

Savage Elements ! by ArnoK pour le SDEN

Voici un petit setting qui a pour but de s'inspirer librement de l'anime Avatar, le dernier maître de l'air. Il n'a pas la prétention de respecter l'univers à la lettre, mais de reprendre certains éléments et d'offrir un cadre de jeu pour joueurs et MJ avec le système Savage Worlds.

Pour une plus grande compréhension de l'univers, les joueurs ou MJ sont vivement encouragés à consulter l'animé ou les sites qui en parlent en détails.

GESTION DES PEUPLES

Comme dans l'animé on pourra incarner un des quatre peuples :

善

Peuple de l'Eau

Ils commencent avec un d6 en Esprit qui indique leur adéquation avec le monde. On les trouve principalement dans 3 factions : la tribu du Pole Sud, la tribu du Pole Nord et la tribu des marais. Ils sont les seuls à pouvoir avoir l'atout Maître de l'eau qui leur permet de manipuler tout ce qui est rapport avec l'eau. Par ailleurs ce sont les seuls à pouvoir prodiguer des soins magiques avec de l'eau.

強

Peuple de la Terre

Ils commencent avec un d6 en Vigueur qui indique leur ancrage dans la réalité et la Terre nourricière. C'est la plus grande communauté, répandue dans de nombreuses villes et endroit sur la Terre. Ils sont les seuls à pouvoir avoir l'atout Maître de la Terre qui leur permet de manipuler tout ce qui est en rapport avec la Terre.

烈

Peuple du Feu

Ils commencent avec un d6 en Force qui indique leur rage interne et la violence de leur éducation. Ils sont regroupés dans un ensemble d'îles volcanique à l'Ouest des Terres. Ce sont les maîtres de l'acier par leur maîtrise du Feu. Ils produisent un très grand nombre d'articles manufacturés et de machines. Ils sont très consommateur du charbon extrait par le Peuple de la Terre. Ils sont les seuls à pouvoir avoir l'atout Maître du Feu qui leur permet de manipuler tout ce qui est en rapport avec le Feu et les éclairs pour les plus puissants.



Peuple de l'Air

Ils commencent avec d6 en Agilité qui reflète leur maîtrise de l'équilibre du à leurs habitats aérien. On compte plusieurs communautés fixes, les autres étant des nomades (on parle de nomades de l'air). Les plus importantes étant la communauté de l'air Austral et la communauté de l'air Boréal. Ils sont les seuls à pouvoir avoir l'atout Maître de l'Air qui leur permet de manipuler l'air autour d'eux.

NOUVEAUX ATOUTS

Arcane Background : Maître élémentaire* (Eau, Terre, Feu, Air)

Pré-requis : Novice, Esprit : d8, Méditation d4

Cela permet à un individu de maîtriser les sorts en relation avec l'élément choisi. Il n'y a pas notion de puissance. Que la personne maîtrise un unique sort ou plusieurs il s'agit quand même d'un Maître élémentaire. Une fois un élément choisi il est impossible de choisir un autre élément. Le choix de l'élément dépend du peuple de départ du personnage (sauf avis contraire du MJ).

Eau : nécessite les mains

Terre : nécessite les mains et/ou les pieds

Feu : nécessite les mains ou les pieds ou la bouche (+1 PP)

Air : nécessite les mains.

Point de Pouvoir de Départ : 20

Nombre de Sorts de Départ : 2

Arcane Background : Avatar*

Pré-requis : Novice, Esprit : d8, Intellect : d8, Méditation d4

Cet atout permet à un personnage d'être hors du commun et de maîtriser les quatre éléments (contrairement à la série où il n'existe qu'un avatar au monde, je me suis dit qu'il serait plus équilibrer d'en autoriser plusieurs – à la discrétion du MJ). Cependant il lui faut obtenir les sorts les uns après les autres pour chaque élément. Par contre une fois qu'il maîtrise un sort pour plusieurs éléments il peut combiner les effets (Eau + Feu = vapeur, Terre + Feu = lave, Eau + Air = Tempête, Terre + Air = Tornade, ...)

