sous l'emprise d'une drogue qui décuple ses forces et ses capacités physiques, mais altère grandement ses facultés mentales, le rendant malade et paranoïaque.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *habile*

Charme : *bon*

Acuité : *bon*

Points de vie : 16

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Faire peur (bon), Lettré (pas très doué), Tir (bon), Géographie (pas très doué)*

Pouvoir : *Héros, Incroyablement discret, Prestance, Réflexes fulgurants*

Équipement : *cape rouge, casque (protection +2), épaulettes (pièces d'armure, protection +2), deux aiguilles empoisonnées (agissent comme si le Fayez disposait du Pouvoir Poison paralysant).*

Renommée : *Connu*

- **Sri Panda Patchoune**

Cette espèce de grosse mite répugnante est le chef de l'Intelligence, les services secrets de l'armée du Grand Khân. Doté de deux paires d'yeux et de quatre cerveaux, il est d'une intelligence prodigieuse, et est imbattable aux échecs. Après que l'Entité Noire ait été expulsée du corps d'Herbert, il restera fidèle au Grand Khân, devenant, contre un très fort salaire, son conseiller secret attitré. Son but avoué est de renverser Favez, alors à la tête de la Forteresse Noire.

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *nul*

Acuité : *super fortiche*

Points de vie : 15

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Déguisement (habile), Lettré (habile), Histoires et légendes anciennes (bon), Jouer aux échecs (super fortiche)*

Pouvoir : *Héros, Vol*

Equipement : -

Renommée : *Connu*



A/ L'ATMOSPHERE

A la période *Antipodes +*, le Donjon n'existe plus. La planète Terra Amata a d'ailleurs également beaucoup changé : des villes gigantesques, types mégapoles, ont remplacé les villes fortifiées, villages et royaumes d'autrefois. La population de la planète vit à cette époque dans de grandes villes bétonnées très modernes, où véhicules mécaniques, technologie informatique et robots cohabitent. Ce monde moderne, en dépit des avantages matériels qu'il présente, ne garantit pas forcément le bien-être à chacun : la société est en effet très inégalitaire, avec une majorité d'individus qui travaille dur (souvent pour des salaires de misère) pour une minorité de privilégiés. Les élites sont souvent corrompues et exploitent sans remord les masses laborieuses. Celles-ci ont oublié l'histoire de leurs ancêtres et considèrent les récits des événements épiques s'étant déroulés entre les périodes *Potron-Minet* et *Crépuscule* comme des légendes ou des contes pour enfants.

En plus de ces conditions de vie compliquées, la population citadine vit sous la menace constante de l'invasion de démons géants, qui surgissent régulièrement des profondeurs de la terre. La sécurité des habitants de Terra Amata est donc assurée à cette époque par des robots de combats géants, conçus spécialement pour lutter contre les démons, et qui sont fabriqués dans des usines spécialisées, dont certaines appartiennent à la famille de Vaucanson.

***Antipodes +* en quelques mots-clés** : mégapole, informatique, robotique, précarité, démons.

B/ LES LIEUX

- **L'usine Vaucanson**

Cette usine de fabrication de robots géants, située au cœur de la ville, est la propriété de la famille Vaucanson et est dirigée par Stanislas de Vaucanson, l'oncle de Robert. Elle fabrique tout un tas d'armements sophistiqués, dont les plus perfectionnés sont des robots de combat géants, destinés à lutter contre l'invasion de démons en provenance des profondeurs de Terra Amata. Elle comporte plusieurs bureaux et ateliers de fabrication. Elle est gardée nuits et jours, et c'est Robert de Vaucanson qui est veilleur de nuit au début de l'époque *Antipodes* +.

- **La prison centrale**

La prison centrale est le centre pénitentiaire qui accueille les malfrats et criminels qui ont été condamnés à la réclusion par la justice. Les prisonniers, tous en uniforme jaune, sont encadrés par de nombreux matons. Hautement protégée, il est strictement impossible de s'en évader : personne en effet n'a jamais réussi à s'en échapper vivant. A l'intérieur de la prison, les prisonniers sont forcés de travailler dans des ateliers où ils fabriquent à la chaîne divers engins mécaniques. Leur temps libre leur sert souvent à organiser des combats entre détenus. Les combattants sont rémunérés et gagnent entre trois et vingt crédits, en fonction de s'ils perdent ou s'ils gagnent leurs combats.

C/ LES PERSONNAGES

- **Robert de Vaucanson *alias* Rubéus Khan**

Robert de Vaucanson est un canard rouge qui travaille au début de *Antipodes* + pour son oncle en tant que gardien de nuit de son usine de fabrication de robots. Un peu plus tard, suite à la trahison de ce dernier et l'enlèvement de son fils Tommy, il se fera recruter par la mafia locale en tant qu'homme de main, et se fera désormais nommer Rubéus Khan. Son but sera de récupérer son fils, détenu désormais par son oncle. Bien que bagarreur et impulsif, Robert dispose cependant de traits de caractère plutôt nobles, comme le sens de la famille, le respect de la parole donnée et l'amour paternel. Doué pour la mécanique et le pilotage d'engins en tous genres, il se promène souvent avec une énorme clé de 70 qui lui sert de massue.

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *habile*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

Points de vie : 16

Dégâts sans arme : 1 *dé*

Talents : *Bricolage (habile), Pilotage (habile), Lettré (pas très doué)*

Pouvoir : *Héros, Dur à cuire*

Équipement : *marcel, jean, clé de 70*

Renommée : *Rumeur*

- **Stanislas de Vaucanson**

Oncle de Robert, il est à la tête des usines de Vaucanson qui fabriquent les robots géants. Il a organisé lui-même la destruction d'une partie de sa propre usine, afin de toucher les primes aux assurances. Son coup ayant été mis à jour par Robert, il s'est débrouillé pour faire accuser son neveu d'avoir organisé le sabotage et l'a fait condamné à trente ans de réclusion. Après l'évasion de Robert, Stanislas va chercher par tous les moyens à se débarrasser de son neveu trop gênant, devenu une menace pour son propre business. Corrompu, magouilleur, disposant de solides appuis à la municipalité et parmi les politiques locaux, Stanislas de Vaucanson est un personnage puissant et dangereux.

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *bon*

Acuité : *habile*

Points de vie : 15

Dégâts sans arme : 1 dé

Talents : *Lettré (bon), Economat (bon), Raconter des histoires (bon)*

Pouvoir : *Héros, Relations (conseil municipal), Economies (usines de Vaucanson)*

Équipement : *vêtements de qualité supérieure, gros cigare*

Renommée : *Connu*

- **Jo Mimibat**

Surnommée « Mimi », cette Ourse totalement nymphomane est au service du Don Habaho Gavialo, pour lequel elle effectue des basses œuvres. C'est en effet elle qui gère divers rackets auprès de nombreux dealers dans la ville et qui exécute les mauvais payeurs ou personnes gênantes aux yeux de son boss. Elle a donc souvent du sang sur les mains, au propre comme au figuré. Cependant, malgré son activité peu reluisante et son caractère dur pour se faire respecter des truands, Mimi peut se montrer très fleur bleu. Derrière un cœur de pierre se cache en effet une personne sensible et c'est pourquoi elle n'a pas hésité une seconde à aider Robert dans sa quête de retrouver son fils kidnappé.

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *habile*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Points de vie : 18

Dégâts sans arme : 1 dé + 4

Talents : *Brigandage (bon), Déguisement (pas très doué), Histoires et légendes anciennes (pas très doué), Engins de torture (bon)*

Pouvoir : *Héros, Costaud*

Équipement : *jean, débardeur*

Renommée : *Rumeur*

- **Don Habaho Gavialo**

C'est le parrain de la mafia locale. Puissant et intimidant, il connaît le nom de tous les malfrats à son service, ce qui lui permet de se venger sur leur famille en cas de trahison. Il a embauché Robert suite à son évasion de la prison centrale et l'aide à retrouver son fils, en échange bien sûr de la possibilité de faire tomber Stanislas de Vaucanson et d'empocher ainsi une très grosse somme d'argent. Il a son QG dans un restaurant du centre-ville, gardé bien évidemment par de nombreux sbires.

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *bon*

Charme : *bon*

Acuité : *bon*

Points de vie : 16

Dégâts sans arme : 2 dés

Talents : *Economat (bon), Brigandage (bon), Lettré (pas très doué), Pilotage (pas très doué)*

Pouvoir : *Héros, Crocs, Economies (ristorante)*

Équipement : *chapeau et costume de couleur mauve*

Renommée : *Connu*

Chapitre II

CREER SON PERSONNAGE

NB : Ce chapitre présente les nouveaux Talents et nouveaux Pouvoirs pouvant être choisis au moment de la création d'un personnage. Il y a déjà beaucoup de Talents et de Pouvoirs décrits dans DCM. C'est pourquoi cette rubrique ne présentera que les nouveaux Talents et Pouvoirs aperçus dans les albums *Donjon* parus après la parution de DCM. Encore une fois, à quelques exceptions près (les Pouvoirs **Aboiements horribles** ou **Pétrifier** par exemple), les Talents et Pouvoirs présentés dans cette partie n'ont pas été inventés, mais sont tous issus des albums, de manière à coller au plus près possible à l'esprit de la série. La plupart sont agrémentés d'exemples pour les rendre plus parlants, pour mieux se rendre compte de leur utilité, savoir dans quelles situations s'en servir, etc.

LES TALENTS

Archéologie :

(Talent professionnel)

Savoir mener des fouilles, savoir utiliser du matériel spécifique pour creuser sur un chantier. Le personnage sait reconnaître des objets anciens, juger de leur valeur, et s'y connaît en civilisations disparues. Exemples :

- Dégager, depuis la roche, méticuleusement des ossements d'un grand dragon mort il y a plusieurs siècles est *fastoche*.
- Diriger une équipe d'archéologues sur un chantier de fouilles est au moins *coton*.
- Juger de la valeur d'un bijou ancien retrouvé sur une fouille est *faisable*.

Baby-sitting :

(Talent personnel)

Le personnage est doué pour s'occuper d'enfants en bas âge, pour les nourrir, les torcher, leur raconter des histoires pour les endormir ... Exemples :

- S'occuper d'une famille de quinze moutons quand on est une mère draconiste célibataire est *hyper dur*.
- Endormir son petit neveu en lui chantant une berceuse est *fastoche*.
- Accompagner des marmots turbulents en excursion dans la fosse septique du Donjon et veiller à ce qu'il ne leur arrive rien de fâcheux est *coton*.

Engins de torture :

(Talent professionnel)

Savoir utiliser, réparer et entretenir des engins de torture. Ce Talent inclut la capacité à savoir mener un interrogatoire, soutirer des informations, faire souffrir sans tuer ... Ce Talent est indispensable à un personnage qui souhaiterait devenir bourreau.

Equitation sous-marine :

(Talent personnel)

Savoir chevaucher une monture aquatique, en prendre soin, faire des acrobaties avec ... Exemples :

- Charger ou attaquer un adversaire depuis sa monture est *faisable*.

Magie :

(*Talent professionnel*)

Le personnage est capable de maîtriser la manne (flux énergétique de Terra Amata) et de s'en servir pour lancer des sorts. Maîtriser ce Talent implique que l'on soit officiellement un Magique-User. Réussir le lancement d'un sort demande de faire un test de Magie opposé au niveau de difficulté pour lancer ce sort. Posséder ce Talent permet immédiatement de posséder le Pouvoir **Magie** (voir le chapitre « Magie »). Exemples :

- Lancer une boule de feu est *fastoche*.
- Invoquer un Démon de l'Ancien temps et l'obliger à obéir est *hyper dur*, et pourra demander qui plus est d'effectuer un rituel particulier.

Nettoyage :

(*Talent professionnel*)

Ce Talent englobe tout ce qui a attrait aux tâches ménagères et touche de près ou de loin les activités de nettoyage, comme par exemple le balayage, savoir faire la poussière, la vaisselle, ramasser les ordures, récurer le sol, nettoyer les vitres, etc. Ce Talent est bien sûr utile pour quiconque souhaiterait être au service d'une maison et être responsable de son entretien.

Outre le nettoyage d'objets, ce Talent vaut également pour tout ce qui est ramassage des blessés sur un champ de bataille, en lieu et place du Talent de Secourisme par exemple. Ainsi, un Ogre Nettoyeur, par exemple, a besoin de ce Talent s'il veut être affecté au ramassage des blessés orques sur un champ de bataille. Exemples :

- Ramasser tout ce qui est encore à peu près en vie sur un champ de bataille pour un Ogre Nettoyeur est *fastoche*.
- Entretenir convenablement le château de Sonia la Grosse est *coton*.

Pilotage :

(*Talent personnel*)

Savoir piloter n'importe quel engin motorisé : automobile, moto, robotlib, robots géants ...

Exemples :

- Savoir faire un créneau en voiture est *fastoche* si le véhicule est équipé d'une caméra de guidage, sinon cela est *faisable*.
- Piloter un robot géant est *faisable*. S'en servir pour combattre un démon est *coton*.

Pratiquer une religion :

(*Talent personnel*)

Le personnage suit les préceptes et les dogmes d'une religion quelconque. Être adepte de cette religion demande d'être simplement *pas très doué* dans ce Talent, mais pour faire officiellement partie de l'ordre religieux en question et enseigner la pratique de cette religion à des disciples, il faut être au moins *habile*. Exemples :

- Se convertir à une religion est *hypra facile*.
- Un shaman draconiste *habile* pourra enseigner l'art de la fumette à des disciples.
- Enseigner la danse de la pluie à des élèves du Grand Artichaut demande d'être au moins *balaise* en Religion draconiste.
- Comprendre le système religieux des Olf est *infaisable* pour un personnage non-Olf, même si celui-ci est *super fortiche* dans sa propre religion.

Super coup :

(*Talent personnel*)

Le personnage est le roi du kâma-sûtra, un vrai dieu au pieu, une véritable bête de sexe. Permet d'obtenir des confidences sur l'oreiller, d'intégrer le cercle de confiance d'une personne haut placée, ou tout simplement de gagner sa vie. Exemples :

- Une prostituée au moins *habile* dans ce Talent aura une clientèle exclusivement haut-de-gamme.
- Etre simplement *pas très doué* suffit pour embobiner un garde et lui soutirer des informations.
- Amadouer le duc de Clérembard avec ce talent et s'en servir pour influencer sur ses choix stratégiques en matière d'armement est *coton*.

LES POUVOIRS

A/ LES POUVOIRS GENERIQUES

Pouvoirs accessibles à tous les personnages dès leur création, quelles que soient leur espèce

Arts Martiaux :

Le personnage maîtrise certaines techniques de combat spécifiques, généralement aussi dévastatrices que spectaculaires. Il est nécessaire d'être au moins *habile* en Bagarres pour disposer de ce Pouvoir. Quelle que soit la prise d'attaque effectuée, celle-ci inflige toujours 3d10 de dégâts, y compris pour des attaques portées à mains nues. La pratique des Arts Martiaux n'est pas systématique, le personnage doué de ce Pouvoir devant se reposer pendant 3d10 minutes après un enchaînement de prises avant de recommencer (la pratique des Arts Martiaux sollicite de manière accentuée autant le corps que l'esprit du pratiquant, et celui-ci doit nécessairement se ressourcer avant d'enchaîner d'autres prises, sous peine de s'évanouir d'épuisement).

*Remarque : disposer du Talent **Spécialiste (Arts Martiaux)** permet d'enseigner ce Pouvoir à des disciples, comme un personnage voulant acquérir ce Pouvoir doit nécessairement suivre l'enseignement d'un personnage doué du Talent **Spécialiste (Arts Martiaux)**. Plus le rang dans ce Talent est élevé, plus l'enseignement sera facilité. Il suffit pour cela d'opposer le Talent du maître à l'Acuité de l'apprenti.*

Il est recommandé au Gardien de demander au joueur dont le personnage est doté de ce Pouvoir de décrire avec précision les prises que le personnage effectue quand il se bat en utilisant ce Pouvoir (coup de pied retourné, enchaînement de frappes, coup de genou sauté, Hogari nasal, Roliboms de transe guerrière des moines Babares ...). Tous les coups font 3d10 de dégâts, mais la description de la prise en *rôle-play* rendra l'action beaucoup plus spectaculaire, ce qui sera en parfait accord avec l'idée qu'on peut se faire de ce Pouvoir. Le Gardien est libre de rajouter des effets secondaires aux prises d'Arts Martiaux effectuées par le personnage (ex : bec qui remonte dans le cerveau et fait saigner le nez après un hogari nasal, etc.)

Magie :

Le personnage sait maîtriser la magie. Il est capable de lancer des sorts, contrer des attaques magiques, et comprendre les phénomènes paranormaux. Il est reconnu en tant que Magique-User par la société. Il faut être au moins *pas très doué* dans le Talent **Magie** pour disposer du Pouvoir **Magie** (cf. le chapitre « Magie »).

B/ LES POUVOIRS SPECIFIQUES

Pouvoirs spécifiques qu'à certaines espèces de créatures. Un personnage ne peut choisir un pouvoir de cette liste que si cela est spécifié sur son profil.

Aboiements horribles :

La créature émet des cris stridents qui font perdre temporairement 1 rang en Bagarre et 2 rangs en Acuité à quiconque les entend, tant que ces cris subsistent.

Chef de bande :

Le personnage est à la tête d'une troupe de 10 individus (Gobelins, Batraciens ninjas, mercenaires Glaouy, Guerriers des Cent Tribus ou autres hommes de mains).
(Acr = Ptd ; Ba = Nul ; Ch = Ptd ; Acu = Ptd ; PV = 10)

Cracher du feu :

La créature crache des flammes. La boule de feu provoquée correspond à un *aléa critique* (4d10 de dégâts).

Fertilisant :

Via un dard ou des mandibules, la créature est capable d'inoculer des œufs dans le corps de son adversaire, qu'il soit mort ou vivant. Ces œufs, en éclosant à peine quelques instants plus tard, donneront naissance à des lianes qui germeront à une vitesse inouïe et qui en poussant se fixeront au premier obstacle qu'elles rencontreront, emprisonnant ainsi le personnage victime de ce Pouvoir dans un amas de lianes inextricable.

Langue-fouet :

La créature dispose d'une puissante langue rétractile et peut s'en servir tel un fouet, sur une distance maximale d'une dizaine de mètres. La langue de la créature fait autant de dégâts qu'un fouet classique, soit 2d10.

Parole d'évangile :

Le personnage doté de ce Pouvoir est incapable de mentir, même s'il essaie. C'est un Pouvoir inné chez les Automates de Vaucanson, mais n'importe quel personnage pourrait l'acquérir temporairement suite à un sort de vérité dont il serait la victime. Il serait alors obligé de répondre sans pouvoir dire de mensonges s'il avait à subir un interrogatoire.

Pétrifier :

La créature peut transformer en statue quiconque croise son regard magique. Retransformer quelqu'un qui s'est fait pétrifier en être vivant est possible, mais nécessite l'aide d'un magique-useur.

Pulvéulence :

La créature dotée de ce Pouvoir possède la capacité de changer la pierre en sable au moindre toucher.

Ramollissement:

Les Sauriens dotés de ce Pouvoir peuvent devenir aussi mous que de la bouillie si on leur brise tous les os et peuvent ainsi se faufiler partout. Ce Pouvoir dure une heure en moyenne, après quoi son détenteur reprend son apparence initiale. Bien que très pratique, cela n'en reste pas moins très douloureux. Les blessures infligées au détenteur de ce Pouvoir sont *critiques* et

entraînent une perte importante de PV, qui ne sont pas regagnées lorsque le Saurien retrouve son apparence normale. Il a donc tout intérêt à être pourvu d'onguents de guérison ou à être détenteur du Talent *Secourisme* pour soigner au plus vite ses blessures.

Rétro-vision :

Le personnage parvient à voir les véritables formes cachées sous de fausses apparences (un individu masqué ou déguisé, une personne ayant subi une transformation magique, un tableau de maître falsifié ...).

Souffle de Troll :

Les Trolls font à coups sûrs partie des créatures les plus incroyables de Terra Amata. Parmi toutes leurs caractéristiques spectaculaires, ils ont la capacité étonnante de pouvoir retenir leur respiration pendant toute une semaine. Un Troll qui use de ce pouvoir ne subit aucun handicap dans ses attributs, y compris s'il doit effectuer des actions qui requièrent habituellement un certain souffle (Bagarres, Acrobaties ...). En outre, retenir ainsi sa respiration pendant plusieurs jours offre plusieurs avantages (plongée en apnée à des profondeurs abyssales, résistance aux vapeurs toxiques, etc.).

Spasmes de guerre :

Lorsque le personnage passe en dessous de 5 PV, il gagne +1 dé de Dégâts jusqu'à la fin de combat (ou pour une durée plus longue). Ce Pouvoir ne s'applique plus dès que le personnage repasse au-dessus de 5 PV.

Spores allergènes :

La créature émet des spores qui donnent des allergies à certains individus. Les personnes allergiques aux spores de la créature perdent temporairement 1 rang dans tous leurs attributs, qu'elles regagnent après 24 heures de repos ou après s'être soignées. Selon la créature qui dispose de ce Pouvoir, elle pourra rendre allergique n'importe qui ou bien au contraire certaines espèces en particulier.

Télékinésie :

Le personnage doué de ce Pouvoir peut, par la pensée, déplacer des objets ou des individus dans les airs, lui y compris.

Télépathie :

Le personnage peut communiquer avec d'autres personnes uniquement par la pensée. Ce Pouvoir peut fonctionner tel quel ou bien, nécessiter que le personnage dispose de quelques objets spécifiques, comme les boules de divination pour les Lézards Télépathes par exemple.

C/ LES POUVOIRS EXTRAORDINAIRES

Pouvoirs peu courants, nécessitant souvent un long apprentissage auprès d'un maître ou après de longues études. Certains ne peuvent être choisis lors de la création d'un personnage, d'autres ne sont réservés qu'à une race de personnages bien précise.

Invisibilité :

Les Invisibles ont la particularité unique de disposer de manière perpétuelle de ce Pouvoir. Ils sont de fait absolument invisibles de n'importe quel être vivant, et quasiment imperceptibles à l'ouïe. Toutefois, les Invisibles ne le sont que dans le Monde des Vivants. Si une personne parvient à pénétrer dans le Monde des Invisibles, alors elle se retrouvera plongée dans une

autre dimension et ces monstres deviendront dès lors bien visibles. En attendant, les Invisibles peuplent de nombreux lieux de Terra Amata sans que personne ne le soupçonne. Seuls les Invisibles peuvent disposer de ce Pouvoir.

Réaliser des vœux :

Ce Pouvoir extraordinaire n'est malheureusement – ou heureusement, c'est selon – pas courant, et seuls quelques Démons le possèdent. Une personne qui parvient à invoquer un Démon possédant le Pouvoir *Réaliser des vœux* peut alors formuler n'importe quel souhait ; son vœu sera systématiquement exaucé.

Renvoi des sorts :

La personne qui possède ce Pouvoir sera immunisée contre n'importe quel magique-useur de Terra Amata, fusse le plus puissant de la planète. En effet, la personne qui détient ce Pouvoir a la capacité étonnante d'absorber sans dommage tous les sorts qui sont lancés contre elles, et de les renvoyer illico à la figure de celui qui les a lancés. Ce dernier subit donc les effets et les dégâts de ses propres sorts, à moins qu'il ne parvienne à les esquiver ou les contrer (de façon magique ou non). Pour l'instant, aucun magicien sur Terra Amata n'a réussi à disposer de ce Pouvoir extraordinaire, et seuls les Manavores en disposent, ce qui leur permet de contrôler l'activité des magiciens.

Réveil des morts :

Ce Pouvoir est toujours temporaire et de courte durée, mais il est d'une puissance incommensurable. Le personnage qui dispose de ce Pouvoir peut en effet réanimer tous les cadavres se trouvant à proximité et les commander. L'armée de cadavres ainsi formée sera parfaitement servile et absolument imbattable, d'autant que les cadavres réanimés retrouvent à cette occasion leurs anciens pouvoirs. Mais pour que ce Pouvoir fonctionne, il faut prononcer un mot magique de soixante douze lettres.

Tong Deum cosmique :

La créature dotée de ce Pouvoir dévastateur peut réaliser un Tong Deum dont la puissance n'a rien à voir avec un Tong Deum classique. Alors que ce dernier inflige une blessure *critique* (4 dés de dégâts), le Tong Deum cosmique est capable de détruire une région entière et d'infliger à des assaillants 10 dés de dégâts ! Toutefois, pour pouvoir réaliser ce Tong Deum cosmique, la créature a besoin de se faire couper les bras et les jambes puis arracher les yeux et le cœur. Ce Pouvoir n'est donc possible qu'une seule fois dans une vie, après quoi la créature l'ayant réalisé meurt.

Vie éternelle :

Ce Pouvoir extraordinaire offre à son détenteur la vie éternelle. Le personnage qui dispose de ce Pouvoir ne peut plus être atteint ni par les maladies, ni par une blessure quelconque. Il devient insensible aux armes et aux sortilèges d'attaques, et n'a plus besoin de boire ou de se nourrir. Ce Pouvoir particulier arrive parfois à certains Sauriens en fin de vie, après un long cycle de transformations, mais il est par nature inné chez les Automates de Vaucanson.

