

ZOÏRE



MICHEL RIEDLE

FICHIER NUMÉRIQUE V1.0
RESERVE AUX SOUSCRIPTEURS

JDR EDITIONS

JdR Editions

ZORE

MICHEL RIEDLE



4 Allée Blanche de Castille
95310 Saint Ouen l'Aumône

Direction de la publication

Delphine DENOCQ

Illustrations

Mathieu COUDRAY

Illustrations et iconographie supplémentaires

JdR Editions

Relectures

JdR Editions

Auteur

Michel RIEDLE

Scénario

Frédéric DORNE

L'auteur souhaite remercier en particulier :

Nicolas Grasperge

Benoît Jobelot

Mikael Sutter

Quentin Vanderbecken

Julien Filliatreau

Gabriel Thomas

Adrien Blettry

Emilie Blettry

Et tous ceux qui ont cru en ce jeu.

© JdR Editions 2018

«Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle,
par quelque procédé que ce soit, du texte et/ou de la nomenclature
contenus dans le présent ouvrage, et qui sont la propriété
de l'Editeur, est strictement interdite.»

Dépôt légal : Mars 2018

ISBN : 979-10-94445-38-9

SOMMAIRE

1 INTRODUCTION 0

2 REGLES 0

Résolution : les grigris 0

Difficulté 0

Combat 0

Initiative 0

Action et défense 0

Blessures et mort 0

Grigris en combat 0

Soins 0

Combat de masse 0

3 ZORES 0

Zores principaux 0

Zores secondaires 0

Difficulté 0

Combat 0

4 CREATION 0

Méthodes 0

Compétences 0

Cerveauzores 0

5 DINOS 0

Gestion des dinos et autres PNJ 0

Zores des animaux 0

Mutozores 0

6 MONDE 0

De la vérité du jeu 0

Les dinozores 0

Mythes, lieux et personnages 0

Herbes 0

7 SCENARIO 0

Le dieu-ours 0

ANNEXES 0

Animaux 0

Fiches de personnages 0



Nomenclature

Plusieurs termes et abréviations sont utilisés dans ce livre, vous en trouverez le sens général ici. Pour plus de détails, reportez-vous aux chapitres concernés.

Action

Geste simple (tirer, frapper, courir, dire quelque chose). En combat, chaque personnage peut faire une seule action par tour de jeu.

D6

Signifie un dé à jouer polyédrique à 6 faces. D8 indique un dé à 8 faces, etc.

Elu

Humain, dinosaure ou animal possédant un ou plusieurs Zores.

JdR

Jeu de Rôle, jeu de société où un joueur est le Maître de Jeu, raconte une histoire selon des règles. Les autres joueurs incarnent des personnages de l'univers du jeu et agissent ensemble pour résoudre les situations. Voir jdrtv.free.fr pour une explication vidéo.

MJ, UC

Maître de Jeu ou Ultrachamane, l'arbitre et le narrateur du jeu, il gère les règles, tranche sur les questions ambiguës et est le seul à connaître le scénario.

PJ

Personnage joueur, le personnage que chaque joueur anime.

PNJ

Personnage non joueur, l'ensemble des humains, dinosaures et animaux que le MJ anime.

Roleplay

Action de jouer le rôle de son personnage de la manière la plus vivante possible : parler à la première personne, penser comme il penserait, mettre de côté les informations qu'il ne peut connaître.

Scène

Ensemble d'actions liées à un seul but immédiat: combat, discussion, poursuite, voyage sans péripétie... Le temps de chaque scène est variable selon chaque cas.

Séance de jeu, partie

Durée d'une session de jeu. La résolution d'un même scénario peut demander plusieurs séances de jeu.

Tour de jeu

Plus petite partie de temps lors d'un combat ou d'une scène mouvementée.

Zore

Pouvoir permettant à l'Elu de réaliser des actions incroyables.

ZORE

Bienvenue dans le monde fabuleux de ZORE !

Entrons vite, vite, vite, dans le vif du sujet.

Vite, vite, vite, allez, allez, allez.

Ok c'est un peu long, là.


Ce jeu de rôle se déroule à l'époque de la préhistoire. Une préhistoire, qui est cependant bien différente de la nôtre. Nous sommes à l'ère du Crétacé et un terrible astéroïde est entré en collision avec la terre. Oui mais voilà, les dinosaures n'ont pas disparu. Loin de là. La vie a continué, l'homme est apparu et a évolué de façon légèrement différente. Il se trouve que certains d'entre eux possèdent des pouvoirs surnaturels que l'on appelle les Zores. Rapidement, les grands chamanes en ont déduit que l'astre tombé du ciel était un dieu, qu'ils nommèrent Tyr, et que, grâce à lui, l'homme pouvait accomplir des miracles (et je rappelle qu'on ne remet pas en cause la parole d'un chamane, sous peine d'être maudit, bordel !).

Evidemment, puisque plusieurs villages comptent des personnes possédant des Zores (qu'on appelle les Elus), les batailles de territoire, pour la viande, l'eau et autres ressources, vont bon train. Oui mais voilà, si les humains croyaient être les maîtres du monde et pensaient se la jouer badass des plaines et des monta-

gnes, c'était sans compter sur certaines races de dinosaures qui possèdent elles aussi des Zores. Et un Tyrannosaure vous soufflant des flammes dessus en se prenant pour un dragon, croyez-moi, ben... ça fait mal. La végétation a elle aussi changé, faisant naître, par exemple, une jungle luxuriante en plein milieu d'un désert aride.

Un phénomène plus inquiétant, et bien moins drôle, a fait lui aussi son apparition. Des terres maudites, cendreuse, parfois boueuses ou marécageuses où les morts se réaniment et se relèvent, où aucune âme ne peut trouver le repos. Certaines tribus ont décidé d'en apprendre plus sur la magie des morts mais, rapidement, leurs esprits se sont troublés, assombris, certains sont devenus fous. Les Zores de ces tribus sont corrompus, répandant les maladies, rendant les terres infertiles, empoisonnant l'air et l'eau. Parmi ces peuples, les Mâches-Os sont les plus connus et sans doute les plus dangereux.





Voici à quoi ressemble la terre à l'ère du Crétacé, elle ne diffère en rien de notre planète dans le jeu (non ce n'est pas une photo satellite prise au crétacé, c'est une représentation...).



LES REGLES

Résolution

Il n'y a presque pas de jet de dés pour les joueurs dans Zore. Un sac à grigris est placé au milieu de la table. Lorsque le Maître de jeu (abrégé MJ, que l'on appellera pour le jeu l'Ultrachamane ou UC) demande un tirage afin de résoudre une action risquée, il définit une difficulté qu'il n'annonce pas au joueur. Le joueur additionne les valeurs de sa caractéristique et de sa compétence les plus pertinentes (souvent imposées par l'UC) et prend en main, dans le sac, sans les regarder, de 0 à 10 grigris.

Si la somme des valeurs des caractéristique + compétence + grigris est supérieure à la difficulté qu'avait estimée le MJ, le tirage est réussi. Sinon, c'est raté.

Les grigris sortis du sac n'y retourneront que pour la prochaine scène. Ce qui signifie que durant une même scène, les autres joueurs auront de moins en moins de grigris pour leurs tirages. Une scène est une partie d'une aventure ; en général, on considère que l'on change de scène quand on change d'unité d'action, de temps ou de lieu. Toutefois, une scène ne peut durer plus d'une heure de jeu, même sans changement particulier dans l'histoire.

Le sac à grigris contient toujours, au début d'une scène : pour chaque joueur présent, 5 grigris plus 1 grigri d'une couleur spéciale qu'on appelle l'Ultragrigri. Lors du résultat d'un tirage, un grigri normal a une valeur de 1 et l'Ultragrigri a une valeur de 3, mais pas seulement.

Grigri sur le gâteau !
Le MJ ajoute dans le sac des Kryptogrigris, à raison de 1 par tranche de 2 joueurs (arrondi au supérieur).

Les Kryptogrigris sont TOUJOURS remis dans le sac après leur tirage. Lorsqu'un joueur en sort un lors du tirage, il échoue automatiquement. Si un Ultragrigri a été sorti au même tirage, ils s'annulent et on ne prend alors en compte que les autres grigris tirés. Si un second Ultragrigri a été tiré, ce dernier est pris en compte normalement (à moins de tirer un second Kryptogrigris, et ainsi de suite).