Par ailleurs il possède les capacités suivantes :

- En dépensant une pépite : il peut entrer dans le monde des esprits. Son corps physique est cependant toujours vulnérable. La durée correspond à un nombre de rounds équivalent au nombre d'XP du personnage.
- En dépensant deux pépites : il peut entrer en état d'avatar (il perd en partie le contrôle de son personnage) qui lui donne une puissance considérable. Il bénéficie d'un bonus de +6 sur l'ensemble de ses jets en relation avec les éléments. Quand il sort de cet état il prend deux niveaux de fatigue, qu'il ne pourra récupérer qu'en se reposant pendant au moins un jour par niveau de fatigue. Cet état dure un nombre de round équivalent au rang du personnage x2. I.e. : 2 rounds pour un Novice, 4 rounds pour un guerrier, ...

Point de Pouvoir de Départ : 10

Nombre de Sorts de Départ : 3

Guerrier Kyoshi

Pré-requis : Novice, Peuple de la Terre, Femme, Combat : d8, Ambidextre

Maitrise des éventails de combat en tant qu'arme (un éventail dans chaque main – ce qui permet deux attaques en un round et les bénéfices de l'arme). Maitrise les arts martiaux (cf. sur le SDEN les différents articles sur les arts martiaux).

Guerrier Loup

Pré-requis : Novice, Peuple de l'eau, Combat d8, Lancer d6

Le guerrier loup est le combattant d'élite du peuple de l'eau. Il peut se déplacer sans malus sur la glace (type de terrain facile) avec un d10 pour la course. Il maitrise le boomerang (+1 à l'attaque).

Archers Yuyan

Pré-requis : Novice, Peuple du Feu, Tir : d8, Force : d8

Il s'agit d'archers à la dextérité exceptionnelle. Ils ont la possibilité de tirer 2 flèches par round en une seule action sans malus et ne subissent pas les malus de plate-forme instable.

Modification des malus de distance : Courte : +1, Moyenne : 0, Longue : -1. Ils doivent impérativement utiliser un Arc Yuyan.

Maitre du Chi

Pré-requis : Novice, Acrobate, Esprit : d6, Combat : d6

Connaissance ancestrale permettant de bloquer les pouvoirs de maitrise des éléments. Pour cela il faut toucher son adversaire et au lieu de lui faire des dégâts on va lui bloquer ses chakras l'empêchant d'utiliser ces pouvoirs pendant un certains temps. Du fait de leur acrobatie et qu'il suffit juste de toucher son adversaire ils ont un bonus de +2 à l'attaque. Ensuite le maitre élémentaliste doit faire un jet d'Esprit contre le jet d'Esprit du Maitre du Chi (qui remplace le jet de dégât de l'attaque). Avec un succès les pouvoirs du maitre élémentaliste sont bloqués pendant Rang x2 rounds du Maitre du Chi.

Nota : si un maitre du Chi réussit sept fois d'affilé cette attaque (pour chaque chakra) sur un maitre élémentaliste il peut lui supprimer sa maitrise de l'élément définitivement...

Membre du Lotus Blanc

Pré-requis : Novice, Intellect : d8, Jeu : d6

Il s'agit d'une société secrète, qui rassemble des membres des différents peuples ayant pour but de maintenir l'harmonie entre eux. Chaque membre peut toujours compter sur le soutien et l'aide d'autres membres. Ils sont tous expert en Jeu du Pai-Cho, notamment en étant adepte de la stratégie du Lotus Blanc. Pour contacter des membres il faut engager une partie de Pai-Cho et appliquer cette stratégie.

Maitre du Lotus Blanc

Pré-requis : Héroïque, Membre du Lotus Blanc, Wild Card, Jeu : d10

Il s'agit d'un des leaders de la secte, cela permet de lever des armées pour rétablir la justice et l'ordre en cas de besoin. Le personnage a une connaissance approfondi des événements, des tenants et des aboutissants de l'ensemble des politiques des différents royaumes.

NOUVEAUX HANDICAPS

Amateur de thé (mineur)

Oblige le joueur à boire et préparer du thé à chaque occasion en tenant de long discours sur les vertus du thé. Dès qu'il passe à proximité d'une auberge il ira tester le thé et donnera son opinion avec enthousiasme. Au bout de 2 jours sans thé devient acariâtre et subit un malus de -1 sur l'ensemble de ses jets (mais cela ne devrait jamais arriver car tout amateur de thé a toujours sur lui un sachet de thé). N'hésite pas à faire un grand détour pour aller déguster ou acheter des feuilles d'un thé rare.