Chapitre III

LE BESTIAIRE

NB : l'univers de *Donjon* étant suffisamment riche et varié, j'ai choisi de développer dans ce bestiaire uniquement les créatures et peuples apparus dans les albums *Donjon*, et non des espèces fantaisistes (Hippopotames, Gorilles, Bison-Pieuvre ...), ceci afin de respecter au maximum l'esprit de la BD. Bien sûr, rien n'exclue la possibilité pour vous d'inventer de nouvelles races et de les faire évoluer dans l'univers de Terra Amata.

Certaines créatures (comme par exemple les Vampires), présentées initialement dans DCM, sont retravaillées, suite à de nouveaux éléments apparus dans les albums ultérieurs à DCM. Pour chaque espèce, l'époque où on peut la trouver est indiquée, ainsi que l'album de la série où elle apparaît.

A / LES CREATURES PAS INTELLIGENTES

- **Les Abeilles Carnivores**

Ces Abeilles volent en essaim, de telle sorte que leur présence ne passe pas inaperçue. On peut les trouver autant à l'air libre (marais, prairies ...) que dans des souterrains. En plus des piqûres classiques qu'elles peuvent provoquer comme n'importe quel type d'abeille, ces créatures attaquent aussi avec leurs mandibules pour se nourrir de la chair de leurs proies. Heureusement, leurs morsures et leurs piqûres ne sont pas bien méchantes et un personnage un peu protégé n'a à priori rien à craindre d'elles.

Epoque : Zénith

Album : « Un Mariage à part »

Acrobaties : *habile*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 2

Dégâts : 2 dés (Crocs) ou 1 point (dard empoisonné)

Pouvoirs : Crocs, Poison paralysant, Vol

- **Les Charognards**

Les Charognards sont des mammifères constamment affamés qui, contrairement à ce que leur nom indique, sont de redoutables chasseurs et n'hésitent pas à s'attaquer à des proies vivantes. Par contre, étant d'un naturel assez craintif, ils n'attaquent qu'en meute (un Charognard égaré déguerpira facilement devant des PJ, à moins qu'il ne soit totalement affamé). Ils n'ont pas de pouvoir particulier, si ce n'est qu'avec leurs griffes rétractiles ils peuvent s'accrocher à divers matériaux (même les plus résistants comme la roche), et peuvent donc très bien escalader des parois rocheuses abruptes ou un grand arbre sur lequel se seraient réfugiés des PJ apeurés ...

A noter toutefois que si les Charognards croisent une proie blessée ou morte lors de leur chasse, ils abandonneront aussitôt la chasse pour dévorer la malheureuse (y compris si cette proie est l'un des leurs).

Epoque : Crépuscule
Album : « Révolutions »

Acrobaties : *bon*
Bagarres : *pas très doué*
Charme : *nul*
Acuité : *habile*

PV : 15
Dégâts : 2 dés
Talents : Chasse (*bon*)
Pouvoirs : Griffes

- **Les Chthoniens**

Ces espèces de gros calamars vivent dans les mondes souterrains (galeries, grottes, cavernes, souterrains du Donjon ...). Comme on n'en voit très peu à la surface, les habitants de Terra Amata ont quelque peu oublié leur existence. Pourtant ils fourmillent sous la terre, parfois même à peu de profondeur. Ainsi, il n'est pas rare que, quand des archéologues entreprennent de creuser sur un chantier de fouilles ou que des ouvriers en maçonnerie creusent pour établir les fondations d'un futur bâtiment, un Chthonien fasse son apparition.

Pour leurs besoins en calcium, les Chthoniens mangent des squelettes, mais ça leur perfore l'estomac.

Epoque : Zénith
Album : DZ1, DP1

Acrobaties : *nul*
Bagarres : *pas très doué*
Charme : *nul*
Acuité : *pas très doué*

PV : 30
Dégâts : 1 dé
Pouvoirs : Voit dans le noir

- **Les Crapauds Volants Purulents**

Les Crapauds Volants Purulents sont d'étranges batraciens dont le contact urticant est très gênant. On peut les trouver à l'état naturel (principalement dans les marais), mais ils peuvent aussi être invoqués par magie (via le sort « Tsé Fardéïa »). Ces créatures se déplacent toujours en essaim, jamais seules. Ils ne sont pas spécialement agressifs, mais les sécrétions acides émises par leur derme entraînent inévitablement une blessure pour quiconque rentre en contact avec ces animaux.

Il est à noter qu'ils sont attirés par les odeurs fortement nauséabondes, comme peuvent en produire des artefacts magiques tels que la Pyramide Pestilentielle (ou Polyèdre Puant, ou Pic de Putréfaction, ou plus simplement P.P.)

Epoque : Zénith

Album : « Le jour des crapauds »

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *nul*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 5

Dégâts : 1 dé

Pouvoirs : Sécrétions acides, Vol

- **Les grands Dragons**

Epoque : Potron-Minet – Zénith - Crépuscule

On trouve plusieurs sortes de grands Dragons sur Terra Amata. Il y a bien sûr les espèces terrestres, mais également des races amphibies, communément appelées Dragon d'Eau. Normalement, tous ces grands Dragons ne sont pas intelligents, au sens où ce sont des bêtes féroces guidées par leurs instincts. Mais évidemment, toute règle ayant des exceptions, on trouve parfois (très rarement) des grands Dragons intelligents (comme par exemple le Dragon magicien dans DZ4 et DZ5). Quelle que soit l'espèce de Dragon, tous ont en commun le fait d'aimer se reposer sur l'or.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux grands Dragons :

- Camouflage
- Cracher du feu
- Crocs
- Ecailles
- Vol

Les Dragons Caméléonesques

Epoque : Potron-Minet - Zénith

Album : DPM-84, DM5, DZ4

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *balaise*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

PV : 1d + 10 à 1d + 30 points (suivant l'âge)

Dégâts : 3 dés

Pouvoirs : Camouflage, Cracher du Feu*

Le pouvoir Cracher du Feu équivaut au pouvoir Tong Deum. La principale différence étant que les grands Dragons n'ont pas besoin d'avaler de petits champignons bleus pour cracher du feu, ils crachent du feu naturellement.

Les Dragons Caméléons ont la particularité de se fondre totalement dans le décor et de devenir indécélable à l'œil nu, si bien qu'il n'est pas rare, au cours d'une promenade en forêt, de se cogner par inadvertance à un grand Dragon Caméléon en train de faire la sieste ! Ces Dragons sont apprivoisables, et parmi toutes les nourritures, ils raffolent du poulet.

Les Dragons d'Eau

Epoque : Zénith

Album : « Sortilège et avatar »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *balaise*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

PV : 1d + 10 à 1d + 30 points (suivant l'âge)

Dégâts : 3 dés

Talents : Natation (*super fortiche*)

Pouvoirs : Amphibie, Terreur des profondeurs

La plupart des gens pensent que les Dragons d'Eau ne sont que des petites bestioles aquatiques guère plus grosses que des crevettes, qui ne vivent que quelques semaines, et ils les achètent pour amuser leurs enfants. Mais en réalité, ce sont d'impressionnants prédateurs à la croissance très rapide : il ne leur faut que 6 mois pour atteindre 20m de long !

Les Dragons volants

Epoque : Zénith - Crépuscule

Album : DZ4, DZ5, DC102, DC103, DC105, DM4, DM13

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *balaise*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

PV : 1d + 10 à 1d + 30 points (suivant l'âge)

Dégâts : 3 dés

Pouvoirs : Vol, Cracher du Feu

Ce sont les grands Dragons les plus communs sur Terra Amata. Ils peuvent être de couleur très variable (vert, rouge, bleu ...). A *Crépuscule*, la majorité d'entre eux servent de montures volantes aux soldats du Grand Khan.

- **L'Escargot Laineux**

Ce gros gastéropode est couramment utilisé comme moyen de transport.

Sa fourrure en fait une monture confortable, et bien que poussif au démarrage, c'est un animal extrêmement véloce quand il prend suffisamment d'élan.

Epoque : Potron-Minet - Zénith
Album : DPM-97, DZ4, DM12
Catégorie : Monture terrestre

Acrobaties : *bon*
Bagarres : *pas très doué*
Charme : *nul*
Acuité : *pas très doué*

PV : 20
Dégâts : 1 dé
Pouvoirs : Avalement
Vitesse : de Poussif à Véloce

- **Les Herbes Carnivores**

Bien qu'appartenant au règne des végétaux, ces créatures sont carnivores et se nourrissent donc de proies vivantes. Elles n'ont aucune préférence alimentaire, tout ce qui est vivant et animal (intelligent ou non) faisant l'affaire. Elles peuvent même digérer des personnes vêtues d'habits ou d'armures, cela ne les gêne pas. Comme elles sont par nature immobiles, les Herbes Carnivores ont évolué au fil des années pour parfaire leur technique de « chasse » : elles prennent ainsi un aspect bien gras et soyeux, attirant de fait tout voyageur fatigué en quête de repos ou tout être herbivore voulant se sustenter. Une fois la proie à leur merci, les Herbes Carnivores s'entourent fortement autour du corps de celle-ci et commencent à la manger, et il est alors *coton* pour la proie de s'en extirper. On considère qu'une proie qui n'arrive pas à se démêler des Herbes Carnivores meurt presque aussitôt.

Epoque : Crépuscule
Album : « Révolutions »

Acrobaties : *nul*
Bagarres : *pas très doué*
Charme : *pas très doué*
Acuité : *pas très doué*

PV : 5
Dégâts : 1 dé
Pouvoirs : Avalement

- **Les Insectes Géants**

Epoque : Zénith
Album : « Des fleurs et des marmots »

Il existe, dans la fosse septique du Donjon, des colonies d'Insectes Géants, semblables à des fourmilières souterraines tentaculaires ou à d'immenses termitières s'élevant à plusieurs centaines de mètres d'altitude. Leur société est organisée autour d'une énorme Reine, qui

pond en permanence des œufs qui donneront des générations de Soldats pour la protéger elle ainsi que la colonie, et d'Ouvrières serviles qui passeront leurs vies à nourrir les autres Insectes, bichonner la Reine, s'occuper des œufs et des larves et agrandir la fourmilière.

Ouvrières

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *nul*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 8

Dégâts : 1 dé

Talents : Mineur (*habile*)

Pouvoirs : Voit dans le noir

Soldats Mandibulaires

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 12

Dégâts : 1 dé

Talents : Mineur (*pas très doué*)

Pouvoirs : Voit dans le noir

Soldats Langue Fouet

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 12

Dégâts : 1 dé

Talents : Mineur (*habile*)

Pouvoirs : Voit dans le noir, Langue Fouet*

* *Le Pouvoir Langue Fouet permet d'attaquer à moyenne distance (environ 10m), et d'infliger 2 dés de dégâts.*

Soldats Ailés

Acrobaties : *habile*

Bagarres : *bon*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 5

Dégâts : 1 dé

Talents : -

Pouvoirs : Voit dans le noir, Vol, Poison paralysant, Fertilisant*

* *Le Pouvoir Fertilisant inocule des graines dans le corps de la victime, qui se mettront à germer.*

Reine Pondeuse

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 30

Dégâts : 1 dé

Talents : Mineur (*habile*)

Pouvoirs : Voit dans le noir, Dur à cuire

- **Les Krakenards**

Ces monstres terrifiants, longs de trois à quinze mètres, vivent sous terre. Cachés sous des rochers à l'affût de leurs proies, ils surgissent brusquement lorsque celles-ci passent à proximité pour les déchiqueter avec leurs énormes pattes et mandibules et leur puissante mâchoire et les dévorer. Leur crâne est doté de cornes imposantes et leur corps est recouvert d'une carapace qui les rend particulièrement résistants. Certains individus courageux chassent toutefois ces monstres. La technique est assez simple, bien que dangereuse : il suffit de se tenir immobile à l'entrée de leur terrier et de les décapiter dès qu'ils commencent à sortir. La chasse aux Krakenards ne se pratique pas dans un but alimentaire (ces animaux étant non comestibles) mais plutôt comme une chasse sportive, le cadavre de ces bestioles étant un trophée particulièrement prestigieux, démontrant le courage et la valeur du chasseur. Certains chasseurs gardent d'ailleurs les cornes du Krakenard pour s'en servir de casque, ce qui leur apporte un indéniable prestige.

Epoque : Zénith

Album : « En sa mémoire »

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *balaise*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 35

Dégâts : 2 dés

Pouvoirs : Voit dans le noir, Crocs

- **Les Limaces venimeuses**

Ces gastéropodes à peine plus gros qu'un doigt injectent un poison paralysant par l'intermédiaire de la bave qu'elles sécrètent.

Epoque : Zénith

Album : « Un mariage à part »

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *nul*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 4

Dégâts : 1 point

Pouvoirs : Poison paralysant

- **Les Mouches Géantes**

A *Crépuscule*, ces grosses bestioles volantes soutiennent des nacelles en bois rudimentaires et sont dévolues au transport des prisonniers et ennemis du Grand Khan, qu'on condamne à l'abandon dans le désert. Comme on ne prend pas la peine de commander les Mouches Géantes pour qu'elles se posent, les malheureux sont généralement jetés depuis les airs.

Epoque : Zénith - Crépuscule

Album : « Des soldats d'honneur »

Catégorie : Monture volante

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 25

Dégâts : 1 dé

Pouvoirs : Vol

Vitesse : Lent

- **Les Phacochères**

Les Phacochères sont les hôtes habituels des bois, vivant en horde d'une dizaine d'individus, et qui n'hésitent pas à charger s'ils sentent le danger. Robustes, agressives, puissantes, ces bêtes se prêtent toutefois assez bien au dressage. Leurs qualités de force et de résistance font qu'elles sont souvent prisées par certains peuples guerriers, comme les Nains ou les Orques.

Epoque : Zénith

Album : DP1, DM6

Catégorie : Monture terrestre

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 15

Dégâts : 1 dé + 4

Pouvoirs : Costaud, Dur à cuire

Vitesse : Rapide

- **Les Poissons-Transporteurs**

Les armées sous-marines du Grand Khan utilisent parfois ces énormes poissons qui leur servent de véhicule de transport. Les Poissons-Transporteurs accueillent ainsi jusqu'à une dizaine de personnes, qui prennent place à l'intérieur de sa gueule, constamment ouverte. Une grille fixée dans le fond de celle-ci empêche la monture d'avaler les personnes qu'elle transporte. Ces mastodontes, malgré leur poids, sont *nerveux* et sont de fait bien pratiques pour effectuer des longues distances sous les océans. Comme ces Poissons sont principalement réservés aux officiers et hauts-gradés de l'armée sous-marine du Grand Khan, ils sont souvent équipés d'un siège situé à l'entrée de la gueule du monstre, et équipé de lanières qui, reliées à quelques organes internes du Poisson, servent à le commander. A noter enfin que ces Poissons-Transporteurs ne peuvent pas se déplacer à jeun ; en effet il est nécessaire de les nourrir abondamment en poissons ordinaires avant tout voyage (cette nourriture étant en quelque sorte le « carburant » de ce véhicule animalier).

Epoque : Zénith

Album : « Les profondeurs »

Catégorie : Monture aquatique

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 35

Dégâts : 1 dé

Pouvoirs : Amphibie, Voit dans le noir

Vitesse : Nerveux

- **Les Poissons Volants**

Pouvant se mouvoir aussi bien dans les airs que sous l'eau, ces bêtes sont surtout utilisées comme montures volantes par les peuples vivant près des rivages maritimes. En effet, il est souvent plus facile pour les habitants du bord de mer de dresser des Poissons que des Oiseaux, puisque la plupart d'entre eux appartiennent eux-mêmes à la race des Poissons. De fait, ces Poissons Volants sont souvent pêchés en mer, puis sont élevés à l'air libre où on les domestique pour pouvoir ensuite les monter. Une fois dressées, ces montures sont regroupées dans des parcs ou élevages et il sera facile de s'en procurer pour effectuer quelques voyages aériens.

Epoque : Zénith

Album : « Technique Grogro »

Catégorie : Monture volante

Acrobaties : *bon*
Bagarres : *pas très doué*
Charme : *pas très doué*
Acuité : *pas très doué*

PV : 15
Dégâts : 1 dé
Pouvoirs : Amphibie, Vol
Vitesse : Rapide

- **Les Poulpes urticants**

Ces mollusques géants vivent en milieu aquatique (océans, mers, lacs, douves du Donjon ...). Ils ressemblent comme deux gouttes d'eau à des Poulpes géants classiques, mais il ne faut pas s'y fier : les jets d'acides qu'ils crachent sont extrêmement dangereux.

Epoque : Potron-Minet
Album : « La nuit du tombeur »

Acrobaties : *pas très doué*
Bagarres : *pas très doué*
Charme : *nul*
Acuité : *pas très doué*

PV : 30
Dégâts : 1 dé
Pouvoirs : Amphibie, Poison paralysant, Terreur des profondeurs, Voit dans le noir

- **Les Requins gris**

Ces squales sont fréquemment utilisés comme monture par les Aquabonistes, spécialement les soldats. Ce sont donc des montures réservées aux troupes d'élite d'Aquabonne-Ville, et comme tout Requin, ils se montrent très agressifs dès qu'ils détectent quelques gouttes de sang. C'est la raison pour laquelle les soldats Aquabonistes les montent : dans les batailles sous-marines, ces Requins deviennent forcément un atout de poids dès qu'ils arrivent à blesser leurs ennemis ; leur agressivité étant décuplée.

Epoque : Zénith
Album : « Les profondeurs »
Catégorie : Monture aquatique

Acrobaties : *bon*
Bagarres : *bon*
Charme : *pas très doué*
Acuité : *bon*

PV : 18
Dégâts : 1 dé
Pouvoirs : Amphibie, Terreur des profondeurs

Vitesse : Nerveux

- **Les Rhinoplorodontes**

Ces espèces d'énormes reptiles volants peuvent être utilisés comme monture, bien qu'il soit *coton* de les dresser. En effet, ces bêtes, si elles se laissent parfois monter, sont assez agressives. Elles se déplacent toujours seules, jamais en couple ou en bande. Parfois, il est possible d'observer deux individus se déplaçant ensemble : il s'agit alors très certainement d'une femelle avec son petit. C'est d'ailleurs de cette façon qu'on peut distinguer les mâles des femelles : les mâles sont toujours solitaires, alors que les femelles sont souvent accompagnées de leur progéniture. Bien que relativement lentes, ces montures ont un avantage sur toutes les autres montures volantes : elles se déplacent facilement en très haute altitude.

Epoque : Crépuscule

Album : DC110, DC111

Catégorie : Monture volante

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 25

Dégâts : 1 dé

Pouvoirs : Vol

Vitesse : Lent

- **Les Teckels de Tindalos**

Ces monstres canins vivent en meute. Leur petite taille fait qu'on les sous-estime fréquemment, ce qui est une grave erreur, car en plus de leurs crocs aiguisés et de leurs mâchoires puissantes, leurs aboiements sont très perturbants et peuvent rendre fou quiconque les entend trop longtemps.

Ils sont de plus hostiles aux Champignous, qu'ils terrorisent en leur urinant dessus, mais craignent par contre énormément les Gobelins, qui les mangent pour honorer leurs morts.

Epoque : Zénith

Album : DZ1, DP1

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

PV : 8

Dégâts : 2 dés

Pouvoirs : Crocs, Détaler*, Aboiements horribles**

* *Le Pouvoir Détaler ne s'applique qu'à la vue d'un Gobelins.*

**** Le Pouvoir** Aboiements horribles fait perdre temporairement 1 rang en Bagarres et 2 rangs en Acuité à ceux qui entendent les aboiements des Teckels de Tindalos, tant que ceux-ci durent.

- **Les Vers Géants**

Ces Vers interminables, de plusieurs dizaines de mètres parfois, peuplent les profondeurs de Terra Amata, et bien sûr, les niveaux inférieurs du Donjon.

Epoque : Zénith
Album : DZ1, DZ5

Acrobaties : pas très doué
Bagarres : pas très doué
Charme : nul
Acuité : pas très doué

PV : 35
Dégâts : 1 dé
Pouvoirs : Voit dans le noir

B / LES CREATURES INTELLIGENTES

- **Les Amphibies**

Epoque : Zénith - Crépuscule

A *Zénith*, les Aquabonistes n'ont pas encore tous été enrôlés dans l'armée du Grand Khan. Certains, nombreux, vivent en communauté dans leur cité sous-marine d'Aquabonne-Ville et tentent tant bien que mal de résister aux forces du Grand Khan. Parmi eux se trouvent plusieurs prêtres bathystes, qui font office à la fois de pouvoir religieux et pouvoir politique sur la cité.

Ces Amphibies sont plutôt méfiants de nature et un peu long à la détente. Même des explications claires et concises de la part de leur interlocuteur leur paraîtront toujours embrouillées. La discussion avec eux n'est donc pas aisée, d'autant qu'il semble qu'ils préfèrent avoir recours à la torture plutôt que de chercher à démêler les fils d'une conversation.

Un Prêtre bathyste

Epoque : Zénith
Album : « Les profondeurs »

Acrobaties : pas très doué
Bagarres : pas très doué
Charme : pas très doué
Acuité : pas très doué

PV : 16

Dégâts : 1 dé

Talents : Engins de torture (*bon*), Spécialiste (religion aquaboniste, *bon*)

Pouvoirs : Amphibie

Équipement : un serre-tête, une toge blanche ou mauve ornée de motifs

- **Les Automates**

Créés par Julien de Vaucanson pour défendre sa cité, à l'époque où la cité de Vaucanson s'appelait encore Canard-Ville, les Automates sont, comme leur nom l'indique, des créatures entièrement mécaniques. Ils ont, comme leur créateur, l'apparence de Canards. Ces robots sont animés grâce à un artefact magique : les Flammes de Vie. Ces Flammes de Vie ne peuvent s'obtenir qu'auprès du Démon Kalador, après un rituel particulier.

Les Automates peuvent fonctionner même si toutes les pièces de leur corps ne sont pas rassemblées, ce qui fait qu'ils sont en théorie immortels ! Ce qui pose d'ailleurs bien plus de problèmes qu'il n'y paraît. En effet, les Automates doivent souvent changer de costumes et d'identité pour que personne ne remarque qu'ils ne vieillissent pas, sans quoi ils seraient probablement rejetés de la société. Car comme ils ont été rejetés à la fondation de Vaucanson, ils ont choisi de vivre dans la clandestinité. Si bien qu'à *Zénith*, plus personne ne se doute qu'il existe encore des Automates et on n'évoque ces derniers que dans les chansons et les légendes anciennes.

Un Automate ne peut être détruit de manière classique, car même si ses membres sont séparés, ce dernier continuera de vivre. On parlera alors d'Automate « cassé », mais en aucun cas mort ou détruit. En réalité, la seule façon de tuer un Automate est de lui retirer sa Flamme de Vie, ce qui ne peut être fait que par celui qui les a fournies, à savoir le Démon Kalador. Mais ce dernier ne peut les retirer au cas par cas : soit il les retire toutes entièrement (et tous les Automates de par le monde meurent, redevenant inanimés), soit il ne peut en retirer aucune.

A leur création, les Automates ont été dotés de pouvoirs particuliers, auxquels ils ne peuvent se soustraire, même s'ils essaient. Ainsi :

- Ils sont incapables de mentir
- Ils sont incapables de tuer tout être vivant
- Ils ne peuvent porter la main sur un Canard de Vaucanson.
- Ils doivent protéger leur créateur et sa descendance, à laquelle ils doivent d'ailleurs une obéissance absolue.
- Ils n'ont pas besoin de dormir, ni de manger ou de boire
- Ils ne vieillissent pas
- Ils ne peuvent se remonter entre eux (pour les Monstres-Goussets)

Si les Automates les plus perfectionnés ressemblent en tous points à des Canards de Vaucanson, il existe toutefois des versions d'Automates plus rudimentaires, appelés Monstres-Goussets, que Julien de Vaucanson avait créé pour défendre Canard-Ville. Ces Monstres-Goussets, équipés d'ailes mécaniques, et dont l'aspect robotique est évident (et donc reconnu en tant qu'Automates par tous), sont moins perfectionnés que les autres Automates, bien qu'ils obéissent aux mêmes règles. Ils ont un langage moins fluide, moins soutenu, sont moins intelligents, et ont besoin d'être régulièrement remontés pour pouvoir fonctionner. En outre, ils sont moins résistants que des Automates classiques car ils peuvent être détruits par des moyens usuels (armes, feu, etc.). A *Zénith*, il reste toutefois peu de Monstres-Goussets : deux sont au service de Guillaume de la Cour, et deux au service de la cité de Vaucanson.

Enfin, il est à noter qu'à *Crépuscule* il ne reste qu'un seul Automate vivant : le professeur Cormor.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Automates :

- Détaler
- Incroyablement coriace
- Inventeur de génie
- Invulnérabilité au feu
- Parole d'évangile
- Prestance
- Réflexes fulgurants
- Survie
- Vie éternelle
- Vol (pour les Monstres-Goussets)

Un Automate

Epoque : Potron-Minet - Zénith - Crépuscule

Album : DPM-99, DPM-84, DPM-83, DZ4, DZ6, DM5, DM11, DM12, DC110, DC111

Acrobaties : *habile*

Bagarres : *habile*

Charme : *habile*

Acuité : *bon*

PV : n'en a pas besoin, car immortel !