Les Ultragrigis peuvent servir de plusieurs façons différentes. Le joueur qui en a tiré un peut choisir un seul effet parmi :

1 Bonus : Pour un tirage avec une valeur de +3.

2 Récupération : L'Ultragrigri peut être utilisé pour remettre 3 grigris qui ont déjà été tirés durant cette scène dans le sac (on ne peut remettre les Ultragrigis dans le sac qu'à la prochaine scène).

Le sac à grigris contient toujours, au début d'une scène (pour chaque tranche de 2 joueurs présents) :

*10 grigris (blancs)
2 Ultragrigri (rouges)
1 Kryptogrigris (vert)*

Les couleurs suggérées ne sont qu'indicatives, vous faites comme vous voulez !

3 Déclenchement : Pour déclencher un Zore (ou interrompre son action en cours, qui est alors remplacée par le déclenchement du Zore).

4 Conservation : Un et un seul Ultragrigris peut être mis de côté par le joueur qui l'aura tiré lors d'un tirage (sauf test d'initiative). Cet Ultragrigris pourra servir pour déclencher son Zore ultérieurement dans la partie, même dans une autre scène.

Dans ce cas, il n'est pas remis dans le sac à la fin de la scène mais conservé par le joueur jusqu'à l'utilisation de son Zore et ne peut pas être utilisé comme bonus ou récupération.

A tout moment, s'il le souhaite, le joueur peut remettre son Ultragrigris dans le sac sans l'utiliser, on appelle ça : l'Abandon.

Dans le cas où un personnage tombe dans l'inconscience au court d'un combat alors qu'il a conservé un Ultragrigris, l'effet de conservation est annulé et l'Ultragrigris est mis de côté avec les autres grigris déjà tirés du sac.

Attention : il faut être conscient que garder un Ultragrigris empêche les autres joueurs d'avoir une chance de le tirer pour les prochaines scènes. Cela handicape, d'une certaine façon, les prochains tests. Le joueur peut à tout moment décider de se défausser de l'Ultragrigris en sa possession, sans l'utiliser, pour qu'il revienne dans le sac à la prochaine scène.

5 Annulation : L'Ultragrigris peut annuler un Kryptogrigris tiré en même temps (voir plus loin).

Le MJ peut varier le nombre de grigris dans le sac en fonction de la difficulté qu'il désire imposer aux joueurs dans une scène ou dans l'ensemble de son scénario. Moins il y aura de grigris, moins les joueurs pourront faire de tirages ou uniquement des résultats de valeur moindre. S'il n'y a plus de grigris dans le sac, on additionnera juste la caractéristique et la compétence du personnage pour obtenir le résultat des tirages.

Astuce : Pour la constitution du sac à grigris, vous pouvez utiliser des dés de même taille, des billes, des osselets, des pièces de poker... quel que soit les objets utilisés, il faut qu'ils soient de même taille et trois couleurs différentes.

A vous de définir quelle couleur sert pour les ultragrigris, les grigris normaux et les Kryptogrigris. Il vous suffit ensuite d'avoir un petit sac opaque comme un sac papier ou une bourse, pour les mettre dedans et pouvoir les tirer.

NB. Dans le cas où aucune compétence ne peut être appliquée pour faire un test, on peut doubler la caractéristique utilisée pour le tirage.

Doser la difficulté

Dans le jeu, nous parlons parfois de difficulté ou de seuil à atteindre.

Pour vous donner un ordre d'idée, on estimera que les difficultés sont dans un ordre de grandeur tel que proposé dans le tableau ci-contre.

Bien évidemment, en fonction du personnage, la difficulté d'une tâche peut être toute relative. Si le héros ne possède pas la compétence souhaitée ou au contraire qu'il y soit un expert, la tâche sera plus ou moins ardue.

NIVEAUX

Seuil	Difficulté
Enfantin	2-3-4
Aisé	5-6-7
Intermédiaire	8-9-10
Pénible	11-12-13
Rude	14-15-16
Infaisable	17-18-19

Entraide

Lorsqu'un personnage veut en aider un autre dans une tâche, le MJ compare la caractéristique (utilisée pour le tirage) des deux personnages et retient la valeur la plus haute.

Puis, il fait de même avec la compétence utilisée.

L'ensemble des deux, à savoir, (caractéristique la plus haute et compétence la plus haute) servira de base pour le tirage.

Exemple : Groat souhaite aider Moustif à construire sa cabane. L'ensemble caractéristique + compétence est déterminé par l'UC comme étant Cerveille + Assembler.

Groat n'est pas très malin, il a 2 en Cerveille mais il aime les jeux de constructions et a 4 en Assembler.

Moustif, lui, est intelligent, il a 4 en Cerveille mais ce n'est pas un manuel, il a 1 en Assembler.

Pour le tirage on prendra donc la Cerveille de Moustif (on fera attention à la lui rendre après tirage) Et la compétence d'assemblage de Groat.

Soit : Cerveille 4 + Assembler 4 = 8

L'un des deux (et pas les deux) fera le tirage pour l'ensemble de l'équipe.

Si des personnes supplémentaires à un binôme aident, on ajoutera +1 à la somme (caractéristique + compétence) avec une limite de +3

Si parmi les protagonistes, un ou plusieurs ont la caractéristique ET la compétence la plus haute à l'identique, la somme (caractéristique + compétence) aura un bonus de +1.

Dans l'exemple précédent si Groat et Moustif avaient eu les deux 4 en Cerveille et 4 en assembler Leurs sommes combinées auraient gagnée +1. Soit Cerveille 4 + Assembler 4 = 8 + 1 = 9

L'Epreuve

Il s'agit d'une difficulté particulière qui consiste à fixer un nombre que le ou les personnages devront atteindre et qui peut être réalisé sur plusieurs tours. Cela pourrait être, par exemple, un cumule de Muscle pour soulever et déplacer une charge.

Exemple : Boucher un trou avec un rocher pour combler le passage d'un groupe de raptors. Pour déplacer la pierre, il faudra cumuler 15 points de Muscle en additionnant la caractéristique Muscle des élus plus leurs tirages (s'ils n'échouent pas avec un Kryptogrigri). Le résultat se cumulera d'un tour à l'autre jusqu'à atteindre 15 points.

1er tour. Les deux Elus chargés de cette tâche ont réciproquement 3 et 4 en muscle, soit un total de 7. L'un d'eux doit faire un tirage et décident de prendre trois grigris. Il tire alors trois grigris normaux. Le cumule est donc de $7 + 3 = 10$ La difficulté n'étant pas atteinte, un second tour arrive.

2ème tour. L'un des joueurs décide de tirer 4 grigris. Malheureusement, il tire 3 grigris normaux et 1 kryptogrigri. L'action échoue. Cependant, les personnages ne repartent pas à zéro. Ils ont toujours leur cumule de 10 points du tour précédent et le conserve.


3ème tour. L'UC commence à mettre la pression et indique que les raptors risquent de passer au prochain tour. L'un des joueurs décide de tirer 3 grigris. Il sait que le pot diminue et préfère assurer quelques grigris pour plus tard si lui et son compagnon doivent se mettre à courir. Par chance, il tire 2 grigris normaux et un Ultragrigri, qu'il décide de transformer en bonus de +3.


Soit un total de : $10 + 2 + 3 = 15$


Au dernier moment, les Elus poussent le rocher et bloquent l'accès aux raptors hurlants de rage.


Evolution (Dar-Wins)


Au fil des aventures, les personnages acquièrent naturellement de l'expérience. Pour représenter cette progression, ils gagnent des points d'évolution, des Dar-Wins (PE ou DW). Un personnage gagne de 3 à 5 points d'évolution par séance de jeu. C'est au MJ d'ajuster cette récompense en fonction de la réussite du groupe.

 Pour faire évoluer une compétence d'un point, il faut investir 2 fois le niveau suivant de cette compétence.

 Pour faire évoluer une caractéristique d'un point, il faut investir 5 fois le niveau suivant de cette caractéristique.

 Pour faire évoluer un Zore de niveau 1 au niveau 2, il faut dépenser 25 PE.

 Pour faire évoluer un Zore de niveau 2 au niveau 3, il faut dépenser 50 PE.

 Pour acquérir un Zore secondaire, il faut dépenser 20 PE.

LE COMBAT


Le combat étant une scène à part entière, tous les grigris sont remis dans le sac au début d'un combat, sauf ceux qui ont été conservés.


L'initiative


L'initiative d'un personnage est calculée en ajoutant les valeurs :

Instinct + Cerveille

Pour fixer l'ordre d'initiative, tous les joueurs piochent un grigri, dans l'ordre de leur choix.