NOUVELLES COMPÉTENCES

Maitrise Élémentaire (Esprit) :

Cette compétence est utilisée pour les sorts élémentaires utilisés par les Maitres élémentaires.

Attention pour lancer le moindre sort il faut que le Maitre puisse bouger les bras ou les jambes (selon la description de la liste).

Méditation (Esprit) :

Cette compétence est utile uniquement à un maitre élémentaire. Elle permet de récupérer 1 PP par succès et degré contre un niveau de fatigue (on puise dans ses ressources internes pour récupérer de la puissance magique). En cas d'échec le personnage ne récupère pas de point de pouvoir, mais perd quand même un niveau de fatigue. Un échec critique (snake eyes) fait perdre deux niveaux de fatigue.

Cette compétence permet aussi d'interagir avec les esprits si nécessaire.

SORTS UTILISABLES

Eau :

- Armure de glace (Armor) : Mains
- Barrière de glace (Barrier + 1 PP – Dg : 1d4 – Malus pour grimper : -4) : Mains
- Barrière d'eau (Barrier - Resistance : 8 – Malus pour Grimper : -6) : Mains
- Projection d'eau (Blast) : Mains
- Eclats de glace (Bolt) : Mains
- Vague d'eau (Burst) : Mains
- Eau trouble (Deflection) : Mains
- Manipulation Élémentaire (Eau) : Mains
- Mâchoire de glace (Entangle) : Mains
- Soins Majeurs (Greater Healing) : Mains
- Soins (Healing) : Mains
- Fouet d'eau (Stun) : Mains
- Manipulation du sang (Puppet) : Mains
- Lame d'eau (Epée élémentaire) : Main

Terre :

- Armure de Pierre (Armor) : Mains
- Armure de Métal (Armor / Veteran : +3 en armure et +6 avec un degré)
- Mur de Pierre (Barrier) : Mains
- Pluie de Pierre (Blast) : Mains
- Projection de Rocher (Bolt) : Mains + Pied
- Enterrement (Burrow) : Main
- Pilier de terre (Burst) : Pied
- Poussière (Deflection) : Mains
- Manipulation Élémentaire (Terre) : Mains
- Manipulation Élémentaire (Métal / Veteran) : Mains
- Mains de Pierre (Entangle) : Mains
- Amélioration d'arme de pierre (Smite) : Mains
- Poings de Pierre (Stun) : Mains
- Transport de Rocher (Telekinesis/Telekinetic Weapon) : Mains

Feu :

- Armure de Feu (Armor) : Main
- Mur de Feu (Barrier) : Main
- Boule de Feu (Blast) : Main
- Projection de feu (Bolt) : Pied ou Bouche (avec +1 PP)
- Eclair (Bolt / Vétéran + 1 PP – Bonus au Dg : +2) : Main
- Pilier de Feu (Burst) : Mains
- Nuage de chaleur (Deflection) : Mains
- Manipulation élémentaire (Feu) : Mains
- Peur du feu (Fear) : Mains
- Lumière (Light) : Mains
- Amélioration d'arme de métal (Smite) : Mains
- Fouet de Feu (Stun) : Mains
- Fouet d'éclair (Stun / Vétéran + 1 PP – Malus de -1 pour résister. I.e. : Vigueur à -1 et Vigueur à -3 avec un degré) : Mains
- Vol (Fly : Vétéran / en doublant les PP dépensés) : Pieds
- Epée de Feu (Epée élémentaire) : Main

Air :

- Bouclier de Vent (Armor) : Mains
- Rafale Protectrice de Vent (Barrier – Resistance : 6 – Malus pour Grimper : -6) : Mains
- Bourrasque (Blast) : Mains
- Projection de Vent (Bolt) : Mains
- Tornade (Burst) : Mains
- Air trouble (Deflection) : Mains
- Manipulation Élémentaire (Air) : Mains
- Vol (Fly : uniquement pour 1/2 PP) : Mains
- Rapide comme le vent (Speed) : Mains
- Souffle d'air (Stun) : Mains

NOUVEAUX SORTS

Épée Élémentaire (Eau, Feu)

Ce sort permet de modeler un élément sous forme d'une lame et ainsi de combattre. Cette lame peut être jetée dans certains cas (Eau). Il faut la compétence combat (ou Lancer dans le cas d'un lancer) pour manipuler la lame ainsi créer. Du fait de son affinité avec l'arme le manipulateur bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque (du moment qu'il peut invoquer l'arme il n'a aucune autre contrainte d'utilisation).