Dégâts : 1 dé

Talents : n'importe lesquels au choix, en fonction de la profession de l'Automate (de *pas très doué* à *balaise*)

Pouvoirs : Vie éternelle, Parole d'évangile

Équipement : vêtements et possessions divers en fonction de la profession de l'Automate

Un Monstre-Gousset

Epoque : Potron-Minet - Zénith

Album : DZ4, DZ6, DM11, DM12

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *habile*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 25

Dégâts : 1 dé

Talents : Bricolage (*pas très doué*), Géographie (*pas très doué*), Histoires et légendes anciennes (*pas très doué*)

Pouvoirs : Incroyablement coriace, Vol

Équipement : aucun

- **Les Bantous**

Les Bantous sont un peuple guerrier originaire du Sud.

Ils combattent parés de leurs plus beaux bijoux, car ils vont à la guerre comme on va à une fête, et d'un masque pour impressionner leurs adversaires.

Bien que déjà grands, il existe parmi eux des Géants, qui forment une caste à part, redoutable sur les champs de bataille.

Les Bantous louent souvent leurs services comme mercenaires.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Bantous :

- Survie
- Incroyablement coriace

Un Guerrier Bantou

Epoque : Zénith

Album : « Cœur de Canard »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 10 + 1 dé

Dégâts : 1 dé

Equipement : javelots, masque (protection +1)

Un Géant Bantou

Epoque : Zénith

Album : « Cœur de Canard »

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 20 + 1 dé

Dégâts : 1 dé + 4

Talents : -

Pouvoirs : Costaud

Equipement : une lance de géant (dégâts 3 dés), une armure légère (protection +4), un masque (protection +1)

• Les Batraciens

Les Batraciens sont des petits individus assez fourbes, qui se trouvent très attirés par l'or. C'est la raison pour laquelle il n'est pas rare que certains d'entre eux embrassent la carrière d'aventurier ou vendent leurs talents comme mercenaire, ou bien encore s'adonnent à la pratique du brigandage. Bref, attention à votre bourse si vous croisez un Batracien dans la rue !

Parmi ces Batraciens, certains se spécialisent dans des techniques de combat spectaculaires et des arts martiaux très perfectionnés. Ils sont dotés de réflexes fulgurants et de capacités étonnantes à la Bagarre ; ce sont les Batraciens Ninjas.

D'autres au contraire se spécialisent dans la Magie Élémentale, et deviennent des Batraciens Elementalistes.

Quelle que soit leur spécialité, tous ont néanmoins en commun d'être attirés par l'or et les trésors comme une abeille par un pot de miel.

Les Pouvoirs spécifiques accessibles aux Batraciens :

- Chef de bande*
- Incroyablement discret
- Prodigieusement agaçant
- Réflexes fulgurants
- Voit dans le noir

* *Le PJ-Batracien qui dispose du Pouvoir Chef de bande se voit octroyé une bande de 5 Batraciens Ninjas, dont il est le chef.*

Les Batraciens

Epoque : Zénith

Album : « Le jour des crapauds »

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 10 + 1 dé

Dégâts : 1 dé

Un Batracien Ninja

Epoque : Zénith

Album : « Le jour des crapauds »

Acrobaties : *habile*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 16

Dégâts : 1 dé

Talents : Brigandage (*bon*), Spécialiste (Vampires, *bon*), Artiste (jouer la comédie = faire le mort, *pas très doué*)

Pouvoirs : Arts Martiaux, Incroyablement discret, Réflexes fulgurants, Voit dans le noir

Équipement : une combinaison noire de camouflage, une ceinture de ninja, un katana

Un Batracien Elementaliste

Epoque : Zénith
Album : « Le jour des crapauds »

Acrobaties : *bon*
Bagarres : *pas très doué*
Charme : *habile*
Acuité : *pas très doué*

PV : 16
Dégâts : 1 dé
Talents : Dressage (grenouilles, *balaise*), Magie (*bon*), Economat (*pas très doué*), Raconter des histoires (*pas très doué*)
Pouvoirs : Chef de bande, Magie
Equipement : un peignoir vert aux motifs bariolés, un katana

- **Les Brous**

Les Brous sont des démons caprins peu civilisés et très violents, interdits de séjour dans la plupart des villes. A *Potron-Minet*, ils peuplent fréquemment les forêts au sein desquelles ils trouvent refuge. A *Zénith*, beaucoup sont employés au Donjon et à *Crépuscule*, nombre d'entre eux officient en tant que mercenaires, mais ne font pas partie de l'armée du Grand Khan.

Plutôt anarchistes, ils sont hostiles à toute forme d'autorité, bien que l'appât du gain les amène parfois à servir un maître contre une forte somme d'argent.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Brous :

- Griffes
- Survie

Epoque : Potron-Minet - Zénith - Crépuscule
Album : DPM-99, DPM-98, DPM-97, DM5, DZ1, DC103

Acrobaties : *pas très doué*
Bagarres : *bon*
Charme : *nul*
Acuité : *pas très doué*

PV : 18
Dégâts : 1 dé + 4
Talents : Brigandage (*bon*), Pistage (*bon*), Faire peur (*bon*), Lettré (*pas très doué*)
Pouvoirs : Costaud
Equipement : vêtements en haillons, arme quelconque

- **Les Centaures**

Les Centaures sont des créatures composées à moitié d'un corps de cheval. L'autre moitié est celle d'un être vivant et intelligent classique (Chien, Chat, Canard, etc.).

Peuplade venue du Nord, les Centaures sont reconnus pour leur aptitude à la Bagarre, ainsi que pour leur vélocité et leur résistance, équivalente à celle d'un cheval. C'est la raison pour

laquelle bon nombre d'entre eux louent leur service en tant que mercenaire, ou décident plus simplement d'embrasser la carrière d'aventurier.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Centaures :

- Survie

Un Centaure aventurier

Epoque : Zénith

Album : « Sortilèges et Avatars »

Acrobaties : *bon (nul avec l'armure)*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 18

Dégâts : 1 dé

Talents : Tir (*bon*)

Pouvoirs : Survie

Équipement : armure moyenne (protection +8), arme diverse (javelot, lance, épée, arc avec flèches et carquois)

- **Les Champignons**

Ces créatures, à l'aspect de grands champignons monstrueux, pullulent dans les endroits humides, à l'abri de la lumière. C'est la raison pour laquelle beaucoup d'entre eux se plaisent dans les couloirs lugubres du Donjon et dans ses niveaux inférieurs.

Ce qui ne va pas d'ailleurs sans manquer de créer quelques soucis d'incompatibilité avec certains autres habitants des lieux: les spores des Champignons donnent des allergies aux squelettes, et eux-mêmes sont terrorisés par les Teckels de Tindalos, qui leur urinent dessus.

Les Champignons n'ont ni bras, ni jambes, et se déplacent par petits bonds.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Champignons :

- Avement
- Camouflage
- Odeur pestilentielle
- Spores allergènes
- Voit dans le noir

Epoque : Zénith

Album : DZ1, DZ5, DP1

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +20

Dégâts : 1 dé

Pouvoirs : Voit dans le noir, Spores allergènes*

** Le Pouvoir Spores allergènes ne marche qu'à l'encontre des Squelettes. Quand ces derniers respirent les spores émis par le Champignou, ils perdent temporairement 1 rang dans tous leurs attributs (qu'ils regagnent après 24H de repos ou après s'être soignés).*

- **Les Chiens**

Les Chiens forment l'une des espèces les plus répandues sur Terra Amata. Leur apparence peut varier, et il existe beaucoup de sous-espèces, telles les Caniches (comme le Duc Aloïsus Van Poodle), les Dogues (comme les soldats de Clérembard), les Bergers allemands (comme Parsouflet), les Bulldog (comme les policiers d'Antipolis) ...

Les Chiens sont originaires du duché de Clérembard, situé au sud du Donjon.

Bien que vivant en paix avec les autres peuplades de Terra Amata, les Chiens forment plutôt un peuple belliqueux et agressif. Leur rêve le plus cher est en effet de casser la figure aux Oiseaux de Vaucanson, à qui ils vouent une haine féroce et ancestrale. Mais comme ils n'y parviennent pas, ils se vengent sur leurs esclaves, les Ostruchiens.

A *Potron-Minet*, beaucoup de Chiens sont bien intégrés dans la société, mais leur nature belliqueuse fait qu'on en retrouve beaucoup à des postes où la force doit s'exercer, comme dans la police d'Antipolis par exemple.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Chiens :

- Noble
- Prestance
- Survie

Les Chiens

Epoque : Potron-Minet – Zénith – Crépuscule – Antipodes +

Album : tous les DPM, DP2, DM1, DM5, DM7, DM11, DM12, DM13, DC110, DA+10000

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +10

Dégâts : 1 dé

Un soldat de Clérembard

Epoque : Potron-Minet - Zénith

Album : DM1, DM11, DM12, DP2

Acrobaties : *pas très doué (nul avec l'armure)*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 16

Dégâts : 1 dé

Talents : Pistage (*bon*), Géographie (*pas très doué*), Jouer aux cartes (*pas très doué*)

Pouvoirs : aucun

Équipement : une cotte de maille (protection +8), un heaume (protection +2), un bouclier décoré des armoiries de Clérembard (protection +2), une cape jaune ou rouge, des bottes réglementaires, arme diverse (lance, épée ou masse d'arme)

Un soldat d'élite de Clérembard

Epoque : Zénith

Album : « Le Sage du Ghetto »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *habile*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 17

Dégâts : 1 dé +4

Talents : Pistage (*bon*), Géographie (*pas très doué*), Jouer aux cartes (*pas très doué*)

Pouvoirs : Costaud, Survie

Équipement : casque (protection +2), épaulettes (protection +2), glaive, boucles d'oreille, ceinture en cuir, sous-vêtements légionnaires de couleur brune

Un agent des services secrets de Clérembard

Epoque : Zénith

Album : « Le Grimoire de l'Inventeur »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

PV : 16

Dégâts : 1 dé

Talents : Pistage (*bon*), Déguisement (*pas très doué*), Géographie (*pas très doué*)

Pouvoirs : aucun

Équipement : coiffe et vêtements de qualité supérieure, mais de couleur bleue et or pas très discrètes

Un policier d'Antipolis

Epoque : Potron-Minet

Album : DPM-98, DM5

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 16

Dégâts : 1 dé +4

Talents : Droit (*bon*), Equitation (*bon*), Lettré (*pas très doué*)

Pouvoirs : Costaud, Dur à cuire

Équipement : uniforme réglementaire de la police : casque (protection +2), capuche en cuir, épais manteau vert, grosse ceinture en cuir, pantalon, bottes, gants de cuir, hallebarde, matraque

- **Les Cochons**

Les Cochons forment un peuple sédentaire, majoritairement composé de paysans, qui ne se destine pas vraiment à une vie aventureuse. Ils sont bien sûr originaires de Cochonville, bourgade située à l'est du Donjon.

A *Potron-Minet*, leur ville a été colonisée par les Magiques-Useurs fuyant Antipolis à la suite de la Révolution Magique. La ville a été presque entièrement peuplée de ces Magiques-Useurs, et les Cochons se sont retrouvés relégués en périphérie. C'est la raison pour laquelle les Cochons sont très hostiles aux magiciens à cette époque-là.

A *Zénith*, les Cochons, définitivement relégués hors de Cochonville, se sont fait à leur sort et sont désormais bienveillants avec les étrangers. Comme ils ne sont pas riches, il n'est pas rare qu'ils proposent aux voyageurs étrangers venus de loin de garder leur monture à l'entrée de la ville, moyennant quelques pièces de monnaie. Sinon, en temps normal, les paysans de Cochonville se retrouvent souvent obligés de cultiver des plantes magiques pour les magiciens. Ils sont pauvres et rêvent que leurs enfants entrent au service des magiciens qui les instruiront.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Cochons :

- Minus

Les Cochons

Epoque : Potron-Minet – Zénith – Crépuscule – Antipodes +

Album : DPM-99, DPM-84, DM5, DM7, DZ4, DC110, DA+10000

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +10

Dégâts : 1 dé

Un paysan de Cochonville

Epoque : Potron-Minet - Zénith

Album : DPM-84, DZ4

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 14

Dégâts : 1 dé

Talents : Elevage (*bon*), Fermier (*habile*)

Pouvoirs : aucun

Equipement : fourche, salopette, sabots

Le Duc de la Hure

Epoque : Potron-Minet

Album : « la Nuit du Tombeur »

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *balaise*

Acuité : *bon*

PV : 18

Dégâts : 1 dé

Talents : Droit (*bon*), Lettré (*habile*)

Pouvoirs : Héros, Noble, Prestance, Relations (Comte Florotte, dirigeants d'Antipolis, chef de la police d'Antipolis), Economies (Castel de la Hure)

Equipement : coiffe et vêtements de nobles (à la fois ridicules et de qualité supérieure), canne en or

Lublinö, étudiant en nécromancie

Epoque : Potron-Minet

Album : « La Nuit du Tombeur »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 14

Dégâts : 1 dé

Talents : Magie (*pas très doué*)

Pouvoirs : Héros, Magie

Equipement : toge de nécromant

L'adjoint à la culture d'Antipolis

Epoque : Potron-Minet

Album : « La Chemise de la Nuit »

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *bon*

Acuité : *pas très doué*

PV : 16

Dégâts : 1 dé

Talents : Lettré (*balaise*), Spécialiste (politique culturelle, *habile*)

Pouvoirs : Héros, Relations (faculté d'Antipolis)

Équipement : vêtements de couleur verte

- **Les Démons**

Les Démons sont de entités très anciennes dont l'origine remonte à la nuit des temps, en fait lors de la création de Terra Amata. Ils sont de nature magique. Ils proviennent en effet du havre matriciel des profondeurs de la planète, et leur apparition sur Terra Amata n'est jamais naturelle, elle est toujours la conséquence d'une invocation magique. C'est pour cela qu'on parle d'invoquer un Démon, pour faire appel à ses services. Ces invocations s'accompagnent presque toujours d'un rituel bien spécifique, en fonction de la nature du Démon.

A noter qu'une fois invoqués, certains Démons ne disparaissent plus dans les profondeurs de Terra Amata, mais restent au contraire à la surface, comme par exemple le Démon Kalador ou l'Entité Noire. D'autres, au contraire, ne font qu'une apparition temporaire, et devront être ré-invoqués ultérieurement pour ré-apparaître (comme par exemple le Démon Azdebaroth).

S'ils sont très souvent impressionnants d'aspect et intimidants, les Démons ne sont pas forcément toujours malveillants. Certains peuvent même se montrer courtois et rendre de précieux services à celui qui les invoque.

Les Démons peuvent posséder tous les Pouvoirs spécifiques et extraordinaires.

Les Démons

Epoque : Potron-Minet – Zénith – Crépuscule – Antipodes +

Album: DZ7, DM2, DM3, DM4, DM11, DM12, DC110, DC111, DA+10000

Acrobaties : *variable*

Bagarres : au minimum *balaise*

Charme : *variable*

Acuité : *variable*

PV : variable

Dégâts : variable

Talents : -

Pouvoirs : de aucun à TOUS

Équipement : -

Le Démon Azdebaroth

Epoque : Zénith

Album : « Le Géant qui Pleure »

Acrobaties : *habile*

Bagarres : *balaise*

Charme : *nul*

Acuité : *bon*

PV : 100

Dégâts : 3 dés

Talents : -

Pouvoirs : Héros, Réaliser des vœux, Vol

Equipement : -

Pour invoquer le Démon Azdebaroth, il faut prononcer la formule d'incantation : *Bulurugrustuluggnumu Brruulputuputulupulu*. Le Démon Azdebaroth présente le très gros avantage pour qui l'invoque de pouvoir réaliser n'importe quel souhait. L'inconvénient, c'est qu'une fois ce souhait réalisé, Azdebaroth disparaît et ne peut plus être invoqué avant les dix-neuf prochaines années ...

Le Démon Kalador

Epoque : Potron-Minet - Zénith

Album : DM11, DM12

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *balaise*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *habile*

PV : 100

Dégâts : 4 dés

Talents : Magie (Fabriquer des Flamme de Vie, *super fortiche*)

Pouvoirs : Héros, Magie, Invulnérabilité au feu

Equipement : -

Le Démon Kalador, qui vit dans les profondeurs de Terra Amata, est très à cheval sur le rituel qui doit précéder chacune de ses rencontres avec l'individu qui le souhaite. Et gare à ce dernier s'il ne respecte pas le protocole ! L'inconvénient, c'est que les codes de ce rituel se perdent dans la nuit des temps et que plus personne ne les connaît. Aussi, l'individu se présentant devant Kalador devra être sacrément persuasif s'il veut garder la vie sauve...

L'Entité Noire

Epoque : Potron-Minet – Zénith – Crépuscule

Album : DZ7, DM3, DM4, DM11, DC110, DC111

Acrobaties : *super fortiche*

Bagarres : *super fortiche*

Charme : *super fortiche*

Acuité : *super fortiche*

PV : 1000

Dégâts : 10 dés

Talents : -

Pouvoirs : Héros + TOUS

Equipement : -

En plus de TOUS les Pouvoirs qu'elle peut utiliser à sa guise, l'Entité Noire peut prendre possession du corps et de l'esprit de n'importe quel individu de la lignée des Vaucanson. Quand elle n'est pas liée à un Vaucanson, elle se déplace sous la forme d'une ombre noire impalpable.

Bon, il y a fort à parier que si vous la rencontrez au détour d'un chemin, vos secondes sont comptées ...

- **Les Druides des eaux**

A *Antipodes* – ces créatures humanoïdes attisent la suspicion, voire la crainte, du commun des mortels, en raison de leurs pouvoirs magiques, en lien avec les éléments naturels liquides. Pourtant, si on ne leur cherche pas de tort, ces êtres sont tout à fait charmants et courtois. Leur élégance naturelle, leur douce voix et leur capacité à jouer des airs de musique délicieux en font des individus très émouvants. Physiquement, les Druides des eaux ont le teint vert pâle, des oreilles pointues et la peau recouverte d'écailles.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Druides des eaux:

- Amphibie
- Ecailles / Epines
- Prestance

Epoque : Antipode –

Album : DA-10000

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *bon*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +10

Dégâts : 1 dé

Une Druides des eaux comme dans « L'Armée du Crâne »

Epoque : Antipodes –

Album : DA-10000

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *habile*

Acuité : *pas très doué*

PV : 14

Dégâts : 1 dé

Talents : Magie (*bon*), Artiste (chanter et jouer de la lyre, *habile*), Histoires et légendes anciennes (*pas très doué*)

Pouvoirs : Prestance

Equipement : robe, lyre, bijoux en or

- **Les Elfes**

Les Elfes passent pour être des gens cultivés, courtois, galants et proches de la Nature. Nature, qui, à l’instar des shamans, leur procure suffisamment de manne pour qu’ils soient doués en Magie. Ainsi, en plus de leurs hautes qualités morales, les Elfes font partie des plus puissants magiciens vivant sur Terra Amata.

Les Elfes sont l’une des plus anciennes races de la planète, présents sur Terra Amata depuis les temps ancestraux. A *Antipodes* –, les Elfes sont en guerre perpétuelle contre les Orques. Leur allure maigre, leurs os fragiles et leurs vêtements rutilants couverts de dentelles peuvent les rendre ridicules aux yeux de leurs ennemis, mais il ne faut pas s’y fier car les Elfes sont de redoutables combattants. Les armées elfes sont parfaitement organisées et hiérarchisées, et comportent plusieurs castes : Elfes magiciens, soldats Elfes, archers Elfes, cavaliers Elfes, etc. Parmi ces derniers, certains montent des licornes et sont équipés d’armures représentant un dragon et de casques décoré de quatre plumes : ce sont les redoutables et célèbres Dracolances de la tribu des Brumes, qui ont pour tradition de garder le crâne de leurs ennemis terrassés afin de les entreposés au mausolée Delgofel à leur retour de campagne.

Parmi toutes les techniques de combat, les Elfes ont développé un savoir-faire inégalé dans le maniement des arcs et des flèches. Ils sont non seulement réputés pour être les meilleurs tireurs de Terra Amata, mais de plus, grâce à leur rapidité exceptionnelle, les Elfes sont la seule espèce au monde qui utilise aussi l’arc comme arme de contact.

Au sein de la race elfe plusieurs ethnies existent, bien qu’elles aient du mal à cohabiter toutes entre elles. Ainsi, Elfes de haut lignage, Elfes des bois, Dracolances des Brumes ou autres se méprisent tous mutuellement, car tous les Elfes sont persuadés d’appartenir à une race supérieure. Ce qui les amène donc non seulement à mépriser les autres races de Terra Amata, mais également à mépriser d’autres Elfes qui ne feraient pas partie de leur ethnie. Bref, cet aspect détestable de leur personnalité font que les Elfes sont en général peu aimés des autres peuples de Terra Amata, en particulier des Orques.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Elfes :

- Camouflage
- Incroyablement discret
- Prestance
- Prodigieusement agaçant
- Réflexes fulgurants

Epoque : Antipode – Potron-Minet – Zénith - Crépuscule

Album : DA-10000, DZ4, DC110

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *habile*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +10

Dégâts : 1 dé

Un magicien Elfe

Epoque : Antipodes – Potron-Minet – Zénith – Crépuscule
Album : DA-10000, DZ4, DC110

Acrobaties : *pas très doué*
Bagarres : *pas très doué*
Charme : *bon*
Acuité : *pas très doué*

PV : 14

Dégâts : 1 dé

Talents : Lettré (*pas très doué*), Magie (*habile*)

Pouvoirs : Prestance, Prodigieusement agaçant

Equipement : Au choix : robe de magicien et bâton OU vêtements rutilants et haut-de-forme
OU simple pagne

Un Dracolance des Brumes

Epoque : Antipodes –
Album : DA-10000

Acrobaties : *habile*
Bagarres : *bon*
Charme : *bon*
Acuité : *habile*

PV : 16

Dégâts : 1 dé

Talents : Tir (*balaise*), Equitation (*bon*)

Pouvoirs : Prestance, Réflexes fulgurants

Equipement : armure légère aux motifs de dragon (protection +4), casque orné de quatre plumes (protection +2), arc, carquois, flèches.

Un soldat Elfe

Epoque : Antipodes –
Album : DA-10000

Acrobaties : *pas très doué*
Bagarres : *pas très doué*
Charme : *bon*
Acuité : *pas très doué*

PV : 14

Dégâts : 1 dé

Talents : Tir (*habile*)

Pouvoirs : Prodigieusement agaçant

Equipement : tunique de combat, bouclier (protection +2), lance, arc, carquois, flèches

- **Les Fantômes noirs**

Ces Fantômes noirs sont en tout point identiques à des fantômes classiques, si ce n'est que leur aspect noir et leurs yeux et bouches de couleur bleue spectrale les rendent encore plus effrayants.

Les Pouvoirs spécifiques accessibles aux Fantômes noirs :

- Glacé
- Passe-murailles
- Voit dans le noir
- Vol

Epoque : Zénith

Album : « Un Mariage à part »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *habile*

Acuité : *bon*

PV : 1 dé +10

Dégâts : 1 dé

Talents : Faire peur (*habile*)

Pouvoirs : Voit dans le noir

• **Les Garous**

Ce sont des êtres atteints de la maladie de lycanthropie, la plupart du temps irréversible et permanente, bien qu'il existe des formes instables, certains arrivant même à la maîtriser. Ces derniers ne se transforment donc en Garous qu'à certaines occasions particulières (pleine lune, solstice, fête du navet, insulte à leur encontre ...).

Il existe des Garous de loup, d'ours, de rat, de cochon, de hamster, etc. La maladie fait se mélanger les deux espèces (ex : garou de canard au loup). Ce sont des êtres agressifs et costauds. Du fait de leur maladie, ils ont perdu une partie de leur intelligence au profit d'une dose d'instinct et de bestialité décuplée. Leur pseudo intelligence dépasse à présent rarement celle de Zongo, par exemple.

Les Pouvoirs spécifiques accessibles aux Garous :

- Apparence de combat
- Griffes/Crocs
- Incroyablement coriace
- Réflexes fulgurants
- Survie
- Voit dans le noir

Epoque : Zénith

Album : DZ1, DZ5, DP1, DP3, DM12

Acrobaties : *comme avant + 1 rang*

Bagarres : *comme avant + 1 rang*

Charme : *comme avant - 3 rangs*

Acuité : *comme avant + 1 rang*

PV : 1 dé +10

Dégâts : 1 dé

- **Les Géants**

Bien qu'impressionnants par leur dimension démesurée, les Géants sont une race en voie d'extinction, du fait de la traque qu'ils ont subie à *Zénith*. En effet, les Géants ont la particularité de posséder des organes doués de pouvoirs magiques pour qui sait s'en servir. Par exemple, quiconque saura utiliser le pouvoir magique d'un Œil de Géant pourra voir à distance et observer n'importe quel lieu ou individu sur Terra Amata. De même, d'autres organes comme des Doigts, des Orteils ou des Oreilles de Géant sont également très recherchés, pour d'autres pouvoirs magiques bien spécifiques. C'est la raison pour laquelle à *Zénith*, de nombreux Géants ont été décimés par des Magiques-Useurs ou des mercenaires à leur solde, afin de s'accaparer ces artefacts magiques.