 Si c'est un grigri normal, le joueur agira avec sa valeur d'Instinct + Cerveille.

 Si c'est l'Ultragrigri, le joueur ajoutera 3 à sa valeur d'Instinct + Cerveille (valeur de l'Ultragrigri).

 Si c'est un Kryptogrigri, le joueur agira avec une valeur d'initiative de 1.

La plus haute valeur d'initiative détermine qui, de tous les belligérants, personnage joueur et personnage non joueur, commence le tour et agit en premier, puis c'est au tour du personnage avec la valeur inférieure la plus proche, et ainsi de suite. En cas d'égalité c'est le personnage dont la valeur de souplesse est la plus élevée qui commence en premier. S'il y a de nouveau égalité, on considère alors la valeur d'Instinct. S'il y a une nouvelle égalité, les deux protagonistes agissent en même temps.

Une fois le tirage d'initiative effectué, on remet tous les grigris dans le sac. L'ordre d'initiative est valable durant tout le combat.

Action

Attaque ou MVMT (Moi vois, moi tape)

L'attaque peut se faire de diverses façons, avec des compétences comme Taper, Taper avec truc, Jeter, Tirer. Les caractéristiques pour les attaques au corps seront Muscle ou Souplesse et pour les attaques à distance, Instinct ou Sensation.

Une fois l'association caractéristique + compétence faite, le joueur peut tirer un nombre de grigris égal ou inférieur à la valeur de sa compétence de combat utilisée. Si le personnage n'a pas de compétence, il tirera 2 grigris mais ne gardera que le moins bon.

Ce nombre de grigris peut servir, durant ce tour uniquement, à augmenter l'attaque ou la défense ou être réparti entre les deux. On conserve la valeur de défense de tour en tour tant que le personnage n'a pas été pris pour cible.



Un grigri normal donne une valeur de +1.



Un Ultragrigris peut être utilisé normalement (voir précédemment).

Rappel : Un Kryptogrigris annule le tirage pour le joueur, sauf s'il est annulé par un Ultragrigris.

Défense ou VNPP (Vous ne passerez pas !)

La défense est calculée de la façon suivante :

Souplesse + Instinct

Cette valeur représente le score à battre pour toucher le personnage ou la cible. Les grigris qui sont mis en défense le

EXEMPLE

Les PJ sont en plein combat contre un dinosaure des plus agressifs. Au fur et à mesure que les tours passent, le sac à grigris commence sérieusement à s'épuiser. D'un œil aguerri, l'UC constate que les Ultragrigris n'ont cependant pas tous été tirés et qu'il en reste un dans le sac. Un joueur décide de tirer deux grigris. Par malchance, il sort le dernier Ultragrigris et un Kryptogrigris. Les deux s'annulant, il finit de réaliser son action et remet comme à l'accoutumée, le Kryptogrigris dans le sac. Cependant, tous les Ultragrigris ayant été tirés, on réintègre tous les grigris dans le sac (Ultragrigris et normaux). Le tour se poursuit normalement.

Dans le cas présent, personne n'avait disposé de grigris en défense. Si cela avait été le cas, tous les grigris auraient été remis dans le sac, **sauf** ceux en défense.

Un troisième cas de figure existe : Si le joueur avait tiré le dernier Ultragrigris mais qu'un ou plusieurs de ses camarades avaient placé un Ultragrigris en mode Conservation. Dans ce cas, il n'y aurait pas eu de remise dans le sac. En effet, il faudra attendre que les joueurs ayant les Ultragrigris en mode Conservation les dépensent ou décident de faire un Abandon, pour que tous les grigris (sauf ceux en défense) réintègrent le sac.

restent d'un tour à l'autre, jusqu'à ce qu'une tentative pour toucher le personnage soit effectuée. Après quoi, que l'attaque soit réussie ou ratée, les grigris en défense pour ce personnage sont écartés.

NB : on peut mettre en défense un maximum de grigris égal à la moitié de la valeur de défense (Souplesse + Instinct, sans équipement ou autre) arrondie au supérieur. Les Ultragrigris peuvent aussi être attribués à la défense.


Si le défenseur tombe dans l'inconscience pour une autre raison qu'une attaque (l'effet d'un poison lent, par exemple). Le personnage perd ses grigris mis en défense. Ces derniers sont mis de côté comme s'ils avaient été utilisés.


La défense peut être augmentée grâce à une armure.

Calcul des pansements (les dégâts)

Les dégâts encaissés par un personnage sont égaux à la différence entre les valeurs d'attaque et de défense.

Si Attaque > Défense, on soustrait la valeur de Défense à la valeur d'Attaque et on ajoute les éventuels bonus de dégât de l'arme.

 Si Attaque - Défense > 0,
Alors dégâts = Attaque - Défense + bonus d'arme.

 Si Attaque - Défense < 0, pas de dégât.

En résumé, on doit d'abord savoir si l'attaque passe la défense AVANT d'additionner le bonus de dégât de l'arme.


NB. Il est très tentant de déclencher un Zore en combat lorsque l'on tire un Ultragrigris. Avant cela, assurez-vous que l'attaque directe touche bien la ou les cibles, sinon, le Zore est emporté par le vent, sans rien toucher.

L'appel de l'au-delà (blessures et mort)

Les points de vie des personnages sont calculés de la façon suivante :

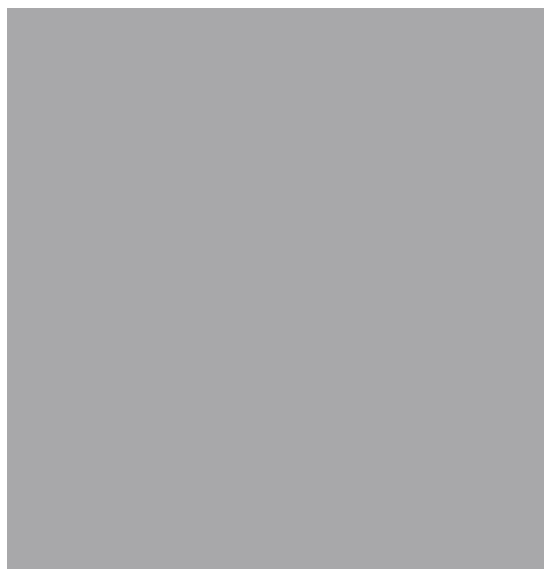
(Muscle + instinct) x2

Une fois que l'on connaît les dégâts (cf. ci-dessus), on les soustrait des points de vie de la victime.

 A 0 point de vie, un personnage tombe dans le coma.

  A -5 points de vie, il meurt.

Si le personnage soigné revient à 1 point de vie (quelle que soit la manière utilisée pour les soins), il sort de l'inconscience.



La remise dans le sac

Le combat étant une scène particulière, la gestion des grigris y est légèrement différente.

En effet, lors d'un combat, les grigris sont tirés au fur et à mesure des tours. Ils seront tous remis dans le sac non pas à la fin de la scène comme à l'accoutumée mais lorsque le dernier Ultragrigris sera tiré et que l'action qui est liée sera achevée.

Cela implique que les Ultragrigris mis de côté en mode Conservation soient tous utilisés ou abandonnés (les Ultragrigris, faut que ça circule, comme dit le proverbe).

La seule exception à cette règle est lorsque des grigris et Ultragrigris sont mis en défense. Les grigris en défense peuvent être conservés durant le combat d'un round à l'autre. Cependant, le combat étant une scène à part, à la fin de cette scène de confrontation une nouvelle scène débute et donc, tous les grigris sont remis dans le sac, même ceux en défense.

NB : un joueur qui n'a pas été attaqué et qui avait mis des grigris en défense peut, d'un tour à l'autre, retirer ces derniers de sa défense, pour remettre 3 grigris dans le sac après un tirage d'Ultragrigris par exemple.

NB bis : si un joueur décide d'abandonner sa défense, les grigris sont mis de côté comme s'ils avaient été utilisés. Ils ne retournent pas dans le sac, sauf si durant le combat tous les Ultragrigris ont été utilisé ou si le combat a pris fin et que c'est une nouvelle scène.


Quoi qu'il en soit, tous les grigris, quels qu'ils soient, sont remis dans le sac après la scène de combat pour entamer une nouvelle scène.


Soigner les bobos


Dans Zore, un simple bisou magique sur une blessure ne suffit malheureusement pas à guérir.