Ses dégâts sont de For+d6+1. Dans le cas d'une lame de feu il y a la possibilité de prendre feu (1 sur 1d6) augmentant ainsi les dégâts de +2. Avec un degré sur l'invocation de l'épée les dégâts sont de For+d8+1.

Rang : Aguerri

Point de Pouvoir : 2

Distance : soi-même (on ne peut invoquer une épée pour une autre personne)

Durée : 3 (1/round)

Modification : Manipulation élémentaire

Ce sort augmente selon le niveau du lanceur, ainsi que sa consommation en Points de Pouvoir.

Novice : 1 PP (identique au sort décrit dans les règles)

Aguerri : 2 PP

Air : un grand courant d'air pouvant éteindre des torches, un feu de camp, disperser un léger brouillard.

Terre : Manipulation de 2 m³ de terre (déplacement ou pour creuser)

Feu : Permet d'attiser des feux de camp ou des torches, permet de faire cuire des aliments.

Eau : Manipulation de 2 m³ d'eau (déplacement en vague ou gel en glace)

Vétéran : 4 PP

Air : permet de faire un vent suffisamment important pour déplacer un nuage.

Terre : Manipulation de 10 m³ de terre (déplacement ou pour creuser)

Feu : permet d'alimenter toute une salle en feu, et de tracer des dessins en feu visible de loin (10 m²) (1d10 dg)

Eau : Manipulation de 10 m³ d'eau (déplacement en vague ou gel en glace)

Héros : 8 PP

Air : permet de faire un vent suffisamment important pour déclencher une tempête.

Terre : Manipulation de 50 m³ de terre (déplacement ou pour creuser)

Feu : permet d'enflammer 50 m² (2d10 dg)

Eau : Manipulation de 50 m³ d'eau (déplacement en vague ou gel en glace).

Légendaire : 20 PP

Air : Permet de déclencher une gigantesque tornade (ou de la calmer).

Terre : Manipulation de 100 m³ de terre (déplacement ou pour creuser)

Feu : Permet d'enflammer 100 m² ou de transformer en lave 10 m² (3d10 dg)

Eau : Manipulation de 100 m³ d'eau (déplacement en vague ou gel en glace).

LES ANIMAUX

Aigle Corbeau

Attributs :

Agilité d8, Intellect d6 (A), Esprit d10, Force d12+1, Vigueur d8

Compétences :

Combat d8, Tripes d8, Observation d10

Déplacement : 4 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 6

Capacités spéciales :

Griffes / Bec : For+d4

Vol : Déplacement 20, accélération de 4

Vue perçante : +4 Sur les jets de perception

Attraper : si à la suite d'un vol en piqué il y a un degré sur le jet d'attaque sur une créature de la taille d'un homme ou plus petit, alors la créature emporte dans l'air la cible.

Vol en piqué : Si la créature peut voler 20m en ligne droite avant d'attaquer elle peut faire For+4 en dégâts avec les griffes.

Bisons volants (Wild Card)

Le bison volant un animal couvert d'une fourrure blanche et pesant dans les dix tonnes. Bien que possédant deux pattes supplémentaires, il est comparable à un mammifère plantigrade, ressemblant à un bison ordinaire de par sa tête, sa bosse dorsale et la forme de ses cornes. Il tient légèrement du castor de par son museau (bien que nettement plus gros) et sa queue large et aplatie. Ses pattes sont de diamètre comparable à celles d'un éléphant mais ses doigts sont nettement plus marqués, et possèdent des coussinets sur leur face intérieure. Le bison volant possède, depuis sa naissance, une rayure plus foncée en forme de flèche sur la fourrure qui le traverse depuis le front jusqu'à la queue. De plus, les Bisons volants sont les premiers maîtres de l'air. La maîtrise de l'air a été inspirée par l'observation ou l'instruction des Bisons volants. Souvent liés à des maîtres de l'air depuis l'enfance, les Bisons volants restent des compagnons fidèles durant toute leur vie.