Un épisode peu glorieux de l'Histoire de Terra Amata et tout à fait regrettable, car la plupart des Géants sont des gens courtois, civilisés, cultivés et de bonne compagnie.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Géants :

- Incroyablement coriace
- Survie

Les Géants

Epoque : Antipodes -- Potron-Minet – Zénith

Album : DA-10000, DZ2, DM2

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé + 30

Dégâts : 2 dés

Le Géant Biscarra

Epoque : Zénith

Album : « Le Géant qui pleure »

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 40

Dégâts : 2 dés

Talents : Lettré (*bon*), Tir (*habile*), Cuisine (*pas très doué*), Equitation en vol (*pas très doué*), Jouer du luth (*pas très doué*)

Pouvoirs : Héros

Equipement : vêtements rouges/bruns de qualité usuelle, bottes en cuir, ceinture

- **Les mercenaires Glaouy**

Ces êtres scrotoïformes louent souvent leurs services de mercenaire. Ils constituent une force d'Elite pour la protection du Grand Khan. Leur arme traditionnelle est la canne-à-pyramide.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux mercenaires Glaouy :

- Chef de bande*
- Minus

** Le PJ-mercenaire Glaouy qui dispose du Pouvoir Chef de bande se voit octroyé par le Grand Khan une bande de 10 mercenaires Glaouy, dont il est le chef. Leurs caractéristiques sont équivalentes à celles de Gobelins donnés par ce Pouvoir (cf. DCM, p.34).*

Les mercenaires Glaouy

Epoque : Crépuscule

Album : DC102, DC105

Acrobaties : pas très doué

Bagarres : bon

Charme : nul

Acuité : pas très doué

PV : 1 dé + 10

Dégâts : 1 dé

Equipement : canne-à-pyramide, ceinture Glaouy

- **Les Gorgones**

Ces créatures à chevelure de serpents sifflants sur leur tête peuvent pétrifier quiconque croise leur regard. Heureusement, ce pouvoir n'est pas systématique. En effet, pour que cela fonctionne, il faut que la Gorgone le décide elle-même. Ce qui fait que la plupart du temps, les Gorgones constituent des individus d'agréable compagnie, avec qui il est toujours agréable de discuter ... à condition qu'on fasse attention de ne pas les fâcher, sous peine de se retrouver transformé en statue ! Ce qui est assez délicat, les Gorgones étant d'un naturel assez susceptible ...

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Gorgones :

- Pétrifier*
- Voit dans le noir

Le Pouvoir Pétrifier permet à la Gorgone de changer en statue n'importe qui croise son regard. Ce pouvoir ne fonctionne toutefois que si la Gorgone le décide elle-même. Ce qui fait qu'en temps normal, ce Pouvoir est toujours en sommeil, ce qui permet à la Gorgone d'évoluer en société sans aucun souci.

Les Gorgones

Epoque : Zénith
Album : DZ1, DP1

Acrobaties : *pas très doué*
Bagarres : *pas très doué*
Charme : *nul*
Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé + 10
Dégâts : 1 dé

- **Les Grands Moussus**

Ce sont des Trolls sylvestres très très âgés, et recouverts de mousse. Bien que plus lents, ils sont plus forts et plus résistants que les jeunes Trolls sylvestres, et les attaquer s'apparente à du suicide.

Cependant, en frappant leurs dents d'une lame solide, on crée des étincelles qui enflammeront les sucs gastriques du Grand Moussu, ce qui le fera périr dans les flammes. Cette botte secrète n'est cependant connue que d'une poignée de héros légendaires.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Grands Moussus :

- Souffle de Troll
- Incroyablement coriace
- Poigne de Troll

Les Grand Moussus

Epoque : Potron-Minet
Album : « Sans un bruit »

Acrobaties : *nul*
Bagarres : *pas très doué*
Charme : *nul*
Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé + 20
Dégâts : 3 dés + 10
Talents : Chasse (*bon*)
Pouvoirs : Incroyablement coriace, Poigne de Troll

- **Les Guerriers des Cent Tribus**

Ces Guerriers font partie de l'armée de la Géhenne. Ce sont de redoutables combattants qui ont été enrôlés pour renforcer les troupes terrestres du Grand Khan. Au sein de leur ethnie se répartissent diverses fonctions : chefs, prêtres, soldats, etc.

Ce sont des êtres d'assez petite taille, costauds, trapus, et dont l'apparence ressemble à une grosse boule de poil, à mi-chemin entre l'ours polaire et le yorkshire.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Guerriers des Cent Tribus :

- Chef de bande*

- Survie

* Le PJ qui dispose du Pouvoir Chef de bande se voit octroyé par le Grand Khan une bande de 10 Guerriers des Cent Tribus, dont il est le chef. Leurs caractéristiques sont équivalentes à celles de Gobelins donnés par ce Pouvoir (cf. DCM, p.34).

Les Guerriers des Cent Tribus

Epoque : Crépuscule

Album : « Les nouveaux centurions »

Acrobaties : pas très doué

Bagarres : bon

Charme : pas très doué

Acuité : pas très doué

PV : 1 dé + 10

Dégâts : 1 dé

Talents : Forge (*bon*), Pistage (*bon*)

Equipement : casque à cornes (protection +2), armure moyenne (protection +8), glaive, hallebarde

- **Les Hordes loqueteuses**

A *Antipodes* –, les Hordes loqueteuses sont des individus qui détraquent les cadavres sur les champs de bataille. Elles agissent toujours la nuit, à la fin de la bataille, afin de ne pas se faire trop repérer, car cette activité de pillage n'est pas glorieuse. Drapées dans de grandes loques qui leur couvrent entièrement le visage, elles arpentent les champs de bataille avec une lanterne suspendue à un bâton et une grande faux. En plus des éventuels bijoux, monnaie et armes qu'elles peuvent voler, les Hordes loqueteuses emportent quelques cadavres d'individus ou d'animaux, dont elles vendront plus tard les peaux. Pour cela, elles disposent d'un chariot rudimentaire tiré par un âne ou un mulet.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Hordes loqueteuses:

- Minus
- Survie

Les Hordes loqueteuses

Epoque : Antipodes –

Album : « L'Armée du Crâne »

Acrobaties : pas très doué

Bagarres : pas très doué

Charme : nul

Acuité : pas très doué

PV : 1 dé + 10

Dégâts : 1 dé

Un détrousseur de cadavre comme aperçu dans « L'Armée du Crâne »

Epoque : Antipodes –

Album : « L'Armée du Crâne »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 15

Dégâts : 1 dé

Talents : Artisanat (travail des peaux, *bon*), Brigandage (*pas très doué*), Economat (*pas très doué*)

Pouvoirs : -

Equipement : haillons, cape loqueteuse, lanterne, bâton, faux, large couteau, chariot tiré par un âne.

• Les Hyperménoréens

Peuple guerrier et cruel, ils sont les derniers représentants d'une antique et autrefois puissante civilisation. Leur unique but est de conjurer une prophétie annonçant la destruction de leur civilisation par les Péléens, et pour ce, tous les moyens sont bons.

Leur empereur Roüz fut l'un des porteurs de l'Épée du Destin, avant que le roi Péléen Gagra ne le mange, le précipitant lui et son peuple dans le chaos.

Les Hyperménoréens mourront pratiquement tous au début de *Zénith*, mais il est possible de croiser quelques guerriers solitaires égarés.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Hyperménoréens :

- Noble
- Réflexes fulgurants
- Survie

Les Hyperménoréens

Epoque : Zénith

Album : « Technique Grogro »

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *habile*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé + 10

Dégâts : 1 dé

Un prince combattant d'Hyperménorée

Epoque : Zénith

Album : « Technique Grogro »

Acrobaties : *habile*
Bagarres : *balaise*
Charme : *pas très doué*
Acuité : *pas très doué*

PV : 18

Dégâts : 1 dé + 4

Talents : Magie (*bon*), Pistage (*bon*), Equitation en vol (*bon*), Géographie (*pas très doué*), Economat (*pas très doué*), Histoires et légendes anciennes (*pas très doué*), Cuisine (*pas très doué*)

Pouvoirs : Arts Martiaux, Costaud, Santé de fer, Noble, Réflexes fulgurants, Survie, Magie

Équipement : casque en or orné de bijoux (protection +2), boucles d'oreilles ornées d'émeraude, collier en or, pagne en toile bleue-azur, bandages de tissus aux poignets, bracelet en or aux chevilles (protection +2), épée triangulaire (arme qui inflige 3 dés de dégâts).

Le prêtre Tchaok

Epoque : Zénith

Album : « Technique Grogro »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *habile*

Charme : *bon*

Acuité : *bon*

PV : 14

Dégâts : 1 dé

Talents : Magie (*bon*), Pistage (*bon*), Géographie (*bon*), Equitation en vol (*bon*), Histoires et légendes anciennes (*habile*)

Pouvoirs : Héros, Magie

Équipement : casque en or orné d'une réplique d'oiseau (protection +2), toge rouge, bandages de tissus aux poignets

- **Les Invisibles**

Comme leur nom l'indique, les Invisibles, dont l'apparence rappelle celles de gros aliens, sont des êtres doués du Pouvoir d'Invisibilité. Non seulement ils sont invisibles à l'œil nu, mais ils sont de plus quasiment imperceptibles à l'ouïe, bien qu'ils cohabitent avec les habitants de Terra Amata, même si la plupart l'ignore.

En réalité, les Invisibles vivent dans une autre dimension, appelée Monde des Invisibles, qui se superpose avec le Monde des Vivants. Ce qui fait que les habitants de Terra Amata peuvent vivre ensemble sur le même lieu, sans jamais toutefois se rencontrer. La seule possibilité pour que les Vivants et les Invisibles se rencontrent est que les Invisibles investissent le Monde des Vivants, ou le contraire.

Bien qu'il existe des ambassadeurs ou des ministres Invisibles, dont le rôle est de négocier avec les Vivants, les Invisibles sont plutôt de véritables machines à tuer, d'autant plus efficaces qu'elles peuvent attaquer quiconque sans être vues. Toutefois, ces bêtes sanguinaires ont un point faible : elles sont extrêmement sensibles aux odeurs nauséabondes, comme

l'urine ou le guano, et quiconque s'en enduira le corps disposera d'un répulsif très efficace contre les Invisibles.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Invisibles :

- Invisibilité
- Ecailles
- Crocs

Les Invisibles

Epoque : Potron-Minet – Zénith – Crépuscule

Album : DM11, DM13, DC103, DC110, DC111

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé + 10

Dégâts : 1 dé

Pouvoir : Invisibilité

• **Les Kushites**

Les Kushites forment un peuple qui dispose d'une très longue tradition guerrière, à tel point que certains guerriers Kushites ont été enrôlés dans la garde rapprochée du Grand Khân. L'un d'eux occupe même le poste privilégié qui consiste à organiser les sacrifices des membres de la secte des « porteurs du monde », afin de fournir au Grand Khân l'énergie dont il a besoin pour réaliser son noir dessein.

Guerriers hors pairs, les Kushites ont le corps couverts de tatouages, pour impressionner leurs adversaires, et sont armés de leur traditionnel casse-tête, une arme aussi efficace qu'un marteau de guerre, mais plus maniable.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Kushites :

- Incroyablement coriace
- Survie

Les Kushites

Epoque : Crépuscule

Album : DC102, DM4

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *bon*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé + 15

Dégâts : 1 dé

- **Les moines Lézards**

Avant la destruction de la planète, à *Crépuscule*, ces moines vivent en autarcie dans leur monastère et n'ont aucun contact avec le monde extérieur. Ils ne communiquent pas entre eux par la parole, puisqu'ils ont fait vœu de silence, en plus d'avoir fait vœu de chasteté également. Et par-dessus tout, ils sont hostiles à toute forme de magie, la considérant comme anti-naturelle, et donc néfaste. En effet, la religion que pratiquent les moines interdit toute forme de magie. Leur doctrine est basée sur trois principes : la prière, la tempérance et l'amour du prochain.

Après la destruction de Terra Amata, les moines ont rompu leurs vœux de silence et de chasteté, et ont quitté leur monastère pour aller s'installer sur un îlot en compagnie des chattes Kochaques, dont ils sont séparés par une rivière peu profonde. Ils restent toutefois hostiles à la magie.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux moines Lézards :

- Minus

Les moines Lézards

Epoque : Crépuscule

Album : « La carte majeure »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé + 10

Dégâts : 1 dé

Talents : Spécialiste (prière et religion, *balaise*), Secourisme (*pas très doué*), Histoires et légendes anciennes (*pas très doué*)

Équipement : robe de moine, coiffe de moine

- **Les Lézards télépathes**

A *Crépuscule*, le Grand Khân a formé des unités spéciales de Lézards télépathes. La sphère métallique vissée au bout de leur queue permet d'accroître considérablement la portée des communications. On raconte que certains lézards d'élite parviennent à expédier des messages à l'autre bout de la planète. Sans ces unités, l'armée du Grand Khan serait totalement désorganisée.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Lézards télépathes :

- Télépathie*
- Détaler
- Minus

* *Le Pouvoir Télépathie permet aux Lézards télépathes de communiquer entre eux par la pensée. Ce Pouvoir ne fonctionne toutefois qu'à la condition que les Lézards télépathes soient équipée d'une boule de communication, vissée au bout de leur queue. De cette manière, ils peuvent recevoir des ordres et communiquer des informations.*

Les Lézards télépathes

Epoque : Crépuscule

Album : DM4, DC105

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

PV : 1 dé + 10

Dégâts : 1 dé

Talents : Géographie (*pas très doué*)

Pouvoirs : Télépathie

Equipement : simple pagne, boule de communication vissée au bout de la queue

• Les Manavores

Ces grandes créatures fantasmagoriques possèdent le pouvoir d'absorber n'importe quel sortilège et de le renvoyer illico à la figure du lanceur du sort. C'est un pouvoir inné, qui fonctionne de manière systématique ; aussi les Manavores sont des créatures d'essence magiques réputées pour ne jamais connaître la défaite.

En réalité, il existe bien une façon de tuer un Manavore, bien que très peu soient au courant du point faible de ces créatures. La seule façon de tuer un Manavore est d'enfoncer ses deux bras dans les yeux de la créature. Cette botte secrète a toutefois un léger inconvénient, à savoir que si le Manavore est détruit instantanément, son agresseur meurt également aussitôt !

A *Zénith*, les Manavores sont les garants de l'ordre dans la cité de Cochonville, en veillant à ce que les phénomènes magiques créés par ses habitants ne dégénèrent pas. Ils travaillent en collaboration avec les Modérateurs de Cochonville, à qui ils assurent une quasi-impunité et une crainte bien justifiée aux yeux de leurs pairs.

A *Crépuscule*, tous les Manavores de Cochonville ont été détruits par des draconistes à la solde du Grand Khan. La ville des magiciens, que le Grand Khan craignait, a vite été déséquilibrée et n'a pas tardé à tomber, sous les assauts des troupes du Grand Khan. Il semblerait qu'un seul Manavore ait survécu à la destruction de Cochonville, et qu'il se soit mis au service de l'automate Cormor.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Manavores :

- Renvoi de sortilèges*
- Lévitiation
- Elastique
- Invulnérabilité au feu
- Passe-murailles
- Voit dans le noir

* *Le Pouvoir Renvoi des sortilèges permet aux Manavores de renvoyer instantanément un sort à la figure de son lanceur. Celui-ci subit de plein fouet les effets de son propre sort, qui s'est retourné contre lui, à moins qu'il n'ait le temps de trouver un moyen (magique ou pas) de contrer ce sort.*

Les Manavores

Epoque : Zénith – Crépuscule

Album : DZ4, DZ7, DM6, DM10, DM12, DC110

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *nul*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

PV : 1 dé + 30

Dégâts : 1 dé

Talents : Magie (*balaise*)

Pouvoirs : Renvoi des sortilèges, Lévitiation, Magie

Equipement : un grand bâton recourbé à son extrémité

• Les Nains

A *Zénith*, les Nains vivent pour la plupart dans leur empire, situé à l'ouest du Donjon, de l'autre côté d'une haute chaîne de montagnes.

Les Nains sont réputés à travers tout Terra Amata pour construire les meilleures machines de guerre et engins de torture de la planète. Leur savoir-faire dépasse même celui des Gobelins, que les Nains haïssent par-dessus tout. Les raisons de cette haine ancestrale se perd dans la nuit des temps, mais beaucoup de spécialistes estiment que si les Nains détestent autant les Gobelins, c'est justement parce que ces derniers pactisent avec de nombreux peuples pour la vente de leurs propres armes et engins de torture, volant ainsi d'importantes parts de marché aux Nains. Car par-dessus tout, les Nains sont âpres au gain.

Aussi est-il possible de commercer absolument tout avec des Nains. D'ailleurs, nombre d'entre eux se sont tournés vers le commerce, et beaucoup de marchands ambulants qui parcourent les routes de Terra Amata sont des Nains. Quant aux autres Nains qui ne se sont pas spécialisés dans le commerce, ils assouvissent leur soif de richesses en exploitant les nombreuses mines de leur pays, d'où ils extraient des pierres précieuses et du métal précieux (saphir, rubis, or, argent ...). Enfin, il n'est pas rare que les Nains offrent leurs services de mercenaires à quelques employeurs, par pur appât du gain. C'est notamment le cas à *Crépuscule*, où certains d'entre eux se sont enrôlés dans l'armée du Grand Khân.

Enfin, il arrive parfois que certains Nains aient une morphologie particulière. Ce sont les Nains-Géants, qui sont beaucoup plus grands et beaucoup plus forts que les autres Nains. Ces Nains-Géants s'intègrent d'ailleurs généralement mal dans la société naine, où ils sont marginalisés (il est en effet très peu pratique pour eux de travailler dans les mines, à cause de leur grande taille). C'est la raison pour laquelle beaucoup d'entre eux quittent l'empire Nain pour se lancer sur les routes et amasser la fortune par leurs propres moyens. Ainsi, il n'est pas rare que beaucoup de Nains-Géants soient des marchands itinérants ou s'engagent dans des armées comme mercenaire. Ces Nains-Géants sont en effet très appréciés dans les armées, car en plus de leurs qualités physiques au-dessus de la moyenne, il arrive qu'ils soient parfois pris de spasmes de guerre qui les rendent totalement fous furieux et quasi-imbattables. Ces spasmes de guerre peuvent durer entre une minute et un mois.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Nains :

- Inventeur de génie
- Survie

- Economies
- Spasmes de guerre

Les Nains

Epoque : Antipodes - – Potron-Minet – Zénith – Crépuscule

Album : DA-10000, DZ1, DP1, DM6, DM10, DC103

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +10

Dégâts : 1 dé

Les Nains-Géants

Epoque : Zénith - Crépuscule

Album : DM6, DC103

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +20

Dégâts : 1 dé

Un ingénieur Nain

Epoque : Zénith - Crépuscule

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 12

Dégâts : 1 dé

Talents : Ingénierie (*engin de torture, habile*), Engins de guerre (*habile*), Bricolage (*bon*), Lettré (*pas très doué*)

Pouvoirs : Inventeur de génie

Equipement : salopette, trousse à outils

Un mineur Nain

Epoque : Zénith - Crépuscule

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 12

Dégâts : 1 dé

Talents : Mineur (*balaise*), Forge (*bon*)

Pouvoirs : Survie

Equipement : salopette, hache, casque avec bougie, marteau, pieu

Un marchand Nain

Epoque : Zénith - Crépuscule

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 12

Dégâts : 1 dé

Talents : Economat (*habile*), Mineur (*pas très doué*), Lettré (*pas très doué*)

Pouvoirs : Economies

Equipement : chemise à carreaux, bourse remplie de pièces d'or

Un mercenaire Nain

Epoque : Zénith - Crépuscule

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 12

Dégâts : 1 dé

Talents : Engin de guerre (*bon*), Secourisme (*pas très doué*), Forge (*pas très doué*)

Pouvoirs : Survie, Spasmes de guerre

Equipement : vêtements usuels, hache ou lance

- **Les Ogres**

Ces êtres cannibales vivent plutôt à l'écart de la société. En effet, les gens, en général, n'aiment pas trop servir de nourriture à ces créatures. Parmi les Ogres célèbres, on peut citer Clémentine l'Ogresse, qui fût jadis un Porteur de l'Épée du Destin.

Aux temps *Antipode* -, certains Ogres sont au service des armées orques en qualité d'Ogre Nettoyeur. Leur tâche consiste alors, une fois la bataille terminée, à arpenter le champs de bataille et à ramasser tout ce qui n'est pas encore crevé. Ils portent des grands paniers en osier accrochés à leur dos et y empilent tout ce qu'ils peuvent trouver de plus ou moins vivants

après le carnage : Orques blessés et chiens orphelins de leurs maîtres morts au combat. Les Orques survivants peuvent ainsi être soignés et les chiens réaffectés à de nouveaux maîtres.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Ogres :

- Avalément
- Incroyablement coriace

Les Ogres

Epoque : Antipodes –, Potron-Minet, Zénith

Album : D1-10000, DZ2, DP5

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +15

Dégâts : 1 dé

Un Ogre Nettoyeur

Epoque : Antipode -

Album : DA-10 000

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *bon*

PV : 25

Dégâts : 1 dé

Talents : Nettoyage (*pas très doué*)

Pouvoirs : -

Équipement : vêtements en fourrure, sandales de marche, gants de nettoyage, grand panier en osier accroché au dos

• Les Orques

Contrairement à leurs cousins Gobelins, qui sont tous différents, les Orques sont eux, tous similaires. Ils sont grands, gris-verts, ont les yeux rouges, deux bras et deux jambes. Ce sont des soldats qui forment le gros des armées de Terra Amata, parce qu'ils sont obéissants, résistants et qu'ils adorent le sang. C'est là encore une différence fondamentale avec les Gobelins : alors que ces derniers ne sont pas forcément des guerriers (beaucoup sont d'excellents artisans, comme les forgerons, les constructeurs de machine de guerre ...), les Orques sont tous des soldats ou des mercenaires. Des fonctions qui leur conviennent d'ailleurs parfaitement, car outre leur attirance pour les métiers de la guerre, les Orques peuvent parfois être pris de spasmes de guerre qui les fait devenir Berzerk, c'est-à-dire atteints de folie furieuse, ce qui est bien difficile à supporter pour leurs ennemis. En gros, les Orques sont une variété particulière de Gobelins.

A *Potron-Minet*, l'un deux se charge néanmoins de contrôler les entrées et sorties dans Antipolis, en gardant l'unique pont qui permet d'accéder à la ville. Ce qui lui donne l'occasion de racketter honteusement les gens, à qui il demande le tarif exorbitant de 3 pièces d'or pour utiliser son pont.

Les Orques sont originaires d'un lointain royaume situé au Nord-Est du Donjon, placé entre le cimetière des dragons et les grandes chutes d'eau.

A *Antipodes* –, les Orques sont en guerre perpétuelle contre les Elfes. Ils vivent entassés dans des galeries sombres, sales et nauséabondes. Ils dorment tous ensemble dans d'immenses dortoirs qui ne sont que des grottes pourvues seulement de paille qui fait office de literie. Ils dorment tous les uns sur les autres, souvent en compagnie de leurs chiens. Disciplinés, ils obéissent à un chef d'escouade, qui lui-même obéit à un autre Orque, qui lui-même obéit à un autre Orque que les soldats de base n'ont probablement jamais vu. Leur activité quotidienne est d'aller faire la guerre. La plupart y vont à pied, mais certains chevauchent des loups, des hyènes ou des sangliers. Lorsque les survivants rentrent du champ de bataille, ils aiment se détendre en organisant dans des arènes rudimentaires en bois des combats de chiens (chiens orphelins de leurs maîtres morts au combat un peu plus tôt dans la journée) qui s'entre-dévorent jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul survivant, fêté comme un héros par les Orques qui l'acclament avant de ripailler et de festoyer dans d'immenses beuveries. A noter que bien que la très large majorité des Orques soit des combattants, certains restent affairés à l'entretien des cavernes et des troupes, comme les Orques cuisiniers par exemple.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Orques :

- Chef de bande
- Survie
- Spasmes de guerre
- Incroyablement coriace

Les Orques

Epoque : Antipode –, Potron-Minet, Zénith

Album : DA-10000, DPM-99, DPM-98, DPM-97, DPM-83, DZ1, DZ2, DM2, DM6, DM7, DM11

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +10

Dégâts : 1 dé

L'Orque gardien du pont d'Antipolis

Epoque : Potron-Minet

Album : DPM-99, DPM-98, DPM-97, DPM-83, DM7

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 17

Dégâts : 1 dé +4

Talents : Economat (*pas très doué*)

Pouvoirs : Costaud

Equipement : casque (*protection +2*), hallebarde, bourse remplie de pièces d'or

Un Orque monteur de loup (ou de hyène, ou de sanglier)

Epoque : Antipodes –

Album : DA-10000

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 15

Dégâts : 1 dé

Talents : Dressage (*bon*), Equitation (*bon*)

Pouvoirs : -

Equipement : bouclier en bois serti de fer (*protection +2*), lance ou hache, fourrure, collier ou ceinture de crânes

Un cuisinier Orque

Epoque : Antipodes –

Album : DA-10000

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 15

Dégâts : 1 dé

Talents : Cuisine (*pas très doué*)

Pouvoirs : -

Equipement : toque de chef, tablier de cuisine taché de sang, large couteau de cuisine

- **Les Ostruchiens**

Oiseaux veules et serviles, les Ostruchiens sont depuis des siècles les esclaves des Chiens de Clérembard. Les Ostruchiens vivent dans un ghetto, situé au bord d'une rivière, entre la manufacture de textile et le château du duc de Clérembard. Ils sont dévolus à effectuer tous les sales boulots que les Chiens ne veulent pas faire. Les Ostruchiens vivent dans la crainte incessante des Chiens, qui les martyrisent. Ils en ont tellement peur qu'ils n'ont jamais tenté une seule fois de se révolter, craignant les représailles. C'est aussi pour cela que les Ostruchiens considèrent les Oiseaux de Vaucanson (« le pays où les Oiseaux sont libres ») avec beaucoup de respect.