Pour soigner une personne, il faudra dans un premier temps qu'elle ne soit pas au beau milieu d'un combat (excepté en utilisant le Zore « Soin de la terre »). Pratiquer les premiers soins prend du temps et, pour rappel, les personnages n'ont malheureusement pas de trousse de secours moderne. Il faut donc procéder de la manière suivante :

Un tirage (Cerveille + Retaper) est nécessaire. La difficulté dépendra de l'état de santé du patient. On estime que :

 Si les points de vie restants dépassent la moitié du total des points de vie, la difficulté du tirage sera de 4.

 Si les points de vie sont inférieurs à la moitié de la valeur maximale, la difficulté est de 6.

 Si les points de vie sont en-dessous de zéro, la difficulté est de 8.

La difficulté peut bien évidemment varier selon le type de blessure et les outils mis en œuvre pour soigner (onguents, herbes médicinales, etc.). Tenter de soigner sans aucun outil renforce encore la difficulté, évidemment. C'est à l'Ultrachamane de la moduler en fonction de la situation.

Le personnage récupérera un nombre de points de vie égal à la valeur de Cerveille + Retaper du soigneur.

Si le tirage contient un Ultragrigrigri, le joueur a la possibilité de doubler les effets curatifs ou d'accorder un +3 au résultat de son tirage (comme d'habitude).

Si le tirage contient un Kryptogrigrigri qui n'est pas annulé par un Ultragrigrigri, c'est un échec et le patient perd 2 points de vie supplémentaires.

Un personnage régénère naturellement des points de vie tous les jours, à hauteur de sa valeur de Muscle divisée par 2 et arrondi au supérieur.


Ravager les rangs ennemis (combat de masse)

Les personnages joueurs sont une force de frappe importante dans une tribu. Lorsqu'un combat de masse se produit, que ce soit à l'échelle d'une bataille rangée ou simplement un combat contre plusieurs adversaires, il est bien plus intéressant de rendre la chose épique.


Tout d'abord, il faut considérer les PNJ en présence. Il doit s'agir de personnages de bien moindre importance, une sorte de chair à canon que vous servez à vos joueurs pour les enorgueillir de leur puissance face au commun des mortels. Il peut s'agir, par exemple, d'un groupe de guerriers ou d'une bande de dinosaures de petite ou moyenne taille (par rapport à un humain).

Les dinosaures plus gros ou très dangereux, ainsi que les personnages ayant une importance dans le scénario ou possédant des Zores ne rentrent pas dans cette catégorie et doivent être traité indépendamment.

Lorsque vous aurez déterminé votre chair à canon, il faudra procéder en quelques étapes simples :

 L'ensemble des PNJ ne forment qu'un seul et même individu que l'on nommera : la Masse.

La Masse est constituée d'une même sorte de PNJ comme par exemple un groupe de quelques humains ou une petite meute de quelques animaux, tous de même type.

 Les caractéristiques de la Masse sont les mêmes que celles des PNJ qui la constituent avec quelques différences :

- Ses points de vie sont égaux au nombre de PNJ constituant la Masse.

- Sa caractéristique d'Attaque est égale à la caractéristique de base d'un PNJ, +1 par individu avec un maximum de +6. En effet, il faut de la place pour se battre et au-delà de 6 contre un même adversaire, les PNJ risqueraient de se gêner plus qu'autre chose.

Exemple : Imaginons un groupe de PNJ constitué de 5 membres s'en prenant à un personnage joueur.

Les caractéristiques d'un individu de base sont les suivantes :

Attaque : 7

Défense : 7

Initiative : 7

Points de vie : 7

La Masse est constituée de 5 membres. Ses caractéristiques seront donc les suivantes :

Attaque : $7 + 5$ (nombre PNJ) = 12

Défense : 7

Initiative : 7

Points de vie : 5 (le nombre d'individus constituant la Masse)

On peut déjà déduire qu'une Masse a une forte puissance d'attaque. C'est parce que la Masse jouit de l'avantage du nombre. Mais elle est relativement peu solide pour représenter son statut de chair à canon.

Les règles de combat contre une Masse sont les mêmes que d'ordinaire. Cependant, chaque fois que la Masse encaisse des dommages qui représentent la perte du nombre d'individus correspondants dans la Masse et sa caractéristique d'attaque est donc diminuée d'autant.

Exemple : Imaginons que la Masse de nos 5 individus encaisse 3 points de dommages. Ses caractéristiques seront donc :

Attaque : $12 - 3$ (dommages subis) = 9

Défense : 7

Initiative : 7

Points de vie : $5 - 3 = 2$ (nombre d'individus restant)


Pour une grosse bataille, ou une meute composée de plus d'une dizaine de PNJ combattant plusieurs personnages joueurs, vous pouvez considérer deux options :



Vous divisez la Masse totale en Masses plus petites, qui attaqueront individuellement les PJ à leur portée (si les PJ sont répartis sur le champ de bataille par exemple).



Vous gardez la Masse totale qui attaquera également chaque PJ à portée, pour peu qu'ils ne soient pas trop éloignés les uns des autres, afin de ne pas diviser la Masse (ce qui serait un bon choix tactique de la part des joueurs).



Une seule et unique Masse peut attaquer un unique personnage. On ne peut pas faire attaquer une même cible par deux Masses distinctes, sauf si la somme des individus les composant n'excède pas un total de 6 sur la même cible.

Exemple : On peut imaginer 4 chasseurs qui possèdent deux chiens de chasse attaquant un PJ. Cela donne deux Masses (une constituée par les quatre chasseurs et une constituée des deux chiens).

NB : Pour les attaques contre des Masses avec des Zores tels que Massacre niveau 2 ou Œil d'aigle niveau 2, qui affectent plusieurs individus, on retranche directement des points de vie de la Masse le nombre de PNJ touchés (si les Zores en question causent des dommages à la Masse, bien entendu).

Exemple : Dans un exemple précédent, nous avons vu que la Masse avait subi 3 points de dommages.

En admettant que le PJ ayant causé ces dégâts ait déclenché un Zore de Massacre niveau 2 : Balayage, qui lui permet de toucher un nombre de cibles supplémentaires égal à sa caractéristique Muscle, la valeur de Muscle de l'Elu est directement retirée des points de vie de la Masse.

La Masse n'ayant plus que 2 points de vie, il suffit que le PJ possède 2 ou plus en Muscle pour que tous les individus de la Masse soient massacrés sous la force divine du personnage joueur.

Pour les Zores affectant plusieurs cibles, les dommages sur une Masse sont calculés de la façon suivante :

Si l'Attaque moins la Défense est supérieure à zéro, alors les dégâts seront égaux à la différence calculée plus le nombre de cibles touchées, plus un éventuel bonus d'arme.



LES ZORES

Les Zores sont les pouvoirs du jeu. Chaque personnage joueur en possède un qui fait de lui un Elu et peut déterminer son rôle dans la tribu. Un même personnage peut occuper plusieurs fonctions au sein d'une même tribu, mais celle qui est rattachée à son pouvoir est en général la principale.

Pour déclencher un Zore en combat, il faut dépenser un Ultragrigrî. Hors combat, les pouvoirs peuvent être utilisés avec l'accord du MJ et si cette utilisation s'avère pertinente (1 fois par scène maximum).

A la création, le Zore des Elus (les personnages joueurs ayant un Zore) n'est que la version de base. Les niveaux 2 et 3 s'acquièrent avec des points d'évolution. Au niveau 3, les effets des niveaux 2 et 3 des Zores peuvent se cumuler, sauf indication contraire.

Voici une sélection de 20 Zores parmi les plus courants.

ZORES

N°	Nom
1	Contrôle
2	Corrosion des entrailles
3	Déchirure
4	Eau de vie
5	Flammes
6	Forme animale
7	Foudre irradiante
8	Grand hiver
9	Hurllement
10	Le cri qui tue
11	Liane
12	Massacre
13	Mimozore
14	Œil d'aigle
15	Peau de pierre
16	Poison
17	Rempart
18	Soin de la terre
19	Soleil intérieur
20	Télékinésie

1 Contrôle

Le personnage est capable de contrôler un esprit faible. Il réalise un tirage de Cervelle + Blablater contre la défense adverse. Si la cible a une valeur de Cervelle moindre que celle du lanceur, il peut la contrôler pour le tour prochain mais le lanceur ne pourra rien faire d'autre, il doit rester concentré. Le personnage ne peut amener une cible à se suicider que s'il possède deux fois sa valeur de Cervelle. La portée du Zore est de Cervelle mètres.

Niv 2 : Le tirage se fait avec Cervelle x2 + Blablater.

Niv 3 : La portée du Zore est de Cervelle x2 mètres et peut s'exercer sur deux cibles.