Attributs :

Agilité d8, Intellect d8 (A), Esprit d10, Force : d12, Vigueur d10

Compétences :

Combat d6, Tripes d10, Intimidation d8, Observation d8, Pister d6

Déplacement : 6 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 12

Capacités spéciales :

Morsure : For

Queue : Esprit +2 pour envoyer une projection de vent (Bolt) : 2d6 dg pour 1 PP

Vol : Déplacement de 18, accélération de 6.

Points de Pouvoir : 5

Enorme : les adversaires obtiennent un +2 sur leurs jets d'attaque.

Taille : +4

Chatligators

Attributs :

Agilité d6, Intellect d4 (A), Esprit d6, Force : d10, Vigueur d10

Compétences :

Combat d8, Tripes d6, Observation d6, Nager d8

Déplacement : 3 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 9

Capacités spéciales :

Armure : +2 (écailles)

Morsure : For+d6

Nage : Déplacement de 8.

Retournement : Avec une attaque avec un degré la victime est entraînée dans l'eau dans la mâchoire de la bête lui causant 2d4 dg supplémentaire.

Chevautruches

Grand animal ressemblant à une autruche, au cou cependant plus court et plus robuste, et une tête rappelant un cheval au bec puissant. C'est le moyen de transport le plus répandu du Royaume de la Terre, à la fois endurant et capable de pointes de vitesses assez élevées. C'est cependant un animal frêle d'où les multiples armures le recouvrant quand il est utilisé par l'armée.

Attributs :

Agilité d8, Intellect d4 (A), Esprit d6, Force : d10, Vigueur d8

Compétences :

Combat d4, Tripes d6, Observation d6

Déplacement : 10 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 6

Capacités spéciales :

Course : Utilise d8 pour courir au lieu du d6.

Coup de pied : For.

Élan-Lion à dents de sabre

Ces créatures impressionnantes se présentent comme de très grands cervidés, aux pattes félines et à dentition similaire à celle des smilodons.

Attributs :

Agilité d8, Intellect d6 (A), Esprit d10, Force : d12+2, Vigueur d12

Compétences :

Combat d8, Tripes d10, Observation d8

Déplacement : 8 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 14

Capacités spéciales :

Morsure : For+d8

Frénésie améliorée : deux attaques par round sans pénalité.

Enorme : les adversaires obtiennent un +2 sur leurs jets d'attaque.

Taille : +5

Faucons

Attributs :

Agilité d10, Intellect d6 (A), Esprit d10, For d4, Vigueur d6

Compétences :

Combat d8, Tripes d8, Observation d10

Déplacement : 2 ; Parade : 6 ; Résistance : 3

Capacités spéciales :

Griffes / Bec : For+d4

Dans les yeux ! : Avec un degré sur son jet d'attaque le Faucon s'est agrippé au visage de sa victime et commence à le lacérer. La victime a un malus de -4 à l'ensemble de ses actions et doit faire un jet de Force en opposition pour se dégager. Tant que le Faucon est agrippé il bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque et de dégâts. EN cas de blessure du à cette attaque la victime perd u œil (maximum deux pour un humain normal). Dans cette position il faut un degré pour touché le faucon sinon c'est la victime qui est touchée par l'attaque.

Vol en piqué : Si la créature peut voler 20m en ligne droite avant d'attaquer elle peut faire For+4 en dégâts avec les griffes.

Lent : Déplacement de deux sur la Terre ferme et impossibilité de courir.

Vol : Déplacement de 20, accélération de 5.

Vue perçante : Bonus de +4 pour les jets d'observation.

Taille : -2

Lemures

Race de lémurien très appréciée des Nomades de l'air, l'espèce est vraisemblablement en voie d'extinction après le génocide des fils de l'Air. Tout comme les vrais lémuriens, ces animaux sont blancs et noirs, avec une longue queue rayée de ces deux couleurs, ainsi que de grandes oreilles, la variété imaginée pour la série se voit en plus dotée d'ailes semblables à celles d'une chauve-souris qui permet à l'animal de voler rapidement. Leur comportement ressemble cependant plus à celui d'un chat qu'à celui d'un lémurien.