Les Ostruchiens sont aux yeux des Chiens de véritables animaux, et ces derniers leur ont interdit de porter le moindre vêtement, ni même de leur adresser la parole, sous peine de mort immédiate.

Au début de *Zénith*, le vieux Matthatias, dont la sagesse, le savoir et le charisme sont grands, dirige la communauté des Ostruchiens. Il fait souvent office de porte-parole auprès du duc de Clérembard. Ce dernier vient d'ailleurs souvent le consulter, avide de ses conseils de sage.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Ostruchiens :

- Minus
- Prestance

Les Ostruchiens

Epoque : Potron-Minet – Zénith

Album : DP2, DM11, DM12

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *nul*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +10

Dégâts : 1 dé

Le sage Matthatias

Epoque : Zénith

Album : « Le sage du ghetto »

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *nul*

Charme : *habile*

Acuité : *pas très doué*

PV : 10

Dégâts : 1 dé

Talents : Spécialiste (*philosophie, habile*), Médecine (*bon*), Lettré (*bon*), Equitation en vol (*pas très doué*), Raconter et faire des blagues (*pas très doué*)

Pouvoirs : Héros, Prestance

Equipement : lanterne accrochée au bout d'un bâton

• Les Ours

A *Crépuscule*, les Ours vivent sur un îlot en perpétuelle rotation, ce qui compromet très fortement leur survie. Ils ont su s'adapter tant bien que mal à leur environnement hostile. Certains vivent dans des puits, d'autres dans des grottes naturelles, d'autres encore marchent continuellement, portant un binôme qui dort sur leurs dos et qui les relaiera plus tard. D'autres encore ont construit des filets, harnachés au sol, qui se suspendent la nuit dans le vide, leur permettant ainsi de dormir. Mais tous ces moyens de survie restent très précaires.

C'est la raison pour laquelle la majorité d'entre eux travaille pour le Takmool, un petit Ours qui les fait travailler 16 heures par jour, mais qui en compensation leur garantit leur survie. En effet, les Ours doivent tirer grâce à des cordes l'imposante villa du Takmool, posée sur roues, dans le sens inverse de la rotation de l'îlot. Ainsi, en se relayant à intervalle de temps régulier, la villa avance sans jamais s'arrêter, et les Ours restent en vie.

Les Ours sont solidaires entre eux, fidèles au Takmool et n'hésitent jamais à lui porter secours. Pour preuve, une fois échappés de leur îlot, les Ours décident à l'unanimité de continuer à servir le Takmool, alors que les circonstances ne l'exigeaient plus.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Ours :

- Survie
- Prestance
- Minus
- Prodigieusement agaçant

Les Ours

Epoque : Crépuscule, Antipodes +

Album : DC106, DA+10000

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +10

Dégâts : 1 dé

Un contremaître Ours

Epoque : Crépuscule

Album : « Révolutions »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

PV : 16

Dégâts : 1 dé

Talents : Spécialiste (*management d'entreprise, bon*), Construction (*chariot pour villa, bon*), Bricolage (*pas très doué*)

Pouvoirs : Prodigieusement agaçant

Équipement : chapeau phallique, salopette, gants cloutés, bandages aux chevilles, fouet multiple

Le Takmool

Epoque : Crépuscule

Album : « Révolutions »

Acrobaties : *nul*
Bagarres : *nul*
Charme : *bon*
Acuité : *pas très doué*

PV : 14

Dégâts : 1 dé

Talents : Spécialiste (*management d'entreprise, balaise*), Raconter des histoires (*bon*)

Pouvoirs : Héros, Minus, Prestance, Prodigieusement agaçant, Economies (villa mobile)

Équipement : lunettes, collerette, manteau trop long

Vongole, femme du Takmool

Epoque : Crépuscule

Album : « Révolutions »

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *nul*

Charme : *bon*

Acuité : *pas très doué*

PV : 16

Dégâts : 1 dé

Talents : Cuisine (*bon*), Couture (*bon*), Super coup (*bon*)

Pouvoirs : Héros

Équipement : collier de perle, pendentif, robe au décolleté affriolant

Farfalle, fille du Takmool

Epoque : Crépuscule

Album : « Révolutions »

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *nul*

Charme : *habile*

Acuité : *pas très doué*

PV : 15

Dégâts : 1 dé

Talents : Super coup (*pas très doué*)

Pouvoirs : Héros

Équipement : bracelets, jupe de couleur turquoise, décolleté aguicheur

- **Les Pourvoyeurs Exécutaires**

A *Zénith*, les Pourvoyeurs Exécutaires constituent un ordre ancien et particulièrement puissant sur Terra Amata. Sorte de police juridique de Terra Amata, ils interviennent, sous mandat, dès qu'il y a un litige juridique entre deux parties, à la demande de l'une de ces parties. Et s'ils

sont craints et respectés par tous, ce n'est pas tant parce qu'ils résolvent les conflits d'intérêt de manière juste et pacifique, mais bien parce qu'ils assoient leur autorité par la force !

Les Pourvoyeurs Exécutaires ne sont pas une race à proprement parler, mais plutôt une caste. N'importe quelle espèce peut s'engager dans leur ordre (Loups, Rhinocéros, Sangliers, Pandas, etc.). Les conditions d'intégration à l'ordre des Pourvoyeurs Exécutaires sont d'ailleurs très spécifiques, et surtout très dangereuses. Quiconque souhaite intégrer l'ordre des Pourvoyeurs Exécutaires doit passer deux épreuves. La première se déroule à Poisson-Ville : tous les candidats sont enfermés dans une pièce et un seul a le droit d'en sortir vivant. Tous les coups sont permis pour survivre à cette première épreuve, aussi est-il fortement conseillé d'être armé pour passer avec succès ce premier test ! La seconde épreuve a lieu dans la foulée : sous la direction d'un Pourvoyeur Exécutaire, le survivant à la première épreuve embarque à bord d'un navire et est conduit après une traversée d'une nuit jusqu'à l'Insondable Tourbillon, centre névralgique des Pourvoyeurs Exécutaires. Là, il est invité à s'allonger sur une stèle de marbre où on lui fera revivre ses pires traumatismes afin de mettre à nu toutes ses vérités. D'après les dires des Pourvoyeurs Exécutaires, cette seconde épreuve est un réel enfer, et est largement plus traumatisante que la première : celui qui la passe avec succès n'a jamais autant pleuré de sa vie.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Pourvoyeurs exécutaires :

- Prestance
- Relations
- Amphibie (pour les espèces amphibies)
- Vol (pour les espèces avec des ailes)

Les Pourvoyeurs Exécutaires

Epoque : Zénith

Album : DZ5, DZ7

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *habile*

Charme : *bon*

Acuité : *pas très doué*

PV : 18

Dégâts : 1 dé

Talents : Droit (*balaise*), Lettré (*bon*), Tir (*bon*)

Pouvoirs : Prestance

Équipement : casque à cornes (*protection +2*), épaulette (pièces d'armure), armure moyenne (*protection +8*), cape bleue, glaive

• Les Pygnains

Ce peuple d'attardés schtroumpfesques vit au sud-est du Donjon, dans une zone semi-désertique, derrière les montagnes du Mérou. Ces petits êtres exercent pour la plupart des métiers ruraux, comme agriculteur ou éleveur. Ils sont vêtus de salopettes, de sabots et portent des chapeaux à grelots ridicules. Ils sont naïfs et accueillants, mais peuvent se montrer très violents dès que l'on s'en prend à leurs enfants.

Pour survivre dans leur environnement aride, les Pygnains ont construit un système ingénieux de canaux d'irrigation qui fonctionne grâce aux pleurs du Géant Biscarra, retenu prisonnier.

Cet acte moralement préjudiciable leur permet toutefois de disposer d'un magnifique potager et d'irriguer de verdoyantes prairies, où leurs troupeaux de vaches peuvent paître en toute quiétude.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Pygnains :

- Détaler
- Inventeur de génie
- Minus

Les Pygnains

Epoque : Zénith

Album : « Le géant qui pleure »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *nul*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +6

Dégâts : 1 dé

Un agriculteur Pygnain

Epoque : Zénith

Album : « Le géant qui pleure »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 10

Dégâts : 1 dé

Talents : Elevage (*habile*), Fermier (*habile*), Bricolage (*pas très doué*)

Pouvoirs : Minus

Equipement : chapeau à grelots ridicule, salopette en peaux de bêtes, sabots, outils divers (pioche, pelle, balais)

• **Les Snortlings**

Cousins proches des Orques ou des Gobelins, ce sont les plus petits représentants de « Peaux vertes ». Ils sont idiots, faibles, indisciplinés mais très agressifs et inconscients, ce qui en fait une menace à prendre en considération quand ils attaquent en bande de dizaines d'individus.

A *Zénith*, beaucoup d'entre eux vivent et travaillent au Donjon. L'un des leurs est même membre permanent du conseil d'administration du Donjon.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Snortlings :

- Détaler
- Minus

Les Snortlings

Epoque : Zénith

Album : DZ1, DZ3, DP1, DP3, DM2, DM6

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *nul*

Charme : *nul*

Acuité : *nul*

PV : 1 dé

Dégâts : 1 dé

• Les Spectres

A *Crépuscule*, les Spectres, appelés aussi « gardes rouges », forment une redoutable secte d'assassins à la solde de Favez. Avant l'armageddon, ces Spectres formaient une unité spéciale des forces armées du Grand Khân, craints et redoutés autant par leurs ennemis que par les autres soldats de la Géhenne. Mais après la désagrégation de la planète, les gardes rouges ont choisi de rester fidèles à leur chef Favez Ul-Rahman, trahissant ainsi le Grand Khân.

On ne compte plus les funestes exploits des Spectres. Cette secte est un ramassis de tueurs religieux, fanatisés par le Grand Khân (puis plus tard par Favez). Leur tunique rouge est crainte sur toute la planète. Leur arme de prédilection : deux longues aiguilles enduites de poison, qu'ils utilisent pour le lancer et le corps à corps. Les Spectres ont la particularité de tuer en silence. Ils sont perpétuellement sous l'effet d'une drogue, qui les discipline et décuple leurs capacités physiques.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Spectres :

- Camouflage
- Incroyablement discret
- Prestance
- Réflexes fulgurants

Les Spectres

Epoque : Crépuscule

Album : DC105, DC111, DM4

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +10

Dégâts : 1 dé

Équipement : tunique rouge (cape + cagoule), deux aiguilles empoisonnées (*agissent comme si le Spectre disposait du Pouvoir Poison paralysant*).

- **Les Vampires**

Les Vampires appartiennent à la catégorie des Morts-Vivants. Au début de l'ère *Zénith*, de nombreux Vampires hantent le Donjon. Ce sont des créatures tellement terrifiantes qu'elles sont mêmes craintes par tout le personnel du Donjon ! C'est la raison pour laquelle les Vampires sont enfermés dans une salle à part, qui n'est autre que la Salle des Vampires. Cette pièce est assez facilement reconnaissable, grâce à la sculpture de chauve-souris qui orne le sommet de la voûte dans laquelle la porte est encastrée.

Bien que devant théoriquement obéissance au Gardien, les Vampires se soumettent plutôt aux ordres du comte Drasferapti, un Vampire gigantesque et terrifiant, qui est en fait leur véritable maître.

Les Vampires possèdent plusieurs particularités singulières :

- Ils se nourrissent autant du sang de leurs victimes que de leurs victimes toutes entières.
- Ils n'ont pas de reflet.
- Ils se trouvent désespérés devant quiconque leur fait un signe de croix.
- Ils sont capables de se métamorphoser en loup et en chauve-souris.
- Ils ne survivent pas à la lumière du jour.
- Ils vivent constamment dans l'obscurité et de fait, ils voient dans le noir.

Les Vampires vivent plutôt en bande, dans les endroits obscurs. C'est la raison pour laquelle on en trouve principalement dans les caveaux de cimetières, dans des souterrains et bien sûr, dans les couloirs obscurs du Donjon. Leur souhait ultime serait de s'échapper de l'obscurité, afin de conquérir Terra Amata. C'est pour cela qu'ils sont désespérément à la recherche d'un messie qui les guiderait hors de l'obscurité et les ferait vivre à la lumière du jour, chose pour l'instant impossible puisque les rayons du soleil ont pour effet d'entraîner la désintégration immédiate de n'importe quel Vampire. La seule solution pour un Vampire de se promener à la surface de Terra Amata est de le faire de nuit.

Affronter un Vampire est toujours un acte périlleux, car il n'existe qu'une seule façon de le tuer. En effet, la seule possibilité pour occire un Vampire est de lui transpercer le cœur (avec une arme ou simplement en le brûlant), ce qui a pour effet de voir le Vampire se consumer instantanément, dans d'horribles cris. Cette botte n'est toutefois connue que des seuls guerriers ayant fait des stages anti-Vampires ou s'étant documentés sur le sujet. Toute autre blessure infligée au Vampire, même les plus spectaculaires (décapitation, démembrement ...), n'est jamais mortelle.

Si une personne est mordue par un Vampire et qu'elle boit le sang du Vampire, elle devient Vampire à son tour. Mais pas de panique pour la personne vampirisée ! Déjà, cela n'arrive pas très souvent (ça fait des concurrents en plus pour les Vampires pour trouver de la nourriture), mais si cela se produit quand même, il existe un procédé pour rendre à la personne vampirisée sa condition de mortel. Il faut pour cela commencer par lui arracher les yeux et lui enlever tous les intestins, après quoi un sort de « dé-vampirisation » peut être lancé. L'opération doit être effectuée le plus vite possible après transformation de la personne en Vampire, sinon les dégâts seraient irréversibles. Bon, et puis, c'est assez long et un poil compliqué ...

Question alimentation, les Vampires mangent à peu près n'importe quoi, pourvu que ce soit des proies vivantes. Ils ont toutefois un faible pour les Crapauds Volants Purulents.

Enfin, à noter que si les Vampires semblent aux premiers abords de sinistres individus, ils peuvent toutefois s'avérer de joyeux compagnons, pour qui arrive à gagner leur amitié.

Les pouvoirs spécifiques accessibles aux Vampires :

- Griffes
- Minus

- Survie
- Noble
- Voit dans le noir
- Avalement
- Apparence de combat (Loup, Chauve-souris)
- Vol (une fois le Vampire transformé en Chauve-souris)

Les Vampires

Epoque : Zénith

Album : DZ1, DP1, DP3

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

PV : 1 dé +10

Dégâts : 1 dé

Le comte Drasferapti, maître des Vampires du Donjon

Epoque : Zénith

Album : « Le jour des crapauds »

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *habile*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

PV : 22

Dégâts : 1 dé

Talents : Faire peur (*habile*)

Pouvoirs : Héros, Noble, Avalement, Apparence de combat (Chauve-souris), Vol (Chauve-souris), Voit dans le noir

Grégor, le Vampire myope

Epoque : Zénith

Album : « Le jour des crapauds »

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *habile*

Charme : *nul*

Acuité : *nul*

PV : 16

Dégâts : 1 dé

Talents : Faire peur (*habile*)

Pouvoirs : Héros, Arts Martiaux, Avement, Apparence de combat (Loup, Chauve-souris), Griffes, Vol (Chauve-souris), Voit dans le noir

A QUELLE EPOQUE JOUER UNE RACE ?

DCM indique dans quelles époques on peut trouver les races présentées dans le bestiaire. Or, il ne reflète que ce que les premiers albums de la série *Donjon* montraient. Depuis, certaines races, qui étaient jouables sur des époques spécifiques (ex : *Crépuscule* pour les Amphibies), ont été aperçues à d'autres époques, dans les albums parus ultérieurement à DCM. La liste qui suit donne des indications sur les nouvelles époques auxquelles on peut jouer ces races-là.

Les Amphibies : Zénith – Crépuscule

Les Babares : Potron-Minet – Zénith – Crépuscule

Les Gobelins : Antipodes - – Potron-Minet – Zénith

Les Lapins rouges : Zénith - Crépuscule

Les Oiseaux : Potron-Minet – Zénith – Crépuscule – Antipodes +

Les Olfs: Antipodes - – Potron-Minet – Zénith – Crépuscule

Les Petits Lutins : Potron-Minet – Zénith

Les Sauriens : Potron-Minet – Zénith – Crépuscule – Antipodes +

Skull Splitter : Potron-Minet – Zénith

Squelettes du Skull Splitter : Potron-Minet – Zénith

Chapitre IV

L'ETUDE D'ALCIBIADE

LA MAGIE SUR TERRA AMATA

LA MAGIE : TALENT OU POUVOIR ?

Comme il est spécifié dans DCM, à travers par exemple les fiches de personnage de Horous ou d'Alcibiade (cf. DCM p.14), les personnages qui pratiquent la Magie disposent du **Pouvoir** Magie. D'ailleurs, ne parle-t-on pas généralement de pouvoir magique ? Preuve que faire de la Magie est bel et bien un **Pouvoir**. Comme la Magie sur Terra Amata est accessible à tous (Alcibiade ou Horous sont des Oiseaux, Orlandow un Saurien, sans compter les Elfes, les Hyperménoréens, etc.), la Magie est donc un Pouvoir générique.

Mais sur Terra Amata, la Magie a ceci de particulier qu'elle peut s'apprendre auprès d'un maître ou d'un magicien, voire même, à *Potron-Minet*, dans des écoles de Magie, appelées communément Républiques Magiques. Ainsi, qu'un personnage voulant apprendre la Magie l'apprenne seul, ou avec un maître, ou dans une école, il progressera tout au long de son apprentissage, passant d'un niveau *nul* à un niveau pouvant aller jusqu'à *super fortiche*. Bref, on voit donc bien que la Magie est également un **Talent** qui s'apprend (et s'enseigne) comme n'importe quel autre **Talent** professionnel ou personnel accessible aux personnages.

Pour résumer :

- Le **Talent** Magie donne une idée du niveau en Magie du Magique-useur. Il déterminera quels types de sorts ce dernier peut lancer, et son pourcentage de réussite en fonction de la difficulté à lancer le sort.
- Le **Pouvoir** Magie indique simplement que le personnage est un Magique-useur. Qu'il soit un magicien débutant ou un sorcier ultra-puissant, il est reconnu en tant que Magique-useur par l'ensemble de la société. Il est sensible aux phénomènes magiques et dispose des privilèges et handicaps dus à son rang (ex : il peut pénétrer à Cochonville à *Potron-Minet* mais il est interdit de séjour à Antipolis ou sera la cible de Cochons haineux s'il en croise aux abords de Cochonville).

Un personnage qui voudrait devenir Magique-useur est obligé d'acquérir le Talent Magie au rang minimal de *pas très doué*. Acquérir ce Talent donne immédiatement droit à posséder le Pouvoir Magie.

QUEL TYPE DE MAGIQUE-USEUR EST-IL POSSIBLE DE JOUER ?

Toute personne ayant le Pouvoir Magie est appelée Magique-useur ou Magique-useuse. Sur Terra Amata, il existe quatre sortes de magiques-useurs. Les quatre branches connaissent la pratique des différentes malléabilités de la magie mais chaque style de magicien possède une école dans laquelle il excelle.

Quand un joueur souhaite jouer un personnage magique-useur, il doit au préalable choisir quel type de magicien il désire interpréter. Pour cela, il doit choisir un type de magique-useur parmi les quatre branches de Magie proposées.

Ces quatre branches sont :

- **Les gnomonistes** : ce sont les magiciens spécialisés dans la divination, l'art magique de voir et d'entendre à distance. Ils tirent leurs pouvoirs du positionnement des astres cosmiques. Leur école dominante de magie malléable est l'*astral*.
- **Les élémentalistes (ou « magiques-useurs aventuriers »)** : ils sont sans nul doute les moins subtils de tous les magiques-useurs, et à vrai dire, les autres castes de magiciens les considèrent souvent avec dédain, les assimilant à des semi-magiciens ou des magiques-useurs ratés. S'il est vrai qu'ils ne sont en général pas très fut'-fut', les élémentalistes sont toutefois craints pour la puissance de leurs sortilèges d'attaque (boule de feu, décharge d'énergie ...) et leur aisance au combat magique. Les élémentalistes sont néanmoins beaucoup moins nombreux que les autres types de magiques-useurs. Leur école dominante de magie malléable est l'*élémental*.
- **Les shamans** : ce sont des mystiques dont la spécialité est la communication avec les esprits. Ils sont proches de la nature. Leur école dominante de magie malléable est le *minéral / végétal*.
- **Les nécromants** : ils sont spécialisés dans une magie dédiée à l'altération des corps, qu'ils soient vivants ou non. Ils passent pour être sinistres et lugubres, et leur magie est assez intimidante (voire effrayante), mais ils ne sont pour autant pas plus méchants ou moins fréquentables que les autres magiciens. Leur école dominante de magie malléable est l'*organique*.

Suivant son rang dans le Talent Magie, le magique-useur connaîtra un certain nombre de sorts. Voici le nombre de sorts disponible pour un magique-useur, en fonction de son niveau :

Niveau dans la Magie	Nombre de sorts dans cette Magie
<i>Pas très doué</i>	2
<i>Bon</i>	4
<i>Habile</i>	8
<i>Balaise</i>	16
<i>Super fortiche</i>	32

Au début de sa formation (ou au moment de la création d'un personnage de magique-useur), un magique-useur débutant commence au niveau *pas très doué* en Magie. Il ne peut donc maîtriser que deux sorts dans un premier temps, qu'il choisit parmi la liste de sorts qui correspond au type de magie qu'il apprend (cf. plus bas « Liste de sorts »).

LA PRATIQUE DE LA MAGIE

La Magie sur Terra Amata se pratique en utilisant l'Energie Magique qui circule partout sur la planète (bien que le flux de magie puisse être plus important dans telle ou telle région du

globe). Cette Energie Magique est appelée **Mana**, ou encore plus simplement **Manne**. Elle est produite par quatre grandes sources de Mana :

- Les Forces Brutes Elémentaires (feu, eau, terre, air, foudre), appelée **Magie Elémentale**.
- L'énergie émanant de chaque plante, chaque pierre, chaque animal habitant un quelconque écosystème : la **Magie de la Nature**, ou **Shamanisme**.
- Le positionnement des Astres Cosmiques : la **Magie Astrale**, ou **Divination**.
- Le Souffle Vital qu'émet chaque être vivant : la **Nécromancie**.

C'est grâce à l'utilisation de cette Manne que les Magiques-useurs de Terra Amata, quels que soient leurs niveaux ou le type de magie qu'ils pratiquent, peuvent lancer des sorts (voir plus bas « Comment lancer un sort ? »).

COMMENT LANCER UN SORT ?

- **Les tests de Magie**

La pratique de la Magie se fait donc par l'intermédiaire de sorts. Chaque sort a un niveau de difficulté (voir plus bas « Liste de sorts »).

Pour parvenir à lancer un sort, c'est très simple : il suffit de faire un **test simple** de Magie, et de se reporter au tableau (**cf.DCM, p.92**) et de lire le pourcentage de réussite du personnage. Après quoi, si le test réussit, cela signifie que le sortilège a été lancé avec succès. Il convient donc ensuite de se reporter aux effets du sort, pour analyser ce qu'il va se passer (cf. plus bas « Liste de sorts »). Si, au contraire, le test est raté, cela signifie que le lancement du sort a échoué.

Un personnage qui échoue à lancer un sort ne peut plus tenter de relancer ce sort avant plusieurs heures, voire avant une journée. En effet, on considère que si le lancer du sort échoue, c'est parce que le personnage n'est pas assez doué pour le réussir ou qu'il a été gêné dans son rituel de lancer, et que dans tous les cas il n'y a pas de raison que cela change dans les minutes qui viennent, et que donc la tentative pour lancer le même sort devra logiquement échouer de nouveau. Sinon, qu'est-ce qui empêcherait un joueur de tenter sa chance plusieurs fois, jusqu'à ce que le sort marche ?

Exemple :

Garoulfo est un Batracien Elémentaliste en stage au Donjon, sous la tutelle d'Alcibiade. Pour son premier jour de stage, ce jeune benêt, au moment d'aller prendre sa pause déjeuner à la cafétéria avec les autres monstres du Donjon, s'est perdu dans les couloirs. Marchant par inadvertance sur une dalle piégée, il tombe dans un boyau qui le fait dégringoler jusqu'aux niveaux inférieurs du Donjon. Perdu dans les souterrains, il cherche désespérément un moyen de s'échapper de là, quand au détour d'un corridor, il tombe nez à nez avec 2 Grandes Claqueuses, qui voient là une sympathique friandise à sa mettre sous la mandibule.