2 Corrosion des entrailles

Le personnage peut projeter de l'acide sur un tirage de Souplesse + Jeter. Si l'attaque est réussie, on résout les dégâts normalement, puis la cible encaisse durant Instinct /2 rounds un nombre de dégâts égal à la moitié de ceux qu'il a subi durant la première attaque (arrondi au supérieur). La portée du jet est de 5m.

Niv 2 : Le tirage se fait avec Souplesse x2 + Jeter.

Niv 3 : la cible encaisse durant Instinct /2 rounds un nombre de dégâts égal à ceux subis durant la première attaque.

3 Déchirure

Le personnage peut utiliser ce Zore lors d'un combat. Il produit une attaque de corps à corps qui permet au personnage de réduire de Sensation x2 la défense de son adversaire.

Niv 2 : La réduction de la défense passe à Sensation x3.

Niv 3 : L'attaque peut être faite avec une arme à distance.

4 Eau de vie

Le personnage peut contrôler l'eau et de l'extraire de la terre ou d'un être vivant pour l'absorber, en réussissant un tirage au corps à corps. La cible perd un nombre de points de vie égal à la valeur de Muscle du personnage. On ne tient compte ni de l'armure, ni de la différence entre tirage et la défense pour les dégâts.

Niv 2 : L'Elu peut absorber Muscle x2

Niv 3 : L'Elu peut absorber avec un tirage de Sensation + Survie à une distance de Muscle mètres

5 Flammes

Le personnage peut générer des flammes qui entourent son arme ou ses mains. Lors d'une attaque de corps à corps, le personnage peut ajouter sa valeur d'Instinct en plus de la caractéristique et de la compétence utilisée habituellement pour frapper. De plus, la victime touchée par cette attaque s'enflammera et encaissera au prochain tour un nombre de points de dégâts purs (c'est à dire sans la valeur de défense) égaux à la valeur d'Instinct de l'attaquant.

Niv 2 : A cause des flammes, la cible encaissera durant les 2 tours suivants, un nombre de points de dégâts purs égaux à la valeur d'Instinct de l'attaquant.

Niv 3 : le personnage peut ajouter sa valeur d'Instinct x2 en plus de la caractéristique et la compétence utilisée habituellement pour frapper.

6 Forme animale

Le personnage peut se transformer en animal pour le tour et doubler la valeur d'une de ses caractéristiques en rapport avec l'animal ou acquérir la capacité de l'animal dont il a pris la forme (vol pour un oiseau, sauf pour un dodo, évidemment, nager pour un poisson, etc.). Sa taille varie peu et reste celle proche d'un humain et la taille de l'animal choisi doit être proche de celle du personnage.

Niv 2 : le personnage peut se transformer en animal pour le tour et doubler la valeur d'une seconde caractéristique ou acquérir une seconde capacité de l'animal dont il a pris la forme. Sa taille peut varier de celle d'un chat à celle d'un taureau.

Niv 3 : le personnage peut se transformer en animal pour le tour et doubler la valeur de trois de ses caractéristiques ou acquérir trois capacités de l'animal dont il a pris la forme. Sa taille peut varier de celle d'une souris à celle d'un éléphant. (NB : non cumulatif avec le Niveau 2).

7 Foudre irradiante

Le personnage peut projeter la foudre à une portée de Sensation mètres. Cette attaque se fait avec un tirage de Intuition + Jeter. Si la cible encaisse des blessures, le tirage effectué touche également un adversaire proche du premier par effet de rebond.

Niv 2 : La portée est de Sensation x2 mètres et touche une cible supplémentaire.

Niv 3 : L'attaque se fait avec un tirage de Intuition x2 + Jeter

8 Grand hiver

Le personnage peut générer de la glace qui emprisonne toute chose à une portée de Sensation mètres. Cette attaque se fait avec un tirage de Sensation + Jeter. Si la cible encaisse des blessures, cette valeur constitue également un malus pour sa prochaine action, le temps qu'elle se dégage de la glace.

Niv 2 : Le personnage peut projeter la glace à une portée de Sensation x2 m.

Niv 3 : Cette attaque se fait avec un tirage de Sensation x2 + jeter

9 Hurlement

Le personnage peut produire un cri assourdissant, qui inflige un malus égal à sa valeur de Gueule à toutes les créatures dans un rayon de 20 mètres, si leur valeur de Muscle est inférieure ou égale à la valeur de Gueule du personnage (amis et ennemis sont concernés).

Niv 2 : Le malus passe à une valeur de Gueule x2

Niv 3 : Le malus ne s'applique plus aux alliés.

10 Le cri qui tue

Le personnage peut émettre un cri strident qui se propage comme une onde de choc depuis l'émetteur vers une victime unique. Cette attaque se fait avec un tirage de (Gueule x2) + Faire du bruit sur une cible. La portée est de Gueule /2 mètres, arrondie au supérieur.

Niv 2 : La portée passe à Gueule mètre, arrondie au supérieur.

Niv 3 : L'attaque se fait désormais avec un tirage de Gueule x3 + Faire du bruit

11 Liane

Le personnage peut invoquer des racines qui s'élèveront du sol pour enchevêtrer ses ennemis. Le nombre de cibles est égal à la valeur de Souplesse du personnage et les lianes provoquent un malus égal à sa valeur de Gueule.

Niv 2 : Le nombre de cibles est égal à la valeur de Souplesse x2.

Niv 3 : Le malus passe à Gueule x2.

12 Massacre

Le personnage peut utiliser ce Zore lors d'un combat. Lors d'une attaque de corps à corps avec la caractéristique (Muscle), celle-ci se voit triplée (Muscle) x3.

Niv 2 : Balayage : Lors d'une attaque de corps à corps, le personnage peut toucher un nombre d'ennemis égal à sa valeur de Muscle. On comparera la valeur d'attaque à la valeur de défense de chacun des adversaires.

Niv 3 : Lors d'une attaque de corps à corps avec la caractéristique (Muscle), celle-ci se voit quadruplée : Muscle x4.

13 Mimosore

Le personnage copie le Zore de premier niveau du dernier Elu touché pour la durée de cette scène, avec les mêmes effets.

Niv 2 : Copie un Zore de niveau 2.

Niv 3 : La durée passe à 2 scènes.

14 Œil d'aigle

Le personnage peut utiliser ce Zore lors d'un combat. Lors d'une attaque à distance avec la caractéristique Sensation, celle-ci se voit doublée : Sensation x2.

Niv 2 : Pluie du ciel : Lors d'une attaque à distance le personnage peut toucher un nombre d'ennemis égal à sa valeur de Sensation en démultipliant les projectiles. On comparera la valeur d'attaque à la valeur de défense de chacun des adversaires.

Niv 3 : Lors d'une attaque à distance avec la caractéristique Sensation, celle-ci se voit triplée : Sensation x3.

15 Peau de pierre

Le personnage peut multiplier sa défense par 2 pour la prochaine attaque qu'il reçoit.

Niv 2 : L'effet du Zore s'applique sur les deux prochaines attaques que reçoit l'Elu.

Niv 3 : La défense est multipliée par 3.

16 Poison

Le personnage peut suinter du poison par son corps (main, canines, bouche...). Le poison étant très concentré sur une durée très courte on ne peut enduire une arme. En réussissant un tirage d'attaque au corps à corps Souplesse + Taper, la valeur de Souplesse est ajoutée une nouvelle fois en dégâts purs (sans tenir compte de l'armure de l'adversaire).

Niv 2 : Le tirage se fait avec Souplesse x2 + Taper.

Niv 3 : La valeur de Souplesse est ajoutée deux fois en dégâts purs.

17 Rempart

Le personnage peut modeler la terre de façon à créer un ou plusieurs remparts. Ce dernier peut protéger un nombre de personnes égal à sa valeur de Cerveille. Le rempart peut être créé pour protéger des alliés à distance de vue. Les personnes bénéficiant de la protection du Zore, peuvent ajouter la valeur de Muscle de l'Elu à leur valeur de défense. Cet avantage prend fin après que le bénéficiaire ait subi une attaque (à la manière des grigris mis en défense)

Niv 2 : Le nombre de personnes protégées passe à Cerveille x2.

Niv 3 : Le personnage peut ajouter sa valeur de Muscle x2 à la défense.

18 Soin de la terre

Le personnage peut régénérer Instinct x3 Points de vie ou les donner à une cible au contact.

Niv 2 : le personnage peut soigner deux cibles au contact ou lui-même plus une cible au contact.