Attributs :

Agilité d10, Intellect d6 (A), Esprit d6, Force : d4, Vigueur d6

Compétences :

Combat d6, Tripes d6, Observation d6

Déplacement : 8 ; Parade : 5 ; Résistance : 5

Capacités spéciales :

Vol : Déplacement : 10, accélération : 3

Griffes : For

Grandes oreilles : Bonus de +2 en Observation en rapport avec le bruit

Lévrier-anguilles

Monture très rapide à la fois terrestre et aquatique. Elles sont très rares.

Attributs :

Agilité d12, Intellect d6 (A), Esprit d6, Force : d8, Vigueur d6

Compétences :

Combat d6, Tripes d6, Observation d6

Déplacement : 12 ; Parade : 5 ; Résistance : 5

Capacités spéciales :

Nage : Déplacement : 12, accélération : 3

Griffes / Morsure : For

Course extrême : lance d12 lorsqu'il court.

Loup-vampires

Attributs :

Agilité d8, Intellect d4 (A), Esprit d6, Force : d8, Vigueur d8

Compétences :

Combat d8, Tripes d8, Observation d6, Intimidation d8

Déplacement : 10 ; Parade : 6 ; Résistance : 6

Capacités spéciales :

Morsure : For+d6

Vol : Déplacement : 12, accélération 4

Direct à la gorge : avec un degré sur le jet d'attaque le loup-vampire cible la partie la plus exposée de la cible.

Course : utilise un d10 pour la course au lieu d'un d6

Nez bleu à queue en spirale

Singe à la silhouette semblable à celle d'un Macaque japonais. Leur queue est très fine et longue, enroulée en spirale. Le seul que l'on voit de la série s'est fait voler son visage par le terrible Kho, on ne sait donc pas à quoi ressemble exactement son visage.

Attributs :

Agilité d8, Intellect d6 (A), Esprit d6, Force d8, Vigueur d6

Compétences :

Grimper d8, Combat d6, Tripes d6, Observation d6

Déplacement : 8 ; Parade : 5 ; Résistance : 5

Capacités spéciales :

Déplacement dans les cimes : Déplacement à 6 de branches en branches.

Griffes / Morsure : For.

Course : Utilisation d'un d8 pour courir.

Saut : jusqu'à 8m et 4m de plus avec un jet de Force

Ours-ornithorynques

Animal semblable à un grand ours d'Amérique, il dispose d'une large queue et d'un bec d'ornithorynque d'où son nom. Ces bêtes peuvent être très sauvages et violentes, mais elles sont également facilement domesticables et on en voit exposés dans des cirques.

Attributs :

Agilité d6, Intellect d6 (A), Esprit d8, Force d12+4, Vigueur d12

Compétences :

Combat d8, Tripes d10, Observation d8, Nager d6

Déplacement : 8 ; Parade : 6 ; Résistance : 10

Capacités spéciales :

Embrassade : avec un degré sur son attaque l'ours a agrippé sa victime, elle ne peut que tenter de s'échapper. Pour cela elle doit réussir un jet de Force en opposition avec un degré.

Griffes : For+d6

Taille : +2

Berserk : Après une blessure, doit réussir un jet d'intellect ou devenir enragé au combat. La parade est réduite de 2 et ses jets de Combat et de Force ont un bonus de +2. Sa Résistance est également augmentée de 2. Enfin il ignore les malus de blessures. Sur un 1 il attaque une cible adjacente au hasard. Il est impossible d'utiliser la moindre compétence pendant cette période.

Tortue lion géante (Wild Card)

Il s'agit d'une des plus anciennes créatures du monde de l'Avatar, elles sont apparues avant l'ère des Avatars. De ce temps, on ne maîtrisait pas les éléments mais on utilisait l'énergie intérieure (Chi) de l'adversaire pour le vaincre.

Attributs :

Agilité d4, Intellect d10, Esprit d12+2, Force d12+18, Vigueur d12+10

Compétences :

Combat d4, Tripes d10, Observation d10, Nager d10

Déplacement : 0 ; Parade : 4 ; Résistance : 39

Capacités spéciales :

Nage : Déplacement à 15 dans l'eau, accélération : 2

Créature aquatique : ne peut se noyer

Armure : Carapace +6

Gargantuesque : +4 pour être touché, Armure lourde, Ajoute la taille à sa Force lorsqu'il écrase un obstacle.