Garoulfo tente alors de lancer une Boule de feu (le seul sortilège qu'il connaît) pour se débarrasser des araignées.

Lancer un Boule de feu est *fastoche*, et Garoulfo n'est pas très doué en Magie. Il a donc 50% de chance de réussir à lancer son sort. Le joueur qui interprète Garoulfo lance les dés et obtient 62. Le test est donc raté.

Garoulfo a été pris de panique en voyant les deux énormes araignées foncer sur lui, et il s'est foiré en prononçant la formule magique. La Boule de feu n'est donc pas partie et Garoulfo

n'a plus la capacité de la tenter à nouveau, trop affolé qu'il est. Il va donc devoir se débarrasser des deux araignées par la force, mais vu qu'il est nul à la Bagarre et qu'en plus il n'a pas d'arme sur lui, il décide plutôt de prendre ses jambes à son cou et de se tirer dare-dare ...

- **Les Points de Manne**

Bien évidemment, lancer un sort nécessite d'utiliser une certaine quantité de manne. Le personnage dépense donc à chaque tentative de lancer de sort un certain nombre de **Points de Manne (PM)**, correspondant en quelque sorte au « **Coût** » en énergie du sortilège.

Si le personnage ne dispose plus d'aucune Manne, il est donc dans l'incapacité totale de lancer le moindre sort. Par exemple, dans l'album « Sortilège et avatar », le Dragon magicien, voyant Herbert et Marvin lui échapper, demande au Bébé barbu de lancer un sort d'interception à sa place, lui-même étant à cours de Mana (DZ4, p.41, dernière case : « *Empêche-les de fuir ... Moi, je ne peux pas. J'ai utilisé toute ma manne.* »).

La seule façon de récupérer des **Points de Manne** est de se reposer, de la même façon qu'on récupère des Points de Vie. L'énergie magique s'accumule tout au long de la journée, et le personnage dispose à nouveau de toute sa Manne après une bonne journée de repos.

Une chose importante à noter : même si le lancer du sort échoue (test de Magie raté), les **Points de Manne** nécessaires au lancer du sort en question auront quand même été dépensés par le personnage. On considère en effet que, le sort ayant été lancé avec succès ou pas, le personnage dépense quand même des **Points de Manne** pour la préparation du lancer (concentration, rituel, incantation de formules magiques ...). Ainsi, non seulement le lancer de sort n'est pas toujours couronné de succès, mais en plus il devient de plus en plus compliqué d'en lancer au cours de la journée, les **Points de Manne** du Magique-useur s'amenuisant toujours un peu plus ... !

Les **Points de Manne** que le Magique-useur doit dépenser dépendent bien sûr de la nature des sorts (voir plus bas « Liste des sorts »).

Bien sûr, plus un personnage sera doué en Magie, plus il disposera de **Points de Manne** (et plus il pourra lancer des sorts puissants avec facilité). Cette correspondance rang en Magie / Points de Manne est donnée par le tableau suivant :

Niveau dans la Magie	Points de Manne disponibles / jour
<i>Pas très doué</i>	8
<i>Bon</i>	16
<i>Habile</i>	32
<i>Balaise</i>	64
<i>Super fortiche</i>	128

Exemple :

Ayant échappé par miracle aux Grandes Claqueuses (enfin, pas vraiment par miracle, il a fallu que Marvin vienne à sa rescousse), Garoulfo poursuit son stage au Donjon, auprès d'Alcibiade. Après deux mois de stage, il a fait de notables progrès, puisqu'il est devenu bon

en Magie. Pour fêter la fin de son stage, il décide de payer un pot au Gardien et à tous les monstres intelligents du Donjon, qu'il réunit à la cafétéria. Voulant montrer à tous les fruits de son stage, il décide de provoquer la pluie à l'intérieur même de la pièce, grâce au sort « Météo détraquée ».

Réussir ce sort est *faisable*. Garoulfo étant *bon* en Magie, il a donc 50% de chance de réussite. Par ailleurs, provoquer la pluie demande de dépenser 10 Points de Manne, et Garoulfo est à son total maximal (16 Points). Il peut donc tenter ce sort. Le joueur interprétant Garoulfo dépense 10 Points de Manne (il lui en reste donc 6) et lance les dés. Il obtient ... 50 ! Selon les règles, le test est réussi, mais le Gardien juge qu'il s'agit d'un résultat vraiment très très limite et considère donc qu'il s'agit d'un lancer critique. Le sort a réussi, mais avec quelques conséquences fâcheuses pour le personnage.

Garoulfo se lance donc dans des gesticulations et des incantations magiques d'une voix gutturale, son murmure s'amplifie pour finir dans un cri étourdissant qui fait sursauter toute l'assemblée. Le vent se lève, des nuages noirs apparaissent dans la pièce, le tonnerre gronde et bientôt un orage violent éclate au sein même de la cafétéria. Malheureusement, les nuages se sont amoncelés au-dessus de la tête du Gardien et celui-ci est le seul à se prendre l'orage sur la gueule ! Il est trempé jusqu'aux os, sa Pipe du Destin s'est éteinte et le parchemin qu'il avait en main, stipulant le futur CDD qu'il comptait faire signer à Garoulfo, est fichu. Suite aux engueulades du Gardien, Garoulfo voudrait chasser cet orage en créant une forte bourrasque de vent, toujours grâce au sort « Météo détraquée ». L'inconvénient, c'est qu'il lui faut toujours 10 Points de Manne pour réussir ce sort, et qu'il ne lui en reste plus que 6. Garoulfo est donc dans l'impossibilité de lancer la bourrasque, et il continue de pleuvoir fortement sur le Gardien, qui l'engueule de plus belle. Au passage, il vient de lui signifier qu'il pouvait dégager à la fin de son stage, son CDD étant désormais mort pour lui.

- **Eviter ou contrer un sort**

Même si le test de Magie est réussi et que le sort est lancé avec succès, cela ne signifie pas pour autant qu'il va forcément toucher la cible ! En effet, l'adversaire peut, dans certains cas, tenter de contrer le sort qui lui est destiné, soit de manière naturelle (en faisant une parade, en se protégeant), soit même de manière magique (en lançant un contre-sort). De même, il peut très bien envisager la possibilité d'esquiver le sort (en faisant une acrobatie, un bond de côté ...).

Contre un sort de manière naturelle se fait en faisant un test simple de Bagarre.
Esquiver un sort se fait en faisant un test simple d'Acrobatie.

C'est au Gardien de juger de la difficulté de l'action pour la cible, et d'adapter cette difficulté suivant la situation. Par exemple, la difficulté pour esquiver une boule de feu dépendra d'à quelle distance on se trouve du lanceur. Ainsi :

- Esquiver une boule de feu lancée à bout portant est *infaisable*.
- Esquiver une boule de feu lancée à 4 mètres est *coton*.
- Esquiver une boule de feu lancée à 50 mètres est *fastoche*.

Exemple :

Viré du Donjon sitôt son pot de départ terminé, Garoulfo s'en va la tête basse. A peine le pont principal du Donjon franchi, il aperçoit un groupe de quatre aventuriers armés jusqu'aux dents, qui s'approchent à grands pas. Le prenant pour un employé du Donjon, les aventuriers, des kochaques renégats, dégainent leurs sabres et foncent sur lui, avec visiblement la ferme intention de lui faire la peau. Pour se défendre, Garoulfo va tenter de

leur balancer à la figure une grosse Boule de feu, le seul sortilège qu'il peut lancer pour le moment.

En effet, lancer une Boule de feu requiert 6 Points de Mana, et c'est justement tout ce qu'il reste à Garoulfo. Le joueur sacrifie donc ses derniers Points de Mana, en espérant que son sort va fonctionner, et lance les dés. Il est *bon* en Magie et lancer une Boule de feu est *fastoche*, il a donc 70% de chance de réussir. Il obtient 44 ; le sort a donc été lancé avec succès.

« SIWELEE LIRREJ ! » A peine ces mots magiques sont criés par Garoulfo, qu'une lueur incandescente se forme entre les mains de ce dernier. Soudain, une énorme boule de feu part en direction des aventuriers, en brûlant toute la végétation sur son passage. Garoulfo esquisse un petit sourire en coin, imaginant déjà le corps cramoisi de ses adversaires. Sauf que ...

Le Gardien décide que les quatre Kochaques vont tenter d'esquiver la boule de feu en bondissant au-dessus. Ils sont *habiles* en Acrobaties, et le Gardien juge qu'esquiver la boule de feu est *fastoche* pour eux car elle a été lancée d'une trentaine de mètres. Les Kochaques ont donc 80% de chance d'esquiver l'attaque de Garoulfo. Il lance quatre fois les dés et obtient respectivement 48, 56, 32 et 17. Les quatre Kochaques ont donc réussi à éviter la boule de feu sans problème.

... Sauf que soudain, Garoulfo observe, éberlué, les quatre aventuriers esquiver son attaque. Deux bondissent au-dessus de la boule de feu, et deux autres esquivent en faisant des sauts périlleux de côté. Ce benêt de Garoulfo s'est précipité, il a lancé son attaque de trop loin et les Kochaques n'ont eu aucun mal à l'éviter. Les voilà maintenant à moins de 5 mètres de lui. Il voudrait lancer une nouvelle Boule de feu, chose qu'il pourrait faire en théorie, mais hélas pour lui c'est impossible car il ne dispose plus d'aucune manne ! Il n'a pas le temps de se dire « zut » que déjà les Kochaques sont sur lui et le mettent en charpie. Juste avant de rendre l'âme, Garoulfo se dit que décidément, ce stage chez le Gardien aura été foireux jusqu'au bout. Il espérerait ressusciter sous la forme d'un fantôme, mais vu la loose dont il a fait preuve jusqu'à maintenant, il n'y croit pas beaucoup ...

- **Connaître ou apprendre un sort**

Il ne suffit pas à un gnomoniste, un nécromant, un shaman ou un élémentaliste de posséder le Talent Magie à un niveau plus ou moins élevé pour pouvoir lancer les sorts qui figurent dans sa discipline ; encore faut-il qu'il les connaisse ! Cela paraît bête à dire, mais évidemment un personnage ne pourra lancer un sort que s'il le connaît. S'il tente de lancer un sort qu'il ne connaît pas, le lancer échouera systématiquement, fusse-t-il *super fortiche* en Magie et le sort *hypra facile* à lancer.

Il y a plusieurs moyens d'apprendre des sorts : en suivant l'entraînement d'un maître, en suivant des études de magie dans une université, en apprenant des formules inscrites sur un vieux grimoire, un livre de sorts, des parchemins, etc.

Au moment de la création d'un personnage magique-useur, celui-ci n'est *pas très doué* dans le Talent Magie et ne possède que deux sorts. On considère que ce sont les deux premiers sorts qu'il a appris.

- **Rituels de lancements et formules magiques**

Très peu de sorts peuvent être lancés sans une préparation au préalable. La plupart demandent des rituels particuliers à effectuer avant leur lancement, ou des formules magiques à prononcer. Ces rituels et formules s'apprennent de la même manière qu'on apprend un sort,

ils font partie intégrante du sort. Si un magique-useur tente de lancer un sort sans prononcer la formule, son essai est voué à l'échec. Par exemple, il est impossible de lancer une boule de feu sans prononcer la formule « Siwelee Lirrej ».

Quand un personnage voudra lancer un sort, le Gardien est encouragé à demander au joueur qui interprète le magique-useur de décrire avec précision les mouvements et gestes que son personnage exécute pour réussir le lancer du sort, et de prononcer à voix haute (en rôle-play) la formule magique si nécessaire.

« Formule magique » est un terme assez vague, car il y a plusieurs façons de lancer un sort. Cela peut aller effectivement d'une simple formule magique à prononcer, jusqu'à un enchaînement de mouvements à réaliser, en passant par l'exécution d'une danse rituelle, l'écriture de runes, la prise de drogues, jouer du tam-tam oraculaire, effectuer une prière, etc.

LISTE DE SORTS

NB : il y a énormément de sorts qui apparaissent dans les albums *Donjon*. Aussi cette rubrique répertorie-t-elle uniquement les sortilèges rencontrés dans les albums de la série. Pour garder une plus grande cohérence avec l'esprit de celle-ci, je n'ai donc pas inventé de nouveaux sorts, mais bien sûr, rien ne vous empêche de le faire. Rappelez-vous toutefois que la Magie dans *Donjon* est non seulement très voyante et spectaculaire (surtout à *Zénith*, où les magiques-useurs aiment bien en rajouter lorsqu'ils utilisent des sortilèges : leurs lancements sont souvent accompagnés d'étincelles, de fumées et autres explosions en tout genre ... voyez par exemple comment les magiciens de Cochonville accueillent Zongo et Grogro dans le Donjon Parade 5 « Technique Grogro » : leur arrivée est accompagnée de feux d'artifices multicolores et d'explosions bruyantes), mais elle est surtout très bizarroïde et même rigolote ! Aussi, si vous voulez rajouter vos propres sorts, afin de respecter au maximum « l'esprit *Donjon* », évitez si possible les sorts basiques comme les tempêtes de glace, golems de feu et autres communications animales, mais pensez à des sorts aussi originaux que le « poupout papillon », le « Tsé Fardéïa » ou la transformation de la pisse en eau potable ...

Les sorts se répartissent en deux catégories : les **sorts génériques** et les **sorts spécifiques**. Les premiers peuvent être lancés par tout type de magique-useur, les seconds ne sont réservés qu'à des magiques-useurs spécialisés. Par exemple, un élémentaliste n'aura accès qu'à des sorts génériques, alors qu'un nécromant pourra lancer des sorts génériques et des sorts de nécromancie.

A/ LES SORTS GENERIQUES

Sorts accessibles à tous types de Magique-useur, quelle que soit sa discipline.

- **Apesanteur :**

Ce sort de légèreté donne le Pouvoir *Vol* à la cible. (cf. Donjon Monsters 2).

Difficulté : *fastoche*

Coût : 3 PM

Formule : aucune

- **Bouclier Magique de Renvoi :**

La cible est entourée par un puissant bouclier magique, sur lequel ricochent les sortilèges. Ceux-ci peuvent même aller frapper les individus à proximité du Bouclier, voire le lanceur

des sortilèges d'attaque. Ce Bouclier fonctionne contre les attaques magiques, mais ne peut rien contre les attaques physiques. Il suffit donc de le toucher pour le briser.

Difficulté : *faisable*

Coût : 8 PM

Formule : « **Daedzi Kcor** » (cf. Donjon Parade 5)

- **Boules de feu :**

Sort extrêmement classique, le B.A-BA de la Magie. Quand une boule de feu est lancée au détour d'un couloir, on peut être sûr qu'un magique-useur aventurier n'est pas loin.

Difficulté : *fastoche*

Coût : 6 PM

Formule : « **Siwelee Lirrej** » (cf. DM5, DM12 et DP5)

Dégâts : 3d10 de dégâts sur une cible vivante ; provoque l'inflammation sur une cible inerte.

- **Cordon bleu :**

Sort qui permet d'enchanter des mets, pour créer de nouvelles saveurs subtiles et raffinées. Beaucoup de magiciens pâtissiers maîtrisent ce sort, et ils sont réputés sur tout Terra Amata pour la succulence de leurs gâteaux. Peut servir à confectionner un dîner de gala, séduire une jolie fille, rendre la tarte aux pommes toujours cramée de belle-maman excellente, etc.

Difficulté : *faisable*

Coût : 2 PM

Formule : aucune

- **Décharge d'énergie :**

C'est la version « Energie » du sort « Boule de feu ». Permet de lancer une grosse boule d'énergie à la Dragon Ball.

Difficulté : *fastoche*

Coût : 6 PM

Formule : « **Budubudubudu** » (cf. Donjon Zénith 4)

Dégâts : 3d10.

- **Dévampirisation :**

Permet de retransformer en humain une personne ayant été changée en Vampire.

Difficulté : *coton*

Coût : 7 PM

Formule : aucune, mais il y a un certain rituel à suivre. Il faut commencer par arracher les yeux de la cible, puis lui enlever tous les intestins. Ensuite il faut lancer le sort à proprement parlé, et attendre qu'il fasse effet, ce qui est assez long. De plus, la difficulté du processus augmente avec le délai entre lequel la cible a été mordue par un Vampire et le moment où on lance ce sort. L'idéal est de le lancer le plus tôt possible car sinon, les dégâts pourraient être irréversibles. Bref, c'est quand même un sort compliqué à réaliser ...

- **Désinvocation :**

Permet de renvoyer dans son plan d'origine un Démon qui aurait été invoqué ou qui se serait échappé du magma originel des profondeurs de Terra Amata. Le sort est *hyper dur* à réaliser si on le tente seul, mais devient *faisable* si plusieurs magiques-useurs le tentent simultanément.

Difficulté : *faisable* (en groupe) ou *hyper dur* (en solo)

Coût : 8 PM

Formule : « **Retro Plano** ». La formule doit être prononcée très fort en tendant les deux bras vers le Démon, paumes de la main grandes ouvertes. (cf. Donjon Zénith 7)

- **Déverrouillage :**

Permet d'ouvrir des portes, d'abaisser des ponts-levis, de déverrouiller une serrure d'un coffre, etc.

Difficulté : *fastoche*

Coût : 2 PM

Formule : « **Abrii Portibus** » (cf. Donjon Potron-Minet –84)

- **Ecran de protection :**

Le lanceur crée un champ de force protecteur autour de lui, qu'il maintient en tenant ses deux bras levés et écartés. Cet écran scintillant, aux contours roses, est formé d'énergie pure. Il protège de toute attaque physique (armes, coups de poings, fusils-nitro ...), mais en aucun cas d'attaques magiques. N'importe quel sort, même le plus insignifiant de tous, a le pouvoir de briser la protection et de la rendre inefficace. (cf. Donjon Zénith 4).

Difficulté : *faisable*

Coût : 6 PM

Formule : aucune

- **Feux d'artifices :**

Consiste à faire exploser, de manière magique, plusieurs feux d'artifices de plein de couleurs différentes, dans un boucan du diable, avec plein de fumée, de sifflements, d'odeur de poudre, etc. Peut servir à animer une kermesse en fin d'année scolaire, à impressionner ses invités, ou à perturber des gardes, par exemple.

Difficulté : *hypra facile*

Coût : 1 PM

Formule : aucune

- **Fontaine de jouvence :**

Permet de rajeunir, et donc de regagner vitalité, vigueur, charme, etc. Attention toutefois : si ce sortilège est mal dosé (échec critique au test de Magie), les effets entraînés peuvent s'avérer fâcheux (rajeunissement trop poussé, soit retour à la puberté, acné, voire même retour en enfance jusqu'à retrouver un corps de nourrisson).

Difficulté : *coton*

Coût : 12 PM

Formule : aucune

- **Guinea Pig :**

En posant ses doigts sur le front de la cible, le lanceur prend le contrôle des forces électriques qui régissent le cerveau de la cible. Il peut ainsi la commander à sa guise, comme une marionnette. Permet de lui faire dire des âneries, de lui faire faire n'importe quelle action (même les plus suicidaires), etc.

Difficulté : *coton*

Coût : 12 PM

Formule : aucune, mais le lanceur doit poser ses doigts sur le front de la cible pour que le sort fonctionne.

- **Immobilisation :**

En touchant la cible du bout de son index, le lanceur immobilise celle-ci. Cette immobilisation dure tant que la concentration du lanceur n'est pas troublée. Ce sort se différencie du sort Paralysie par sa puissance (une seule cible au lieu de plusieurs), son mode opératoire (obligé d'avoir un contact physique avec la cible avant), sa durée d'action (sort pouvant être brisé, au contraire de la Paralysie), et la formule à prononcer pour le lancer.

Difficulté : *coton*

Coût : 8 PM

Formule : « Immobilis » (cf. Massimo dans Donjon Potron-Minet –83). Le lanceur doit être au contact de la cible quand il prononce cette formule.

- **Invisibilité :**

Grâce à ce sort, la cible devient invisible. Bien que pratique, ce sort a néanmoins certaines limites. Déjà, il ne fonctionne que pendant un temps très limité, puisqu'il n'excède pas 10 secondes. Et ensuite, la cible de ce sort devient aveugle pendant toute la durée du sort. (cf. Donjon Zénith 4).

Difficulté : *faisable*

Coût : 10 PM

Formule : aucune

- **Jet toxique :**

Ce sortilège d'attaque crée une sorte d'explosion à la figure des adversaires, qui se retrouvent happés dans un brouillard toxique. Ces derniers subissent des dégâts s'ils respirent les vapeurs toxiques. On peut donc échapper à ce sort en retenant sa respiration, en quittant la zone, ou en dissipant le brouillard.

Difficulté : *fastoche*

Coût : 4 PM

Formule : aucune

Dégâts : la cible qui respire les vapeurs toxiques perd 2d10 de dégâts (les éventuelles protections sont inefficaces). Si plusieurs cibles sont prises dans le nuage toxique, elles subissent toutes 2d10 de dégâts.

- **Main verte :**

Grâce à ce sort, le lanceur peut faire pousser, à une vitesse prodigieuse, n'importe quel végétal à partir de tout type de sol. Permet de faire fleurir un jardin en hiver pour séduire une jolie demoiselle, immobiliser un gros barbare grâce à des plantes qui l'enchevêtreraient, etc.

Difficulté : *fastoche*

Coût : 4 PM

Formule : « Pouss Pouss Pouss » (cf. DZ4 et DM2)

- **Météo détraquée :**

Le lanceur de ce sort peut détraquer la météo, et provoquer, au choix : un orage, du brouillard, de la grêle, des chutes de neige, des bourrasques de vent ou une forte canicule. Le personnage qui choisit ce sort doit préciser quelle perturbation météorologique il désire provoquer. En effet, faire tomber la pluie ne se fait pas de la même manière que faire tomber la neige, par exemple. Aussi est-il possible qu'un magique-useur sache faire tomber la pluie, mais pas la neige. A noter que ce sort fonctionne aussi très bien en intérieur.

Difficulté : *faisable*

Coût : 10 PM

Formule : aucune

- **Mistral du diable :**

Un fort vent contraire vient à l'encontre de la cible, l'empêchant quasiment d'avancer. A noter que la cible peut très bien être le lanceur lui-même, ce qui s'avère très pratique pour freiner une chute de plusieurs mètres.

Difficulté : *faisable*

Coût : 4 PM

Formule : la formule doit être écrite sur un parchemin ou bout de papier pour que le sort puisse fonctionner. La moindre faute d'orthographe dans la formule rend le sort inopérant (cf. le Nain-Géant dans Donjon Crépuscule 103).

- **Monnaie de singe :**

Sort qui permet de changer l'or en plomb. S'applique à n'importe quel objet en or : monnaie, statue, bijou, dent, etc. Sort à ne pas pratiquer à la légère car il faut bien noter que l'inverse est impossible. Attention donc à ne pas se foirer quand on lance ce sort ! (cf. Donjon Zénith 4).

Difficulté : *faisable*

Coût : 4 PM

Formule : aucune

- **Nuage magique :**

Fait apparaître un petit nuage magique à la Dragon Ball, qui peut transporter le lanceur (ou une autre personne). Agit comme une monture volante, qui se délace à une vitesse *Rapide*. Le nuage s'évapore dès que l'occupant en descend.

Difficulté : *fastoche*

Coût : 2 PM

Formule : « Hegaün Kigam » (cf. Horous dans Donjon Monsters 7)

- **Oxygénation :**

Permet de recréer une atmosphère respirable par tous les individus vivants dans un lieu où le vide se serait installé. Ne fonctionne pas en revanche pour respirer sous l'eau.

Difficulté : *faisable*

Coût : 4 PM

Formule : aucune

- **PouPout Papillon :**

Un grand classique dans *Donjon*. Permet de faire fusionner deux individus et de les transformer en une créature volante, ressemblant vaguement à un papillon géant bicéphale. La créature formée a deux têtes (chacune indépendante), deux paires de bras, deux jambes et de grandes ailes multicolores toutes molles. Ce sort peut durer de quelques minutes à plusieurs heures, et le lanceur ne peut rien faire pour le stopper, l'effet s'annulant tout seul au bout d'un moment. La créature formée acquiert, grâce à ce sort, le Pouvoir *Vol*, et se déplace à la vitesse *Lent*. Pour que ce sort fonctionne, il n'est pas nécessaire que les deux personnes le connaissent, une seule suffit.

Difficulté : *faisable*

Coût : 8 PM

Formule : les deux personnes doivent se donner la main et effectuer ensemble une chorégraphie ridicule, tout en étant coordonnés dans leurs mouvements, et en chantant « PouPout Papillon » (cf. DM2 et DC103).

- **Projectile de pierre :**

Le lanceur arrache un morceau de terre du sol, avant de le propulser dans les airs, éventuellement sur une cible. Ce sort est en quelque sorte la version « Terre » du sort « Boule de feu ».

Difficulté : *faisable*

Coût : 6 PM

Formule : « Stratosféeer Krakosféeer » (cf. Horous dans Donjon Monsters 2)

Dégâts : si une cible se reçoit les projectiles de pierre, elle subit 3d10 de Dégâts.

- **Rafale de vent :**

Le lanceur fait se lever les vents, ce qui peut dissiper une brume, ou alors, s'ils sont suffisamment violents, projeter des objets ou faire s'envoler des ennemis.