Niv 3 : le personnage peut soigner à hauteur de Instinct x4 Points de vie.

19 Soleil intérieur

Le personnage peut canaliser l'énergie environnante et créer un rayon d'énergie qu'il peut projeter sur son adversaire. En réussissant un tirage de Sensation + Jeter le personnage peut infliger un nombre de points de dégâts variable qui dépend du nombre de points de vie qu'il est prêt à sacrifier. L'Elu transforme ses propres points de vie en points de dégâts, auxquels il ajoute la différence entre l'attaque et la défense.

Les points de vie de l'Elu convertis de cette façon sont soustraits de sa santé. La portée du rayon est de 10m.

Niv 2 : Le tirage passe à Sensation x2 + Jeter.

Niv 3 : Les dommages passent à 1 point de vie utilisé = deux points de dégâts infligés.

20 Télékinésie

Le personnage peut se jouer de la gravité pour projeter ce dont il dispose, pierres, animaux, PNJ ou autres PJ... Cette attaque de type projection de caillasse se fait sur un tirage de Muscle + Jeter et peut toucher Instinct /2 cibles. Pour faire voler une cible, on comparera la valeur de Muscle du lanceur du Zore et celle de la cible. Si la cible a un Muscle égal ou supérieur au possesseur du Zore, elle ne peut être déplacée. La portée de la projection est de (Sensation) mètres.

Niv 2 : Le nombre de cibles est égal à la valeur d'Instinct.

Niv 3 : L'attaque se fait sur un tirage de Muscle x2 + Jeter. La comparaison entre le Muscle de l'Elu et celui de la cible se fait maintenant avec 2 fois la valeur de Muscle de l'Elu contre 1 fois celle de la cible.



LES ZORES SECONDAIRES

(ce petit truc en plus)

Les Zores secondaires sont des Zores mineurs, qui ne peuvent être utilisés qu'en dehors des combats. Le stress et l'adrénaline du champ de bataille perturbent trop ces Zores pour qu'ils soient efficaces durant un conflit.

De même, les Zores secondaires fatiguent l'utilisateur et c'est assez malvenu au milieu d'un combat.

Au début du jeu, les Elus n'ont pas de Zore secondaire. Ils ne peuvent en acquérir que par l'évolution et la dépense des points correspondants.

Ces pouvoirs sont déterminés au hasard dans la liste suivante, via le jet d'un D20. Un personnage ne peut posséder que 2 Zores secondaires au maximum.

ZORES SECONDAIRES

N°	Nom
1	Anaérobiose
2	Blablate bestioles
3	Blob ou Brouillard
4	Camouflage olfactif
5	Croissance végétale
6	Détection de la vie
7	Détection des Zores
8	Divination
9	Forme éthérée
10	Invisibilité
11	Mimétisme
12	Nyctalopie
13	Régime sec
14	Résistance à la chaleur
15	Résistance au froid
16	Sens surdéveloppé*
17	Téléportation
18	Tunnelier
19	Ultrason
20	Vol

1 Anaérobiose

Durée : Permanent

Vous n'avez plus besoin de respirer et la pression interne de votre corps se régule spontanément en fonction de l'environnement. Vous pouvez donc évoluer dans l'eau et plonger très profondément sans crainte.

2 Blablate bestioles

Durée : Une scène

Vous pouvez parler avec les animaux, comprendre ce qu'ils vous disent ou ressentent. Cela ne changera pas pour autant leurs caractères ou attitude s'ils sont trop agressifs. Cependant, comme vous pouvez leur parler, peut-être arriverez-vous à argumenter pour qu'ils vous renseignent ou se calment au lieu de vous attaquer.

3 Blob ou Brouillard

(un seul au choix et définitif)

Forme Blob

Durée : Une scène

Vous pouvez vous transformer en une forme gélatineuse rampante sur le sol et vous déplacer à une vitesse lente (la moitié de la vitesse de marche). Sous cette forme, vous pouvez vous immiscer dans les interstices et ainsi passer de l'autre côté d'une porte verrouillée, par exemple. Vous pouvez saisir un objet pour peu qu'il ne n'excède pas 10 kg. Sous cette forme, vous ne craignez pas les coups ou les chocs mais le froid et la chaleur ont toujours les mêmes effets sur vous. En cas de dispersion, vous vous reconstituez en 3 heures et pouvez reprendre votre forme initiale (NB : vous ne pouvez pas tuer en asphyxiant quelqu'un).

Forme Brouillard

Durée : Une scène

Vous pouvez vous transformer en brouillard flottant à 1m du sol et vous déplacer à une vitesse de marche. Sous cette forme, vous pouvez vous immiscer dans les interstices et ainsi passer de l'autre côté d'une porte verrouillée, par exemple. Vous ne pouvez saisir d'objet sous cette forme ou être blessé. Vous êtes cependant sujet aux bourrasques de vent fortes qui pourraient vous déplacer ou vous disperser. Fort heureusement en cas de dispersion vous vous reconstituez en 3 heures et pouvez reprendre votre forme initiale. Vous pouvez masquer la progression d'un autre personnage et lui accorder un bonus de +2 à sa compétence sans trace.

4 Camouflage olfactif

Durée : Permanent

Vous ne dégagez aucune odeur, ce qui empêche les prédateurs ou les créatures douées d'un odorat développé de vous détecter par ce biais. Cependant les autres sens des créatures restent efficaces, donc, faites attention.

5 Croissance végétale

Durée : Une scène

Vous pouvez faire pousser la végétation et accélérer sa croissance dans une zone d'environ 4 mètres cubes. Cette zone peut éventuellement servir pour camoufler quelque chose ou quelqu'un. Mieux encore, la végétation produite peut fournir des fruits et racines comestibles pour une dizaine de personnes.

6 Détection de la vie

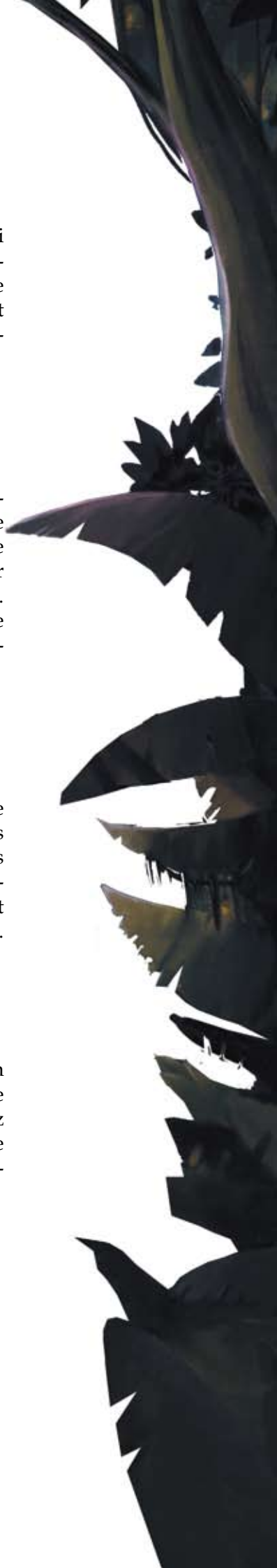
Durée : Une scène

Vous pouvez détecter les formes de vie présentes dans un rayon de 20m. Vous ne connaîtrez pas l'identité des formes vivantes, cependant, vous pourrez estimer leur taille et déterminer si elles sont grosses, petites ou de taille humanoïde.

7 Détection des Zores

Durée : Une scène

Vous pouvez détecter la présence d'un porteur de Zores dans un rayon de 20m. Cependant vous ne connaissez pas l'identité de la créature ou le type de Zore détecté. Vous pouvez en estimer la puissance (niveau du Zore).





8 Divination

Durée : Une scène

Vous pouvez entrer en transe durant une scène afin de découvrir des indices sur votre avenir ou l'aventure que vous vivez. Les indices sont semblables à un rêve empli de métaphores et n'apporte pas de réponses très concrètes. Cependant, les indices évoqués sont bel et bien réels et peuvent, le cas échéant, vous sauver la vie.

9 Forme éthérée

Durée : Une scène

Votre esprit peut se libérer de votre enveloppe charnelle et voyager jusqu'à 5km de votre corps. Votre esprit est invisible pour les autres créatures vivantes. Vous pouvez observer votre environnement et traverser la matière. Vous ne pouvez pas interagir avec les éléments physiques. Si votre corps physique est blessé, votre esprit le réintègre tout de suite. S'il est mortellement blessé, vous mourez quand même.