Taille : +20

Griffes : For+d8

Maître du Chi : ces créatures sont les détenteurs naturels de cette technique qu'ils ont transmis aux humains les plus méritants en des temps immémoriaux avant l'arrivée des maîtres élémentaires. Cette technique est presque perdue aujourd'hui.

Communication télépathique : les créatures peuvent communiquer avec les humains en leur parlant dans leur esprit directement

Camouflage : la tortue est souvent prise pour une île (à cause de la forêt qui lui pousse sur le dos habituellement).

Taupes géantes (Wild Card)

Comme leur nom l'indique, ce sont des taupes géantes. De la taille de nos rhinocéros, ces animaux creusent très profondément sous les montagnes et semblent vivre en petites communautés de quelques individus. Ce sont également des animaux capables de la maîtrise de la Terre, et selon des légendes ce serait l'une des leurs qui aurait appris aux hommes la maîtrise de la Terre.

Attributs :

Agilité d8, Intellect d8 (A), Esprit d10, Force d12, Vigueur d10

Compétences :

Combat d6, Tripes d8, Observation d6

Déplacement : 4 ; Parade : 5 ; Résistance : 13

Capacités spéciales :

Déplacement sous Terre : Déplacement à 8 en creusant

Griffes : For+d6

Enorme : les adversaires obtiennent un +2 sur leurs jets d'attaque.

Taille : +6

Enfouissement : déplacement souterrain à 8.

Points de Pouvoir : 5

- Enterrement (Burrow) : 3 PP
- Pilier de terre (Burst) : 2 PP / 2d10 dg / Flame Template / Agilité pour esquiver.

Vautour-guêpes

Créature géante vivant dans des ruches de pierre au milieu du désert. Elles attaquent les voyageurs en bande de 5 à 20 individus.

Attributs :

Agilité d8, Intellect d4 (A), Esprit d10, Force d6, Vigueur d6

Compétences :

Combat d8, Observation d6

Déplacement : 4 ; Parade : 6 ; Résistance : 5

Capacités spéciales :

Vol : Déplacement 12, accélération 4.

Sans peur : immunité à la peur ou à l'intimidation.

Dard : For, AP 2; Si les dégâts font une blessure le dard s'introduit dans la victime libérant son poison. Enlever le dard cause 2d4 dg.

Poison : le poison cause 2d6 dg ; un jet de Vigueur avec un succès divise par deux les dégâts. Un degré les annule.

Rhino Komodo

Comme l'indique leur nom, ces animaux sont des chimères de reptile et de rhinocéros... Dotés de trois cornes recourbées, dont deux sur le sommet du crâne et la troisième au-dessus des naseaux, ces animaux sont originaires de la Nation du Feu. Puissants et rapides, ils sont couramment employés comme montures de guerre par les soldats de la Nation du Feu. Leur unique protection est une sorte d'armure noire et rouge sur la tête, à laquelle on peut ajouter deux petites catapultes sur les flancs, rattachées à la selle, afin de lancer des boulets enflammés.

Attributs :

Agilité d6, Intellect d4, Esprit d6, Force d12, Vigueur d10

Compétences :

Combat d8, Tripes d10, Observation d6

Déplacement : 10 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 12

Capacités spéciales :

Armure : Cuir épais +3

Cornes : For+d8

Taille : +2

Charge : Bonus de +2 aux dégâts si il peut courir sur 20m en ligne droite.

Dragon de Feu (Wild Card)

Ce sont les maîtres naturels du feu. Une tendance actuelle dans la nation du feu, entraîne les plus puissants maîtres du feu à chasser un dragon pour avoir le titre honorifique de Dragon. Cela pourrait à terme causer énormément de tort à l'espèce...

Attributs :

Agilité d8, Intellect d8, Esprit d10, Force d12+9, Vigueur d12

Compétences :

Combat d10, Tripes d12, Observation d12, Intimidation d12

Déplacement : 8 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 20

Capacités spéciales :

Armure : Ecaille +4

Morsure / Griffes : For + d8

Peur : -2

Souffle de Feu : Cône Template, Jet d'Agilité à -2 pour esquiver, 2d10 dg, pas d'autres attaque ce round-ci.