Difficulté : *faisable*

Coût : 3 PM

Formule : « Soufflumus Soufflus » (cf. Donjon Zénith 4)

- **Round-Up :**

Grâce à ce sort, le lanceur peut faire mourir n'importe quel végétal. Contre le sort « Main verte ».

Difficulté : *fastoche*

Coût : 4 PM

Formule : « Anti-Pouss » (cf. Donjon Zénith 4)

- **Sortilège des mille tourments :**

Sort mental qui affecte une ou plusieurs cibles, en leur faisant revivre leurs pires cauchemars. La cible est tellement perturbée qu'elle perd momentanément 2 rangs dans tous ses attributs et, si elle devient *nulle* en Charme, subit un traumatisme qui la paralyse pendant plusieurs heures.

Difficulté : *hyper dur*

Coût : 12 PM

Formule : aucune

- **Tsé Fardéïa :**

Sort qui permet de provoquer par Magie un phénomène naturel très rare, à savoir invoquer un gigantesque essaim de Crapauds Volants Purulents, qui vont former un véritable nuage de grenouilles (cf. Donjon Parade 3). Ces créatures ont un derme purulent qui cause une blessure (aléa *dangereux*, 2 dés de dégâts) à quiconque les touche (cf. Chapitre III « Le Bestiaire »).

Difficulté : *hyper dur*

Coût : 12 PM

Formule : aucune

B/ LES SORTS SPECIFIQUES

*Sorts accessibles seulement aux gnomonistes (magie **astrale**), nécromants (magie **organique**) et shamans (magie **minérale** / **végétale**).*

- **Brèche spatiale :**

Le lanceur crée une brèche entre son univers et le Monde des Invisibles, ce qui permet d'y pénétrer. Une fois dans ce monde, les Invisibles perdent leur Pouvoir Invisibilité, ainsi que un rang en Bagarre si il y a baston. A noter qu'une fois dans le Monde des Invisibles, la cible ne

pourra plus repérer les vivants qui occupent le même lieu qu'elle, mais dans une autre dimension (celle du Monde des Vivants).

Magie : *astrale*

Difficulté : *hyper dur*

Coût : 9 PM

Formule : « Cuncumbra Mare ». Le lanceur doit répéter trois fois de suite cette formule, en se tenant à genoux et en gesticulant. (cf. Donjon Crépuscule 110).

- **Cannibalisme :**

Sort de nécromancie un peu gore, qui permet au lanceur de pouvoir manger l'un de ses propres membres (bras, jambe, doigt ...) et de le faire repousser aussitôt. A noter que lorsque le lanceur se dévore, il ressent la douleur liée au phénomène (mais les PV qu'il perd sont immédiatement regagnés par l'ingestion et la repousse de son membre). Peut être utile lorsqu'on se retrouve seul au beau milieu du désert ou si on doit tenir un siège, par exemple.

Magie : *organique*

Difficulté : *coton*

Coût : 8 PM

Formule : aucune.

- **Danse de la pluie :**

Grâce à ce sort, le lanceur est capable de faire tomber la pluie sur une zone. Utile pour éteindre un incendie, étancher sa soif en plein désert, irriguer des champs en zone aride, etc.

Magie : *végétale*

Difficulté : *hyper dur*

Coût : 6 PM

Formule : le lanceur doit exécuter à la perfection une position particulièrement difficile. Cela consiste à se tenir en appui sur la main droite, le bras gauche étant levé en direction du ciel et les deux jambes étant écartées dans des directions opposées. (cf. Orlandow dans Donjon Crépuscule 104).

- **Décodage :**

Permet de décrypter un texte écrit dans une langue inconnue ou de comprendre des individus parlant une langue étrangère, y compris les moins évolués d'entre eux qui ne s'expriment que par des onomatopées, comme notre ami Zongo par exemple. (cf. Donjon Parade 5).

Magie : *astrale*

Difficulté : *faisable*

Coût : 10 PM

Formule : aucune.

- **Dédoublément :**

Le lanceur peut créer, dans un grand fracas d'éclairs et de tonnerre, un double de lui-même. Ce double n'est pas qu'une simple illusion, puisqu'il existe bel et bien. Il peut donc entreprendre toutes les actions que le lanceur entreprendrait, et bien sûr subir lui aussi des dégâts. Concrètement, il a les mêmes caractéristiques (Attributs, Talents, possessions, etc.) que le lanceur au moment où ce dernier lance le sort. Le double disparaît toutefois au bout de quelques instants, il n'a pas une durée de vie très élevée.

Magie : *astrale*

Difficulté : *faisable*

Coût : 6 PM

Formule : « DouBulus TerRiblus ArmaGedus ». (cf. Alcibiade dans Donjon Monsters 2)

- **Déplumer :**

Ce sort permet de faire tomber les plumes de la cible, jusqu'à ce que celles-ci repoussent. Ainsi, une cible peut se retrouver désemparée face au froid, ou avoir beaucoup de mal à prendre son envol.

Magie : *organique*

Difficulté : *fastoche*

Coût : 3 PM

Formule : « Plumus Plumus » (cf. Donjon Zénith 4).

- **Désintégration :**

Ce puissant sort détruit les atomes constituant la cible, la faisant exploser dans une immense gerbe de sang. Si la cible est multiple (plusieurs individus visés), la difficulté de ce sort augmente d'un rang.

Magie : *organique*

Difficulté : *hyper dur*

Coût : 12 PM

Formule : « Explosum Dechirum Crakum » (cf. DZ4 et DM12).

- **Divination :**

Permet d'obtenir des renseignements à propos de n'importe quel objet ou individu. Ce sort peut servir à renseigner sur des éléments passés, présents, et peut même être utilisé pour voir l'avenir.

Magie : *astrale*

Difficulté : *coton*

Coût : 5 PM

Formule : aucune, mais le sort nécessite l'emploi d'un objet magique particulier pour pouvoir voir le passé ou l'avenir. Au choix : un œil de Géant, une bassine contenant de l'amour et de l'eau fraîche, les entrailles d'un animal, etc. Si le lanceur dispose du Talent Astrologie, la difficulté du sort est baissée d'un rang.

- **Eclairage :**

Les mains du lanceur s'entourent d'un halo de lumière verdâtre, qui permet d'éclairer dans l'obscurité.

Magie : *organique*

Difficulté : *fastoche*

Coût : 2 PM

Formule : aucune, mais le lanceur doit garder les bras en l'air pendant toute la durée du sort (paumes ouvertes vers le ciel), ce qui peut devenir fatigant. S'il baisse les bras, l'effet du sort est annulé. (cf. Horous dans Donjon Parade 3).

- **Entité Spirit:**

Permet à la cible de se transformer en Spirit, c'est-à-dire de voir son esprit se détacher de son corps pendant plusieurs heures. Le corps de la cible reste endormi pendant que l'esprit vagabonde où bon lui semble. Le Spirit cumule plusieurs Pouvoirs : il est *Passe-Muraille*, *Amphibie* et doué de *Vol*. Il est de plus immatériel et ne peut être touché par des armes classiques. Il peut par contre subir les effets de sortilèges d'attaque et les blessures seront alors encaissées par le corps de la cible. Ce sort est très pratique pour par exemple traverser des systèmes de défense réputés impénétrables.

Magie : *végétale*

Difficulté : *faisable*

Coût : 8 PM

Formule : la cible doit au préalable avaler une potion magique (au goût plutôt agréable, d'ailleurs) qui l'endort aussitôt. Puis le lanceur (ou une autre personne) doit en permanence masser la cible endormie pour réveiller le Spirit et faire fonctionner le sort, sans quoi ce dernier s'arrête immédiatement. Toutes les parties du corps doivent être massées, selon un ordre et un temps bien défini. Parmi les parties qui sont massées le plus longtemps se trouvent toutes celles présentant des orifices (cf. Marvin, Isis et Pirzuine dans le DZ7).

- **Feu de communication :**

Il suffit de lancer ce sort sur un feu quelconque, pour transformer celui-ci en écran de télévision, et organiser des visioconférences avec des amis se trouvant à l'autre bout de la planète, que ceux-ci soient magiciens ou non. La seule obligation est que ces derniers soient eux-mêmes devant un feu, sinon le sort ne peut pas marcher.

Magie : *végétale*

Difficulté : *fastoche*

Coût : 2 PM

Formule : aucune.

- **Fouillage :**

Tout bon nécromant doit savoir maîtriser ce sort, qui permet au lanceur de passer ses mains au travers du corps de la cible, pour lui prendre ses organes. C'est un sortilège extrêmement classique, en général l'un des premiers que les nécromants apprennent dans leur cursus universitaire. A noter que le même sort permet de réintégrer les organes dans le corps de la cible.

Magie : *organique*

Difficulté : *fastoche*

Coût : 2 PM

Formule : aucune.

- **Grand Sachem :**

Grâce à ce sort, le lanceur devient capable d'exécuter un enchaînement de figures acrobatiques et de techniques de combat particulièrement dévastatrices. Il gagne le Pouvoir *Arts Martiaux* tant que dure le sort.

Magie : *minérale*

Difficulté : *coton*

Coût : 8 PM

Formule : aucune, mais les figures acrobatiques doivent s'effectuer dans un ordre précis. (cf. Marvin Rouge dans Donjon Crépuscule 104).

- **Hypnose :**

Permet de contrôler l'esprit de la cible. Une fois hypnotisée, la cible obéit aveuglément au lanceur du sort, pendant toute la durée du sort.

Magie : *astrale*

Difficulté : *faisable*

Coût : 6 PM

Formule : aucune, mais le lanceur doit fixer la cible dans les yeux. De plus, celle-ci peut résister en opposant son Acuité à la Magie du lanceur. (cf. DZ5 et DP5).

- **Infra-Vision :**

Permet de matérialiser des yeux sur n'importe quel objet et de voir à travers eux. Le lanceur doit toutefois être en contact physique avec le propriétaire de l'objet pour que ce sort puisse fonctionner (ex : Gilberto qui voit à travers les bras du Roi-Poussière dans Donjon Crépuscule 103).

Magie : *végétale*

Difficulté : *faisable*

Coût : 6 PM

Formule : aucune, mais nécessite que le propriétaire de l'objet enchanté mâche et avale un mélange d'herbes magiques pour que le sort fonctionne.

- **Invoquer un Démon :**

Voici un sort interdit des programmes scolaires et qui ne s'apprend pas dans les Républiques Magiques de Nécromancie. La raison ? Trop d'erreurs d'invocation de la part des étudiants, qui invoquent bien trop souvent des Démons hostiles, ce qui devient vite fâcheux.

Pourtant, à la base, invoquer un Démon n'est ni bien, ni mal. Discipline un peu à part dans la nécromancie, la démonologie, ou l'Invocation de Démons, permet de faire venir dans le Monde des Vivants, des créatures issues d'une autre Dimension. Celles-ci peuvent être méchantes ou très gentilles, cela dépend de leur personnalité propre.

Chaque Démon nécessite son invocation spécifique, il a également ses conditions (ne vient qu'une fois tous les X du mois ou de l'an, demande un sacrifice pour se manifester, exige qu'on fasse le poirier en louchant pour qu'il daigne apparaître, oblige que l'on signe un contrat en lettres de sang en échange de ses pouvoirs, etc.). Par exemple, le Démon Azdébaroth, n'acceptera d'apparaître qu'au son de la formule « **Bulurugrustulugnumu Brruulputuputulupulu** », et qu'1 fois tous les 19 ans. (cf. Donjon Monsters 2).

Tout dépend donc du Démon appelé. (cf. le Chapitre III « Le Bestiaire », pour plus de précisions).

Magie : *organique*

Difficulté : *hyper dur*

Coût : 12 PM

Formule : formules et rituels variables, en fonction du Démon à invoquer.

- **Invoquer une monture magique :**

Très pratique quand on n'a pas de monture sous la main, ce sort permet d'invoquer une Monture (volante ou terrestre) d'essence magique. Quelle que soit sa nature, celle-ci se déplacera toujours à une vitesse *Lente*. Le sort prend fin quand l'occupant de la monture en descend, ou naturellement au bout de quelques heures. (cf. Donjon Parade 5).

Magie : *minérale*

Difficulté : *coton*

Coût : 8 PM

Formule : aucune.

- **Maousse Costaud :**

La morphologie de la cible change, celle-ci se gonflant de muscles et devenant beaucoup plus grande. La cible gagne le Pouvoir *Apparence de combat (forme dangereuse)* le temps que dure le sort. (cf. Marvin Rouge dans Donjon Crépuscule 104).

Magie : *végétale*

Difficulté : *fastoche*

Coût : 2 PM

Formule : la cible doit avaler un petit sachet bleu d'herbes magiques pour que le sort puisse fonctionner.

- **Mirage :**

Permet de créer des objets illusoires aux yeux de la cible. Ces objets étant immatériels, la supercherie sera découverte dès que quelqu'un entrera en contact avec l'objet illusoire en question.

Magie : *astrale*

Difficulté : *fastoche*

Coût : 3 PM

Formule : aucune

- **Monstre illusoire :**

Permet de créer un monstre fictif de fumée ou de lumière, plus vrai que nature (cf. Pirzuine dans Donjon Zénith 6). L'inconvénient de ce sort est que la supercherie peut très vite être démasquée car le monstre s'évanouit dans un nuage de fumée dès qu'il est touché par un objet quelconque (arme, coup de poing, feuille qui tombe d'un arbre ...).

Magie : *végétale*

Difficulté : *faisable*

Coût : 5 PM

Formule : aucune.

- **Mutations :**

Ensemble de sorts de magie médicale, que le lanceur utilise en se servant du corps de son ennemi. Permet de faire pousser les poils, dégouliner la morve du nez, déchausser les dents, muer la peau, cheville la verge et l'anus, etc. Bien utilisés, ces sorts peuvent handicaper fortement un ennemi.

Magie : *organique*

Difficulté : *faisable*

Coût : 6 PM

Formule : « **Pilos Maximus** » : une épaisse fourrure recouvre la cible. Le lanceur peut décider de n'atteindre qu'une partie de la cible, comme par exemple la langue (« **Pilos Langus Maximus** »).

« **Rétro Pilo** » : sort contrant le précédent. La cible perd ses poils.

« **Sinus Sinus Dégoulina** » : bloque la gorge.

« **Sphinxer Uretus Scellattum Diarhétum** » : cheville la verge et l'anus.

« **Extremus Terribilus** » : amplifie les effets du sort.

Etc. (cf. Donjon Zénith 4).

- **Niasu Tlob :**

Donne au lanceur le pouvoir de courir comme le vent, comme s'il avait absorbé des Fayculands. Le lanceur gagne le pouvoir *Détaler* pour la durée du sort.

Magie : *végétale*

Difficulté : *fastoche*

Coût : 2 PM

Formule : aucune.

- **Os de verre :**

Ce sort permet de briser les os d'une cible, rien qu'en les touchant. La cible ne peut alors plus se servir du membre ainsi fracturé.

Magie : *organique*

Difficulté : *faisable*

Coût : 6 PM

Formule : « Calcium Brisum » (cf. Chambon dans Donjon Monsters 7).

- **Paralysie :**

Sort qui permet d'immobiliser à distance plusieurs cibles. Celles-ci se retrouvent figées pendant plusieurs heures, et rien ne peut les débloquent, il faut attendre que le sortilège prenne fin. Cela arrive en général au bout de deux ou trois heures.

Magie : *astrale*

Difficulté : *hyper dur*

Coût : 12 PM

Formule : « Immobilus Immobilis Rigidimus » (cf. DZ4 et DM6) ou « Figitus Figitus » (cf. DM7)

- **Paralysie locale :**

Moins puissant que le sort gnomoniste Paralysie, ce sortilège permet de ne paralyser qu'une partie du corps d'un individu. Cela peut être la bouche (pour faire taire quelqu'un de *Prodigieusement agaçant*), les paupières (pour les laisser ouvertes et capter l'attention de la cible), les genoux (pour empêcher la cible de les plier et donc de se déplacer), etc. (cf. Massimo dans Donjon Potron-Minet -83).

Magie : *organique*

Difficulté : *fastoche*

Coût : 2 PM

Formule : aucune.

- **Pivot tonique de contention :**

Ce sortilège permet de dissimuler un objet, de la vue d'une cible (il n'y a que la cible qui ne voit pas l'objet). Par exemple, dans Donjon Zénith 4, le Bébé Barbu parvient à dissimuler sa cachette aux yeux des Modérateurs.

Magie : *astrale*

Difficulté : *coton*

Coût : 8 PM

Formule : aucune

- **Possession :**

Ce sort permet au lanceur de transférer son esprit dans le corps de la cible, morte ou vivante. Il faut cependant que le lanceur pense à protéger son corps, ainsi que celui de la cible. Car si son corps est complètement détruit, il ne pourra le réintégrer, et si le corps dont il a pris possession est tué, le lanceur meurt en même temps.

Certains magiques-useurs utilisent cette technique pour vivre éternellement, en changeant régulièrement de corps. A la fin de la durée du sort, chacun récupère son corps d'origine (d'où l'intérêt de garder son corps en bon état). (cf. Horous dans Donjon Monsters 5)

Magie : *organique*

Difficulté : *coton*

Coût : 10 PM

Formule : aucune, mais le lanceur du sort doit regarder la cible dans les yeux quand il lance le sort. La cible peut tenter de contrer le sort avec un test *hyper dur* d'Acuité.

- **Protection astrale :**

La cible est entourée d'un bouclier magique, imperméable aux attaques magiques et non magiques. (cf. Marvin Rouge dans Donjon Crépuscule 104).

Magie : *minérale*

Difficulté : *coton*

Coût : 8 PM

Formule : aucune.

- **Putréfaction :**

Les sorts de Putréfaction sont totalement interdits dans l'enseignement universitaire. Seuls de rares spécialistes les maîtrisent et ne se les transmettent qu'entre eux. Ils permettent de faire pourrir n'importe quelle cible sur place.

Magie : *organique*

Difficulté : *hyper dur*

Coût : 12 PM

Formule : aucune, mais le lanceur doit apposer la paume de sa main sur la cible pour faire fonctionner le sort. (cf. Horous dans Donjon Monsters 5).

- **Recyclage :**

Sortilège permettant de transformer et rendre comestible les déchets organiques d'une cible. Au choix : transformer l'urine en eau potable, la merde, le vomi ou la morve en nourriture. Le joueur doit choisir l'une des quatre possibilités quand il choisit ce sort (transformer la pisse en eau potable n'est pas la même chose que de transformer du vomi en nourriture, par exemple). Peut être utile lorsqu'on se retrouve seul au beau milieu du désert ou si on doit tenir un siège, par exemple.

Magie : *organique*

Difficulté : *coton*

Coût : 8 PM

Formule : aucune.

- **Répondeur:**

Ce sort permet de créer un double de soi-même chargé d'enregistrer une communication lorsque l'on est dans l'impossibilité de le faire soi-même. Ce double indique à l'interlocuteur par un message pré-défini par le lanceur que ce dernier est occupé, et l'invite à laisser un message qui sera transmis ultérieurement au lanceur, afin que celui-ci puisse éventuellement recontacter l'interlocuteur. A noter que le double formé est un être de fumée (et non un double organique) et qu'il disparaît dans un nuage de fumée au moindre toucher. Il peut néanmoins réapparaître quelques instants plus tard si l'interlocuteur souhaite toujours contacter le lanceur. Le double prononcera alors mot pour mot la même formule à l'interlocuteur. (cf. Pirzuine dans Donjon Zénith 7)

Magie : *minérale*

Difficulté : *fastoche*

Coût : 2 PM

Formule : aucune.

- **Repoussoir d'hostilité :**

Le lanceur crée un bouclier magique de protection, qui maintient à distance ses ennemis et empêche quiconque de l'atteindre. Nul ne peut pénétrer dans le bouclier ou lancer quelques projectiles ou sorts.

Magie : *minérale*

Difficulté : *fastoche*

Coût : 4 PM

Formule : le lanceur doit écrire des runes d'exécration sans discontinuer. Il peut écrire ce qui lui passe par la tête, la seule contrainte étant de reproduire tous les sept mots la phonétique Ogma (une espèce de rond crevé en sa partie latérale par un triangle isocèle). Si le lanceur s'arrête d'écrire, la protection n'est plus valable. Le sort est *fastoche* à réaliser à la base (il suffit de savoir écrire et de connaître le vocable Ogma), mais il peut devenir de plus en plus dur à maintenir s'il se prolonge trop longtemps, le lanceur finissant par se fatiguer d'écrire. (cf. Gilberto dans Donjon Crépuscule 103).

- **Reset :**

Sort qui permet d'effacer la mémoire d'une cible, sur un passé plus ou moins lointain. Cela peut servir à faire oublier les événements vécus sur les quelques dernières heures, ou à rendre complètement amnésique en supprimant la mémoire sur plusieurs dizaines d'années. La difficulté de ce sort augmentera bien évidemment avec la longueur de l'amnésie subie par la cible.

Magie : *astrale*

Difficulté : variable : *fastoche (quelques heures) / faisable (quelques jours) / coton (quelques mois) / hyper dur (quelques années)*

Coût : 2 / 4 / 8 / 12 PM (dépend de la difficulté du sort)

Formule : aucune.

- **Résurrection :**

Ce sortilège est l'un des plus difficile à apprendre et à réaliser. Il permet de faire revenir le Souffle Vital dans quelque chose de mort. La cible réanimée garde son état de décomposition actuel, d'où l'intérêt de lancer le sort le plus tôt possible après le décès. Il est à noter que le sort peut être lancé par anticipation (avant que la cible ne meure). Dans ce cas précis, cela ne marche que 24 heures maximum avant un éventuel décès (il n'est pas possible de se lancer un sort de Résurrection par anticipation 30 ans avant sa mort, dans l'espoir de ressusciter le jour où on décèdera). (cf. Horous dans Donjon Monsters 2).

Magie : *organique*

Difficulté : *hyper dur*

Coût : 20 PM

Formule : aucune.

- **Télécom :**

Sort permettant de voir, d'entendre et de communiquer à distance. Tout bon gnomoniste doit savoir maîtriser ce sort, qu'il applique via divers objets : boules de cristaux, bulle de savon, miroir, vomi, etc.

Magie : *astrale*

Difficulté : *fastoche*

Coût : 4 PM

Formule : aucune, mais le récepteur du sort doit bien évidemment être muni du même objet de télécommunication que le lanceur pour pouvoir communiquer.

- **Télékinésie :**

Permet de gagner le Pouvoir *Télékinésie*, et donc de léviter et faire se déplacer des objets dans l'air.

Magie : *minérale*

Difficulté : *faisable*

Coût : 6 PM

Formule : le lanceur doit se tenir accroupi, entrer en concentration et psalmodier des « Wouss Wouss ». (cf. Baal dans DC104 et DC105).

- **Télépathie :**

Permet de communiquer par la pensée avec n'importe quel individu, même si ce dernier n'est pas magicien.

Magie : *astrale*

Difficulté : *faisable*

Coût : 8 PM

Formule : aucune.

- **Téléportation :**

Permet au lanceur de se téléporter dans n'importe quel lieu ou auprès de n'importe quelle personne, pourvu que le lanceur connaisse déjà ce lieu ou cette personne (cf. Pirzuine dans DZ6).

Magie : *minérale*

Difficulté : *faisable*

Coût : 6 PM

Formule : aucune.

- **Transplaner :**

Permet de voir son corps s'aplatir et se séparer en plusieurs parties. Cette métamorphose permet ainsi de se téléporter, y compris dans des endroits où le lanceur n'est jamais allé auparavant. Il suffit pour cela de prononcer le lieu où l'on désire aller, juste avant d'y être téléporté.

Magie : *végétale*

Difficulté : *coton*

Coût : 8 PM

Formule : le lanceur doit absorber auparavant plusieurs drogues, dont des Lichens de Calidurys. (cf. Gilberto dans Donjon Crépuscule 103).

- **Vérité absolue :**

La cible est hypnotisée et subit un sort de vérité, qui consiste à lui faire acquérir le Pouvoir *Parole d'évangile* pendant toute la durée du sort. La cible sera alors incapable de mentir. A noter qu'on peut également se servir de ce sort pour lire les pensées de la cible. Très utile quand on a un interrogatoire à mener, une enquête à effectuer, etc.

Magie : *astrale*

Difficulté : *coton*

Coût : 12 PM

Formule : « Veritas Um Veritis » (cf. Donjon Monsters 12). Le lanceur doit regarder la cible dans les yeux quand il prononce cette formule. La cible peut tenter de résister au sort en faisant un test *hyper dur* d'Acuité.

LES OBJETS EXTRAORDINAIRES

LES OBJETS DU DESTIN

Les Objets du Destin sont des *Objets Légendaires* qui doivent leur nom au fait qu'ils sont liés au destin de la planète. Détenir un Objet du Destin fait gagner 20 points de Renommée (cf. DCM p.86). Tous les Objets du Destin sont sous l'emprise d'enchantements puissants, qui leur confèrent des pouvoirs particuliers. Ces Objets ont en réalité été créés par l'Entité Noire. Dès leur création, l'Entité savait que ces Objets devraient rassembler les plus grands des héros. Et dès leur création, elle savait qu'un jour viendrait où elle pourrait s'emparer de l'esprit de celui qui aurait réussi à réunir les 7 Objets du Destin, pour pouvoir régner sur les trois mondes (celui des Vivants, des Morts et des Invisibles) pour l'éternité, car tel était son noir dessein.