10 Invisibilité

Durée : Une scène

Le personnage peut devenir invisible ce qui augmente sa valeur de Sans trace de 3.

Attention, être invisible ne vous empêche pas de faire du bruit ou de rentrer en contact avec une personne ou un solide et de se faire repérer.

11 Mimétisme

Durée : Une scène

Vous pouvez prendre l'apparence d'un autre humain en modifiant votre visage et votre morphologie. Cependant, votre odeur reste la même et peut vous trahir face à des créatures douées d'un odorat développé.

12 Nyctalopie

Durée : Permanent

Vous pouvez voir dans le noir même le plus complet.

13 Régime sec

Durée : Permanent

Vous n'avez plus besoin de vous sustenter. Vous pouvez très bien manger normalement mais il s'agira d'avantage d'un plaisir ou d'un rite social que d'un véritable besoin. Votre système digestif fonctionne normalement.

14 Résistance à la chaleur

Durée : Permanent

Vous ne subissez pas les désagréments dus à la chaleur environnementale. Vous pouvez très bien nager dans la lave ou prendre un souffle de geyser sans que cela ne vous affecte. Cependant, vous n'êtes pas pour autant immunisé à la chaleur qui pourrait être provoquée par un Zore.

15 Résistance au froid

Durée : Permanent

Vous ne subissez pas les désagréments dus au froid environnemental. Vous pouvez très bien nager dans de l'eau glacée ou marcher pieds nus pendant des heures dans la neige sans que cela ne vous affecte. Cependant, vous n'êtes pas pour autant immunisé au froid qui pourrait être provoqué par un Zore.

16 Sens surdéveloppé*

Durée : Permanent

L'un de vos sens (au choix) est surdéveloppé. Cela vous octroie un bonus de 3 au jet de Sensation basé sur ce sens.

*Peut être choisi plusieurs fois

17 Téléportation

Durée : instantanée pour une scène

Vous pouvez vous téléporter d'un point à un autre sur une distance de 10km dans un lieu que vous connaissez. A priori, il n'y pas de risque d'accident en utilisant ce Zore, comme le fait de vous téléporter dans un obstacle ou une créature, mais les voies de l'Ultrachamane sont impénétrables.

18 Tunnelier

Durée : Une scène

Vous pouvez creuser un tunnel à une vitesse ahurissante, environ 3 mètres par minute. Le diamètre du trou est assez large pour vous y déplacer à quatre pattes et même les taupes envient votre rapidité.

19 Ultrason

Durée : Permanent

Vous gagnez un nouveau sens semblable à un écho-sonar. Cela vous permet de localiser et palper les objets à distance même sans les voir. Le cas échéant, cela peut aussi permettre de détecter une personne invisible.

20 Vol

Durée : Une scène

Vous pouvez voler à une vitesse de marche classique. Les rafales de vent peuvent vous gêner et nécessiter des jets de Souplesse ou de Muscle.



CREATION DE PERSONNAGE

Comme vous l'avez compris, les joueurs incarnent des personnes extraordinaires possédant un pouvoir particulier et ayant un rôle utile au sein de leur tribu et ils sont amenés à vivre de belles aventures. Maintenant, voyons comment créer ces futurs héros à mas-sue et autre pagne en peau de bête.

Il n'y a pas vraiment de structure à suivre pour la création d'un personnage. Vous pouvez, par exemple, commencer par faire le tirage du Zore (au dé 20) et définir ainsi le rôle dans la tribu. Ou encore, choisir le Zore, si vous avez déjà une idée de la fonction du personnage dans la tribu.

Quelqu'un avec Hurlement pourrait ainsi être un messenger ou un négociateur des alliances entre les tribus ou un sage que l'on écoute. Une personne avec Liane peut être un cueilleur, une herboriste, etc. Essayez de trouver une cohérence entre le Zore et la fonction dans la tribu.

Attention, le fait de tirer ou choisir le Zore en premier lieu amènera certainement une optimisation des points de caractéristiques et des compétences de la part des joueurs.

Vous pouvez aussi commencer par les caractéristiques et les compétences puis tirer le Zore au hasard.

METHODE ?

Si vous ne savez pas quelle méthode adopter, vous pouvez tirer un grigri dans le sac à grigris (construit au préalable pour la partie que vous allez jouer).

Si le joueur tire un Ultragrigris : Il choisira son pouvoir puis répartira ses points de caractéristiques et compétences

Si le joueur tire un grigris classique : Il tire son pouvoir avec 1D20 puis répartira ses points de caractéristiques et compétences

Si le joueur tire un Kryptogrigris : Il répartira ses points de caractéristiques et compétences, et seulement après, il tirera son pouvoir avec 1D20

NB : Après qu'un joueur ait tiré le grigri qui va définir la méthode de création de son personnage, il remet le grigri dans le sac et c'est au joueur suivant de piocher.

Les points de création

Un personnage se définit par des caractéristiques, des compétences, l'initiative et quelques autres valeurs qui sont achetées par les points de création.

Caractéristiques

Chaque personnage est doté de 6 caractéristiques :

Cerveille : l'intelligence.

Gueule : le charisme et la beauté

Instinct : le sixième sens, qui permet de pressentir les choses.

Muscle : la puissance physique et l'endurance du personnage.

Sensation : la perception des 5 sens.

Souplesse : l'agilité et la dextérité.

Les valeurs des caractéristiques vont de 1 à 10 points.

Vous avez 25 points de création à répartir dans les 6 caractéristiques.

On ne peut dépasser 6 points dans une même caractéristique à la création.

NB : la moyenne humaine est de 3.

Compétences

Les valeurs des compétences vont de 0 à 10 points.

Vous avez 25 points de création à répartir dans les 20 compétences.

On ne peut dépasser 5 points dans une même compétence à la création.

NB : la moyenne humaine est de 3.

COMPÉTENCES

Aller vite : Pour courir.

Assembler : Pour bricoler des trucs.

Bestioles : Pour connaître les animaux, les dresser, en prendre soin.

Blablater : Pour les interactions sociales, convaincre, intimider.

Claquer la bouffe : Pour chasser.

Coudre : Heuuuu pour coudre, assembler des morceaux de peau.

Couleurs sur murs : Pour écrire et interpréter les signes.

Cueillir : Pour connaître les plantes et leurs usages.

Faire du bruit : Pour la musique mais aussi pour intimider.

Grimper : Pour escalader les parois ou les arbres.

Jeter : Pour lancer des choses (pierre, lance) et atteindre son but.

Monter une bestiole : Non pas pour escalader mais pour faire de l'équitation.

Ne pas couler : Pour nager.

Retaper : Non pas pour frapper à nouveau mais pour guérir quelqu'un ou une bestiole.

Sans trace : Pour pas se faire repérer et se cacher afin de ne pas se faire taper dessus.

Survie : Pour survivre en milieu hostile avec les moyens que l'on trouvera.

Taper : Pour... taper avec ses poings, ses pieds, mordre, griffer ou étrangler avec sa natte !

Taper avec truc : Pour taper avec une arme ou n'importe quel objet.

Tirer : Pour les arcs, les frondes, les fustibales, les lance-javelot.

Zyeuter : Pour regarder avec attention et ne pas louper des choses.

Autres valeurs

Pour calculer les valeurs dérivées :


L'initiative = Instinct + Cerveille.

La défense = Souplesse + Instinct.



Points de vie = (Muscle + Instinct) x2.




Equipement





Il est très limité dans le jeu et est géré de façon simple :






 Une arme à une main (massue, silex, caillou, etc.) ajoute +1 aux dégâts après

calcul de l'attaque.

  Une arme à deux mains (lance, massue, grosse pierre, etc.) ajoute +2 aux dégâts après calcul de l'attaque.

   Une arme à distance (arc, fronde, javelot, caillou, etc.) ajoute +1 aux dégâts après calcul de l'attaque.

    Une armure en peau, os ou bois ajoute +1 à la défense.

     Un bouclier ajoute +1 à la défense. Il peut se cumuler avec l'armure, mais interdit de manier des armes à deux mains.

Il n'y a pas de gestion de l'équipement à proprement parler dans le jeu. Les biens sont relativement rares. Quoiqu'il arrive, restez cohérent : Une armure sera généralement portée par un chef de tribu ou un guerrier vétéran, rarement par des débutants (ils se les feront vite voler, par jalousie). C'est également un atout symbolique qui représente l'importance et la place de la personne dans le clan. Une massue ne servira guère à un cueilleur ou à un pêcheur, alors qu'un silex aura une vraie fonction d'outil pour tous. Après, à vous de voir.