Vol : Déplacement à 24, accélération de 6

Robuste : ne prend pas de blessure lorsqu'elle est sonné deux fois.

Enorme : Bonus de +4 pour être touché par une attaque.

Frénésie avancée : peut faire deux attaques par round sans pénalité lorsque qu'elle n'utilise pas le Souffle de Feu.

Rapidité de réaction : agit sur la meilleure de deux cartes.

Taille : +8

LES ESPRITS

- **Hei-Bai** : l'esprit de la forêt.
- **Enma**
- **Koh** : le voleur de visages, en cas d'émotion face à lui on perd son visage à jamais et l'esprit le gagne.
- **Renards chercheurs** : agents pour la grande bibliothèque de Wan Shi Tong.
- **Tui & La** : les esprits de la lune et l'océan incarné dans le monde physique sous forme de deux poissons dans l'oasis du Peuple de l'eau du Nord.
- **Wan Shi Tong** : l'esprit de la connaissance il réside dans une bibliothèque géante au milieu du désert. Toutes les connaissances du monde y sont rassemblées (via les renard-chercheurs). Pour pouvoir la consulter il faut faire un don à la bibliothèque. A noter que cette bibliothèque contient un planétarium.

MATÉRIELS

Épée de métal stellaire

Ces épées extrêmement rares, sont réalisées à partir du cœur d'une comète. Il faut généralement un maître forgeron (nation du feu) pour réaliser une telle arme.

Dégâts	Poids	Cout	Notes
For+d8+2	8	3000*	AP 4

* Généralement la personne qui souhaite la fabriquer doit apporter le métal elle-même.

Boomerang

Cette arme est typique des tribus de l'eau du Sud. Elle sert aussi bien à la chasse qu'au combat. Maniée correctement elle est redoutable !

Distance	Dégâts	CdT	Cout	Poids	Chargeur	For min.	Notes
4/8/16 ¹	For+d6	1/2	50	3	-	-	*

* Avec un degré sur l'attaque reviens directement dans la main du lanceur le round suivant. Avec deux degrés la victime reçoit un coup au retour du boomerang (empêchant cependant le lanceur de le relancer ce round-ci). Le lanceur doit être en état de réceptionner son boomerang pour le récupérer. Sinon il tombe au sol à proximité.

Dards de jet en métal

Il s'agit de packs de petits dards en métal que l'on peut jeter sur ses ennemis.

Distance	Dégâts	CdT	Cout	Poids	Chargeur	For min.	Notes
2/4/8 ¹	For+d4	2	200	1	4	-	-

¹ A multiplier par 2 pour avoir les distances en mètres.

Épée casse-tête

C'est l'arme classique des tribus de l'eau, il s'agit d'une épée dentelée avec une masse au bout sur la lame.

Dégâts	Poids	Cout	Notes
For+d6+1	6	100	AP 1 contre les armures rigides

Arc Yuyan

C'est un arc très particulier qui permet l'envoi de deux flèches sur une même cible dans une même action. Il faut avoir eu un entraînement spécifique pour pouvoir s'en servir.

Distance	Dégâts	CdT	Cout	Poids	Chargeur	For min.	Notes
15/30/60 ¹	2d8	2	700	7	-	d8	AP 2 *

* Un jet d'Agilité est nécessaire pour recharger deux flèches le round suivant. Sinon il faut passer le round complet pour reprendre deux flèches ou n'utiliser qu'une seule flèche.

Éventails de combat

Ce sont des éventails servant à la fois d'arme tranchante, de jet et de protection. Son utilisation nécessite l'atout Guerrier Kyoshi. Ils fonctionnent généralement par paire, un dans chaque main.

Dégâts	Poids	Cout	Notes
For+d6	1	200	Parade +1

Il est possible d'effectuer un lancer avec les épines métalliques de l'éventail. A ce moment la l'arme perd son bonus de parade.

Distance	Dégâts	CdT	Cout	Poids	Chargeur	For min.	Notes
4/8/16 ¹	2d4	1	-	-	-	-	-

¹ A multiplier par 2 pour avoir les distances en mètres.