- **L'Épée du Destin, et la Ceinture du Destin adjointe de son Fourreau Rétif (*Objet Légendaire, Objet de Pouvoir*) (cf. DCM p.90):**

L'Épée du Destin est l'Objet du Destin le plus célèbre d'entre tous, et probablement l'Objet le plus légendaire de tout Terra Amata. Les sortilèges qui l'enchantent sont très puissants. Ainsi, l'Épée est dotée d'un certain nombre de pouvoirs :

- Il n'est possible de s'emparer de l'Épée du Destin que sur le cadavre de son ancien porteur, décapité.
- Le Fourreau rétif impose au porteur de l'Épée du Destin d'accomplir trois hauts-faits des doigts nus de ses mains nues avant de pouvoir dégainer celle-ci. Le Fourreau peut parler et explique ses clauses au porteur. Il est intelligent et tentera de nuire au porteur si celui-ci tente de déroger à ses règles.
- Quiconque touche l'Épée alors que son porteur est encore en vie le voit se transformer en un ancien porteur de l'Épée, qui apparaît pour le châtier.
- Si quelqu'un d'autre que le porteur arrive à brandir l'Épée du Destin, le pommeau de celle-ci chauffe à blanc, et inflige un dé de dégât à l'inopportun.
- Le Fourreau rétif foudroie tout porteur qui tente d'utiliser une autre arme que l'Épée du Destin (*aléa dangereux*).
- L'Épée du Destin inflige 2 dés de dégâts sur l'un de ses tranchants, et coupe sans infliger de dégâts (et sans tuer) sur l'autre.
- Quelqu'un qui a été coupé par le tranchant-de-l'Épée-qui-ne-tue-pas peut dégainer l'Épée sans sanction (le pommeau ne lui inflige aucune blessure et le porteur actuel de l'Épée ne se transforme pas en un ancien porteur).
- Si le porteur actuel tue un ancien porteur de l'Épée avec celle-ci, il peut ensuite se transformer à sa guise en cet ancien porteur, rien qu'en évoquant son nom.
- L'Épée du Destin brille dans le noir.

Mais son pouvoir le plus important est qu'elle permet de réunir les 7 Objets du Destin. Porter l'Épée du Destin confère le pouvoir Porteur de l'Épée du Destin : porter l'Épée du Destin est un pouvoir à part entière.

- **La Pipe du Destin (cf. DCM p.89):**

La Pipe du Destin a été offerte à Hyacinthe par les Petits Lutins : celle-ci est selon eux « la pipe du bon dieu, celle qu'il fumait quand il a créé le monde ». Lorsque l'on fume cette pipe avec les tabacs magiques qui vont avec, il se produit un effet magique, différent selon le tabac utilisé (ex : pouvoir voler, traverser les murs, se déplacer à une vitesse prodigieuse, invoquer une monture volante, créer des êtres de fumée, voir à travers les vêtements puis à travers la peau, etc.).

- **Le Manteau du Destin :**

Ce long manteau gris, ressemblant à une espèce de robe de chambre ornée de motifs en forme de crânes, protège son porteur de n'importe quel coup, choc, etc. qu'ils soient de nature magique ou non. Si le porteur du Manteau du Destin subit une blessure quelconque, quelle que soit la nature de celle-ci (chute de 20 mètres de haut, flammes de dragon, coups d'épées ...), celle-ci n'inflige aucun dégât.

- **La Bague du Destin :**

La Bague du Destin permet à son porteur de pouvoir se téléporter sur n'importe quel lieu de Terra Amata. Pour cela, il lui suffit de lécher la bague et de prononcer à voix haute le lieu où il souhaite être téléporté. La bague peut téléporter plusieurs personnes en même temps, tant que ces personnes forment une chaîne et que l'une d'elles tient la main du porteur de la bague. Toutefois, il arrive parfois que la bague soit sujet à des dysfonctionnements : si elle doit téléporter trop de personnes à la fois, elle chauffe au point de griller, devenant ensuite toute noire. Au passage, son porteur reçoit une sévère brûlure (*aléa ordinaire*, 1 dé de dégât).

Suite à ça, la bague ne fonctionne plus normalement, et si son porteur tente de s'en servir à nouveau, il sera téléporté au hasard, dans un lieu différent de celui où il souhaitait aller. Seuls des magiques-useurs peuvent alors réparer la bague pour la faire à nouveau fonctionner normalement.

Suite à ces réparations, la bague ne pourra faire voyager qu'une seule personne. Si deux personnes tentent de voyager en même temps, la téléportation fonctionne mais les deux personnes se retrouvent mutuellement dans le corps de l'autre.

La Bague du Destin est le seul anneau de téléportation de Terra Amata, et très peu connaissent son existence.

- **Les Bottes du Destin :**

Les Bottes du Destin ont le pouvoir de transformer leur porteur en un monstre géant, si celui-ci pleure sur les bottes. Les Bottes du Destin ont un effet cumulatif : si leur porteur ne pleure que sur une botte, il verra sa taille augmenter, mais gardera son apparence physique. S'il verse des larmes sur les deux bottes, il deviendra grand ET monstrueux.

- **Les Lunettes du Destin :**

Elles permettent à leur porteur de pouvoir lire et comprendre les ouvrages que personne ne peut lire. Le porteur des Lunettes du Destin peut alors déchiffrer toutes les intentions cachées par l'auteur de l'ouvrage.

- **La Clé du Destin :**

La Clé du Destin ne doit jamais toucher aucune serrure. Mis à part cette information, son pouvoir est inconnu de tous, y compris du Grand Khân lui-même. En réalité, la Clé du Destin a été créée par l'Entité Noire pour lui permettre de réunir les trois mondes (Vivants, Morts, Invisibles) le jour où elle prendrait possession de l'esprit du détenteur des 7 Objets du Destin. Pour cela, la Clé doit être insérée dans la serrure cachée sous la boucle de la Ceinture du Destin.

LES OBJETS LEGENDAIRES

- **La Carte Majeure :**

Cette carte extraordinaire a été construite il y a bien longtemps avant l'explosion de la planète, par les devins de Divinascopus qui avaient prédit la destruction de Terra Amata. Ils ont ainsi pu prévoir la répartition, autour du noyau de lave de la planète, des îlots de Terra Amata après son explosion, et leurs mouvements dans l'espace. Tout cela a été disposé sur une carte, enfermée dans une gemme magique. Pour pouvoir lire la carte, il suffit de placer la gemme devant une source de lumière et laisser cette dernière traverser la gemme ; ainsi le positionnement des îlots de la planète apparaîtra. Cette carte est un objet d'une valeur inestimable après l'Armagedon, et suscite bien des convoitises.

- **La lampe du génie aux mille vœux :**

Cette vieille lampe à huile d'aspect anodin renferme un génie capable d'exaucer n'importe quel souhait. Il suffit pour cela que le détenteur de la lampe demande au génie de réaliser le vœu qu'il formule, et cela sera automatiquement fait. Le génie peut réaliser jusqu'à mille vœux. Au mille et unième vœu formulé, le souhait est inversé et la lampe disparaît.

- **Vaucanson Grimoris :**

Cet ouvrage fabuleux n'est autre que le mythique grimoire de Julien de Vaucanson, premier duc de Vaucanson et inventeur, entre autres, des légendaires automates. L'auteur a répertorié dans ce livre tous ses secrets, et notamment celui de la fabrication des automates. Mais le grimoire ne dévoile pas tout, et seul celui qui dispose des Lunettes du Destin est capable de lire par-delà les ouvrages et de déchiffrer les intentions cachées, les connaissances de l'auteur et de faire apparaître au grand jour mille autres détails.

LES OBJETS DE POUVOIR

- **Les Flammes de Vie (*Objet légendaire*) :**

Ces artefacts magiques permettent d'animer n'importe quel corps inerte. Ce dernier sera alors quasiment immortel ; il restera en vie tant que la Flamme de Vie ne lui aura pas été retirée.

Les Flammes de Vie sont des artefacts extrêmement rares, qui ne sont distribuées aux vivants que par un seul démon répertorié : le démon Kalador.

- **La pyramide pestilentielle :**

Ce petit cristal de forme pyramidale, que l'on appelle aussi *pic de putréfaction*, ou *polyèdre puant*, ou encore plus communément *P.P.*, dégage une odeur terriblement nauséabonde. Tant qu'il la détient sur lui, son propriétaire gagne le pouvoir **Odeur pestilentielle**. Si les étudiants d'Antipolis s'en servent comme des boules puantes pour semer la pagaille dans les Républiques Magiques, cet artefact peut avoir d'autres utilités (attirer des Crapauds Volants Purulents, repousser des Invisibles, etc.).



LES POTIONS

NB : entre parenthèses, l'album où la potion apparaît ou est évoquée.

- **Artefact de renvoi (DM12) :**

Ce n'est pas à proprement parler une potion, il s'agit plutôt d'une poudre brillante contenue dans une petite bourse de soie. Lorsqu'un personnage s'apprête à subir un sortilège, lancer une pincée de cette poudre permet de retourner immédiatement le sortilège contre celui qui l'a lancé. Ce dernier subit donc les effets de son propre sort.

- **Le Corail-qui-pousse-si-vite (DM9) :**

Quiconque avale un bout de ce corail magique verra ses entrailles transpercées et son corps déchiqueté par le corail qui pousse à une vitesse prodigieuse à partir de l'estomac de la victime. Ce corail rouge vif est notamment utilisé par les bourreaux des unités sous-marines du Grand Khân. Il coûte cher, et seuls les gradés ont le droit de s'en servir.

- **Défoliant magique (DZ7) :**

Ce défoliant surpuissant permet de faire faner puis de tuer n'importe quelle plante de Terra Amata en un temps record (quelques secondes). Mais sa plus grande utilité réside dans le fait de pouvoir désodoriser les doigts d'une personne qui aurait cueilli du Fugus Purit, champignon magique extrêmement pestilentiel. Pour cela, il faut s'appliquer cet onguent sur les doigts contaminés et laisser sa main tremper dans l'eau pendant une heure. Si le temps de trempage n'est pas respecté, il restera toujours des particules de Fugus Purit dans les pores de la peau, ce qui pourrait entraîner divers désagréments.

- **Onguent soporifique (DM6) :**

Cette potion sert à endormir instantanément quiconque en avale une gorgée. Une autre utilisation pratique de cet onguent est de s'en servir pour enduire son arme, ce qui fait que dès qu'un adversaire est touché au combat, il s'endort aussitôt, ce qui est très pratique pour

ensuite l'achever lâchement ou s'enfuir tout aussi lâchement sans mener le combat à son terme.

- **Potion de guérison (DM6) :**

Potion extrêmement classique et répandue sur Terra Amata. Tout aventurier digne de ce nom se doit d'en posséder, car c'est très pratique lorsqu'on part à l'aventure. Si cette potion ne soigne pas les blessures, elle requinque fortement quiconque en boit. Boire une gorgée de cette potion permet de récupérer 1 dé de Points de Vie.

- **Potion « Masque de la Mort » (DZ6) :**

Cette potion incolore et inodore a la particularité de changer les traits du visage de celui qui en boit. Ce dernier se retrouve avec un faciès cadavérique, limite tête de zombie. Il devient *bon* dans le Talent **Faire peur** (ou augmente d'un rang dans ce Talent s'il le possédait déjà) tant que dure l'effet de la potion. Les effets cessent instantanément dès que le personnage se met à rire, ou qu'on lui procure un câlin.

- **Potion « Mort-Vivant » (DM6) :**

Cette potion de couleur mauve s'emploie tel un fertilisant : il suffit d'en verser quelques gouttes sur le sol pour voir sortir du sol, quelques secondes plus tard, un zombie. Disséminer plusieurs gouttes de cette potion au sol fera donc apparaître plusieurs zombies. C'est une potion à utiliser avec précaution car les zombies formés se montreront très agressifs, y compris avec celui qui aura utilisé la potion ! Les Morts-Vivants issus de cette potion ont en effet leur personnalité propre, et ils n'obéissent à personne. Ils ont de plus la faculté de transformer en zombie n'importe qui, rien qu'en touchant la personne. Cette potion peut donc devenir très dangereuse suivant comment elle est utilisée. A noter que la lumière du soleil a pour effet d'anéantir les Morts-Vivants originaires de la potion et de rendre leur aspect initial à ceux qui auront été zombifiés. Ces derniers auront qui plus est tout oublié des événements récents.

(Zombie issu de la potion : Acr = nul ; Bag = pas très doué ; Cha = nul ; Acu = nul ; PV = 10)

- **Potion de pétrification (DM10) :**

Quiconque boit une gorgée de cette potion de couleur verdâtre voit sa peau devenir aussi dure que du granit. Le buveur devient insensible aux blessures par les armes tant que durent les effets de cette potion (quelques minutes seulement). Toutefois, cette potion peut avoir des effets secondaires désastreux. Quand un personnage avale une gorgée de cette potion, lancez 1 dé. Si vous obtenez 10, le personnage se liquéfie ensuite complètement et disparaît dans une fumée verte en dégageant une horrible puanteur.

- **Potion de résistance extrême (DM6) :**

Ce liquide marronnasse rend le buveur aussi raide qu'un contrôleur des impôts. En plus de ça, la peau du buveur devient tellement dure que ce dernier est insensible aux armes et aux blessures. Le buveur se met ensuite à grelotter, il devient insensible aux flammes et peut respirer sous l'eau, évitant de fait la mort par noyade. Le buveur de cette potion gagne donc les pouvoirs : **Incroyablement coriace**, **Glacé**, **Invulnérabilité au feu** et **Amphibie**. Les effets de cette potion durent entre 30 et 60 minutes.

- **Poutine (DM8) :**

Ce liquide qui dégage des vapeurs violettes à l'ouverture d'un flacon est un poison volatil foudroyant. Il suffit de respirer quelques vapeurs pour mourir aussitôt. Débouchez un flacon de poutine dans une pièce fermée, et c'est la mort assurée ! La seule façon de ne pas mourir intoxiqué par ce poison est de retenir sa respiration ou de provoquer un courant d'air pour chasser les vapeurs toxiques.

- **Repoussoir d'hostilité (DM6) :**

Cet artefact magique se présente sous la forme d'une petite boule explosive qui, lancée au sol, explose dans un léger bruit en libérant des vapeurs qui créent une sorte de protection magique autour du lanceur, capable de repousser n'importe quelle menace : créature, arme de jet ou sortilège.



HERBORISTERIE

- **Artichaut magique :**

Ce légume ensorcelé, lorsqu'il est jeté au sol, se met à germer instantanément pour atteindre plusieurs mètres de hauteur. Ce qui peut s'avérer bien pratique pour escalader une façade, enjamber une haute palissade, atteindre la fenêtre du troisième étage de l'internat des filles, etc.

- **Bilibili 203 et Bilibili 204 :**

L'aspect et les effets de ces herbes magiques sont inconnus. Au Gardien de les imaginer !

- **Bulbes de lemming végétal :**

Les effets de ces bulbes sont inconnus. Au Gardien de les imaginer !

- **Colle labique :**

Contenue dans une coquille, cette colle dégage une très forte odeur. Quiconque la respire voit alors ses perceptions du monde qui l'entoure grandir. Cela peut être utile pour comprendre la conversation de deux personnes parlant dans une langue étrangère, déchiffrer des symboles ou des écritures inconnus, etc.

- **Fayculands :**

Ces graines servent à courir comme le vent. Celui qui les ingère peut se déplacer à une vitesse tellement grande qu'elle n'est pas forcément contrôlable. Un personnage qui absorbe des fayculands se déplace à une vitesse *fulgurante*. Pour contrôler sa trajectoire après avoir pris des fayculands, il faut réussir un test *coton* d'Acrobaties. Absorbés juste avant une Bagarre,

les fayculands permettent d'acquérir le pouvoir *Détaler*. On considère que l'effet de surprise sur l'adversaire fonctionne de manière systématique et que ce dernier ne peut rattraper le personnage sous l'emprise des fayculands.

- **Fleurs de Martyrs :**

On ne sait quasiment rien des effets de ces fleurs magiques, si ce n'est que celui qui les fume part dans un trip cosmique phénoménal. Au Gardien d'imaginer ensuite les effets de ce trip !

- **Fugus Purit :**

Ces gros champignons magiques de couleur mauve, à l'aspect dégoulinant, font partie des végétaux les plus nauséabonds existant sur la planète Terra Amata. Celui qui en transporte gagne donc immédiatement le Pouvoir *Odeur pestilentielle*. Toutefois, le parfum incommodant de ce champignon est si puissant que même le transporteur de ce végétal est incommodé par son propre Pouvoir ! Aussi est-il fortement conseillé de se mettre des feuilles de menthe sur le nez lorsqu'on cueille ce champignon, au risque de vomir voire de s'évanouir. La seule façon sinon de transporter ce végétal sans être incommodé par son odeur est d'utiliser un sac magique retenant les odeurs, appelé Sac hermétikos.

Quiconque a touché du Fugus Purit avec ses mains doit utiliser un défoliant magique surpuissant, seul moyen existant pour se désodoriser les doigts. Si ce défoliant n'est pas appliqué, ou pas suffisamment longtemps, il restera toujours des particules de Fugus Purit dans les pores de la peau. Ce qui donnera au cueilleur de champignon deux Pouvoirs. Premièrement, il gardera le Pouvoir *Odeur pestilentielle* s'il approche sa main suffisamment proche du nez d'une personne. Celle-ci sera immédiatement prise de vomissements. Le cueilleur pourra ainsi maintenir à distance respectable n'importe quel assaillant en lui présentant la paume de sa main (bras tendu), ce dernier n'osant plus s'approcher. L'autre vertu de ce champignon étant de rendre la roche sableuse, le cueilleur gagnera aussi le Pouvoir *Pulvéulence*, pouvant ainsi changer la pierre en sable au moindre toucher.

- **Herbes de Tachydie :**

Ces herbes magiques permettent de maintenir éveillé celui qui les chique.

- **Lichens de Calidurys :**

Ces mousses permettent de transplaner. Celui qui les ingurgite maîtrise le sort *Transplaner*, et peut donc se téléporter dans n'importe quel lieu de Terra Amata. Les effets des lichens dépendent de la quantité absorbée. Une bouchée de lichens de Calidurys agit environ 10 minutes.

- **Mousses de Gel Noir :**

L'ingestion de ces mousses magiques permet de voir à l'intérieur des corps, y compris du sien. Très utile pour un médecin ou un thaumaturge désirant tenter une opération.

- **Noix de Kola :**

Ces noix ordinaires n'ont aucun pouvoir magique ; elles n'ont qu'un effet nourrissant. C'est aussi bon que des cacahouettes, tout en étant moins salées.

- **Pollen d'acacia pourpre :**

Ces pollens permettent de multiplier par cinq les neurones. L'effet dure 24 heures. Très pratique pour les étudiants qui ne révisent leurs examens qu'au dernier moment, voire qui lisent leurs cours pour la première fois une heure avant l'interro !

- **Sève d'olicante :**

La sève d'olicante permet de démultiplier la force. Celui qui en ingère gagne le pouvoir *Costaud* pour 24 heures.

- **Stapamelle :**

Les feuilles de Stapamelle permettent, à celui qui les fume, de pouvoir traverser les murs. Le fumeur de Stapamelle gagne donc le pouvoir *Passe-Muraille*, tant que durent les effets de ces herbes magiques (quelques minutes seulement).

- **Tisane hypnotique :**

L'infusion de ces herbes magiques a pour effet de fabriquer des tisanes hypnotiques, dont le goût est particulièrement désagréable et qui peut même provoquer chez le buveur des maux de crâne et du prurit aux yeux. Quiconque boit une de ces tisanes passe immédiatement sous contrôle de celui qui a préparé la tisane. Le buveur poursuit son existence comme si de rien n'était, mais dès que le préparateur de la tisane lui communique un ordre, le buveur est forcé de l'exécuter, même si c'est contre sa volonté. Très pratique pour commettre quelques méfaits sans se faire incriminer.

- **Tisane de vérité:**

Fabriquées à partir de l'infusion de certaines herbes magiques, les Tisanes de Vérité donnent temporairement le pouvoir *Parole d'évangile* au buveur. Ainsi, quiconque boit une Tisane de vérité se trouve dans l'incapacité totale de mentir dans les minutes qui suivent l'absorption de cette tisane.



LES OBJETS BIZARRES

NB : entre parenthèses, l'album où l'objet apparaît ou est évoqué.

- **Amulette de vérité (DM5) :**

De nombreux professeurs de la faculté d'Antipolis, comme le professeur Chambon par exemple, possèdent de grosses amulettes qu'ils portent la plupart du temps autour du cou. Ces amulettes ont le pouvoir de détecter les mensonges d'autrui. En effet, si l'interlocuteur du porteur d'une Amulette de vérité profère des mensonges, l'Amulette se mettra instantanément à clignoter.

- **Bague magique (DM7) :**

Certains magiciens portent au doigt des anneaux magiques. Leur pouvoir varie en fonction de leur nature, mais très souvent, en plus de leurs pouvoirs magiques, ces bagues ont subi un enchantement de la part de leur propriétaire qui fait que si l'objet est porté au doigt par une autre personne, cette dernière subira certains dommages. Par exemple, le doigt de la personne, voire sa main entière ou même son bras entier, peut gonfler de sorte qu'il n'est plus possible de retirer la bague du doigt. L'inopportun subit un *aléa dangereux*, et la seule façon de se débarrasser de l'anneau et de mettre fin à ses effets néfastes est bien souvent de couper le doigt du porteur.

- **Bombe bactériologique (DM9) :**

Cette petite boîte cylindrique renferme plusieurs mycoses et spores toxiques qui, s'ils sont versés dans des réserves de nourriture, les contaminent et se mettent à proliférer à une vitesse fulgurante. Cette arme bactériologique est très prisée des unités sous-marines de la Géhenne.

- **Boules de divination (DM7) :**

Utilisées parfois par des gnomonistes, ces grosses boules de cristaux servent à voir à distance des événements présents et éventuellement à commander la personne aperçue dans la boule de cristal, pourvu que celle-ci ait auparavant été hypnotisée.

- **Boules liquéfiantes (DP4) :**

Ces espèces de grosses sphères couleur turquoise libèrent, lorsqu'on les éclate, des vapeurs magiques qui ont le pouvoir de liquéfier des matériaux instables, comme par exemple de la boue séchée, de la glace, des croûtes de sang coagulé ou encore de la merde séchée ... Très pratique lorsqu'il s'agit de vidanger une fosse sceptique ou de faire fondre les glaces dans lesquelles serait retenu prisonnier un navire.

- **Cadavre reliquaire de Mourad le pirate (DM9) :**

Enfermé dans un gros coffre, le cadavre de Mourad le pirate constitue une relique pour les pirates mouradistes qui vouent un véritable culte à Mourad. Ce cadavre n'a pas de pouvoirs particuliers, mais il s'agit d'une relique importante, le cadavre d'un des plus fameux pirates de l'histoire de Terra Amata.

- **Coquillage pondreur (DC104) :**

Ce petit animal recroquevillé dans sa coquille a l'habitude de pondre, toutes les 30 minutes exactement, un œuf très nauséabond. C'est assez inconfortable, mais bien pratique pour mesurer le temps qui passe.

- **Fusées éclairantes (DM7 et DPM -84) :**

Ces fusées sont utilisées à Antipolis par les membres de la guilde des assassins, pour prévenir leurs camarades d'un danger. Sitôt lancées, elles montent haut dans le ciel en sifflant et explosent dans un grand éclat de lumière. Grâce à ce signal, les assassins peuvent accourir prêter main forte à l'un des leurs qui se trouve en difficulté. Utilisée dans une pièce close, la

fusée répandra une torche incandescente qui rebondira de nombreuses fois sur les murs en brûlant tout sur son passage et en infligeant un *aléa dangereux* à ceux qui sont brûlés par les flammes.

- **Limace qui mue (DC104) :**

Cette grosse limace, de la taille d'un bras, a la faculté de muer toutes les soixante minutes, ce qui est bien pratique pour mesurer le temps qui passe. Cet animal vit en milieu aquatique, et uniquement en eau douce. Plongée dans de l'eau de mer, la limace sèche très vite et périt. A l'air libre, l'animal cherchera à vite s'enfoncer dans le sol pour y trouver de la fraîcheur et de l'humidité.

- **Robe de mariée d'Isis (DZ4 et DZ5) :**

Cette robe de mariée translucide et légèrement humide, faite en cuir de méduse, garde un léger côté urticant pour la demoiselle qui la porte, du fait de sa composition. En plus du côté sexy que gagne la mariée, dû à la transparence de la robe, ce vêtement dispose de pouvoirs magiques. En effet, la robe a été repassée à l'aide du fameux fer des bénédictions. Ce qui garantit, en théorie, un mariage heureux et beaucoup d'enfants. Celle qui porte cette robe gagne 2 rangs en Charme, ainsi que le pouvoir *Prestance*. Tout cela a un coût, et cette robe n'est pas donnée : 1500 pièces d'or.

- **Sac hermétikos (DZ7) :**

Ce type sac, en vente dans les meilleurs magasins d'objets magiques de Cochonville, possède le pouvoir magique de retenir toutes les odeurs, y compris les plus nauséabondes d'origine magique.