LES CERVEAUZORES

Les joueurs ont la possibilité d'incarner un Cerveauzore. Il s'agit d'animaux préhistoriques terrestres (dinosaures ou mammifères) de taille modeste, proche de l'humain, comme le raptor, le canis dirus, le tigre à dents de sabre, le gigantopithec, le dilophosaure, le gastornis, etc. Ils peuvent communiquer entre eux par télépathie, ainsi qu'avec les membres de leur propre race et les humains Élus (uniquement les humains possédant des Zores). D'un point de vue pratique, cette forme de télépathie est semblable à une voix humaine en termes de portée, d'intonation ou de puissance. Il est possible de moduler le volume et ainsi de « chuchoter » télépathiquement vers une cible pour ne pas que les autres à proximité « n'entendent ».

L'intelligence de ces animaux est aussi développée que celle des humains. Les Cerveauzore sont cependant limités dans certains domaines du fait de leur morphologie, comme la manipulation d'objets ou l'escalade, par exemple. Ce sont des créatures rares et souvent solitaires, car elles se sentent mal à l'aise avec les autres membres de leur race. Il n'y a généralement qu'avec d'autres Cerveauzores ou des Elus qu'elles semblent trouver leur place. Cependant, approcher d'un Élu implique souvent de devoir approcher d'un village humain et devenir potentiellement la cible d'une partie de chasse improvisée.

CREATION DU CERVEAUZORE

La création d'un Cerveauzore est semblable à celle d'un Élu et ils ont accès à tous les Zores. Ces animaux possèdent toutefois quelques modificateurs :

Compétences

Assembler : Ne peut être acquise

Bestioles : Gagne +1

Claquer la bouffe : Gagne +1

Coudre : Ne peut être acquise

Couleurs sur murs : 2 au maximum

Grimper : 3 au maximum

Jeter : Seulement s'il possède un Zore en lien avec cette compétence

Monter une bestiole : Ne peut être acquise

Retaper : Ne peut être acquise

Sans trace : Gagne +1

Survie : Gagne +1

Taper : Gagne +1

Taper avec un truc : Ne peut être acquise

Tirer : Seulement s'il possède un Zore en lien avec cette compétence

Vouloir jouer un Cerveauzore c'est vouloir jouer s'essayer à jouer un personnage bien plus fun qu'un humain et l'envie du challenge de s'essayer à jouer un dinosaure, avec ses qualités et ses défauts. En effet, les Cerveauzores comprennent le langage humain mais comme nous l'avons dit plus haut, il ne peuvent pas parler avec eux.

Ils sont donc récepteurs mais pas émetteurs (sauf grâce à certains Zores bien précis). Cependant, cela ne les empêche pas d'essayer de se faire comprendre. Un joueur imaginaire pourra, par exemple, essayer de tracer un dessin au sol pour transmettre une information à un humain, ou encore agir de façon intelligente pour montrer qu'il n'est pas qu'une bête (et éviter de finir au menu du prochain repas). C'est au joueur d'inventer sa manière de communiquer avec les autres et chacun trouvera une solution différente. C'est bien plus qu'un plaisir de jeu, car cela relève aussi de l'esprit d'équipe.

De même, les autres joueurs pourront faire en sorte que leur camarade dinosaure se fasse accepter par leur tribu. Par exemple, en expliquant que c'est un compagnon ou un familier dont ils seront responsables. Cela peut aussi être l'objet d'un mini scénario où le Cerveauzore devra prouver qu'il n'est pas un danger pour la tribu ou qu'il peut rendre service et même en protéger les membres. Ses camarades Elus l'aideront dans cette tâche comme ils pourront. Si le Cerveauzore se montre digne de confiance et se fait accepter, il se pourrait qu'avec le temps, les membres de la tribu eux-mêmes viennent à le défendre puisqu'il fera partie intégrante du clan.

LIMITATION

Attention, il ne peut y avoir qu'un et un seul Cerveauzore par table de jeu.

Précision sur les Zores des Cerveauzores

Sauf précision contraire (voir ci-dessous), un Zore principal ou secondaire fonctionne de la même manière pour un Cerveauzore que pour un humain.

Zores principaux :

Corrosion des entrailles

Permet d'acquérir la compétence : Jeter

Déchirure

Au niveau 3, le Cerveauzore peut acquérir la compétence Jeter pour lancer ce Zore. Il pourra se manifester par une onde de choc découpant la cible, un rayon, etc.

Flammes

Des flammes entourent la gueule, la queue ou les pattes du Cerveauzore.





Forme animale

Ce Zore peut, en plus de sa fonction habituelle, permettre au Cerveauzore de prendre une apparence humaine et d'acquérir la capacité de parler (au lieu de doubler une caractéristique).

Foudre irradiante

Permet d'acquérir la compétence : Jeter

Grand hiver

Permet d'acquérir la compétence : Jeter

Œil d'aigle

Le Cerveauzore pourra acquérir la compétence tirer ou jeter au choix. On imaginera alors que la créature peut, par exemple, tirer des salves d'énergie par la gueule ou des rayons par les yeux ou que ses poils se hérissent sous forme d'épines qui peuvent être projetés, etc.

Soleil intérieur

Permet d'acquérir la compétence : Jeter

Télékinésie

Permet d'acquérir la compétence : Jeter

Zores secondaires :

Mimétisme

Durée : Une scène

Vous pouvez prendre l'apparence d'un autre animal de même taille en modifiant votre morphologie. Cependant, votre odeur reste la même et peut vous trahir face à des créatures douées d'un odorat développé (un fauve sentira toujours le fauve).

Blablate bestioles

Durée : Une scène

Vous pouvez parler avec d'autres animaux ou les humains, comprendre ce qu'ils vous disent ou ressentent. Cela ne changera pas pour autant leurs caractères ou attitude (ils resteront agressifs, par exemple). Cependant, comme vous pouvez leur parler, peut-être arriverez-vous à argumenter pour qu'ils vous renseignent ou se calment au lieu de vous attaquer ?

LA GESTION DES DINOPASBEAUX ET AUTRES PNJ

Les personnages non-joueurs (PNJ) se gèrent de la façon suivante :

Lorsque qu'un Zore ou une situation particulière nécessite de comparer une caractéristique à une autre (entre un PJ et un monstre généralement), on prend l'attaque divisée par 2 arrondie au supérieur pour déterminer la valeur de la caractéristique du monstre.

Sauf indication contraire les bêtes ont une Cerveille et une Gueule d'une valeur de 2

Création

Il n'y a pas de véritable mode opératoire de création de PNJ. Ceci est laissé au bon vouloir de l'Ultrachamane et à son imagination, ainsi qu'à la difficulté qu'il veut imposer à ses joueurs.

Toutefois, pour les PNJ humains, il est tout à fait possible d'utiliser le système de création des PJ (avec plus ou moins de points de caractéristiques, etc.).

Tout comme les joueurs, les créatures peuvent ou non posséder des Zores, en fonction des besoins scénaristiques.

Grisgris et jet

Les PNJ ne tirent pas de grisgris lors d'un combat ou d'une résolution par tirage. Au lieu de cela, le MJ jette 1D6 et ajoute leurs valeurs de combat (généralement la valeur d'attaque) c'est ce que l'on appelle une « attaque classique ». Pour un tirage de caractéristique, on utilisera la valeur d'attaque divisée par 2, comme précisé précédemment :

Attaque / 2 + 1D6

Lors d'une attaque, quand le MJ obtient un 6 sur le jet de dé, la créature a la possibilité de déclencher son Zore (si elle en dispose) ou de relancer le dé une seconde fois et d'additionner le résultat pour augmenter sa valeur d'attaque finale. Si un deuxième 6 est tiré, on ne relance pas le dé.

Pour l'initiative : on lance 1D6.

Sur un 1, la créature agira en dernier.

De 2 à 5, la créature agira à son initiative normale,

Sur un 6, la créature ajoutera +3 à son initiative.

Pour la défense, à chaque fois que la créature doit être touchée, on lance :

Défense +1D6 pour déterminer si la créature est touchée.

Sur un 1, la défense de la créature est divisée par 2 (arrondie au supérieur).

De 2 à 6, la créature ajoute la valeur du dé à sa défense.



Animaux

Pour créer des Dinosauzores ou des Animauxores (animaux classiques qui possèdent des Zores), il vous suffit de prendre les caractéristiques de base de la créature désirée et de lui assigner un Zore animal.

Il n'y a pas vraiment de règle de création. Cependant, les créatures ayant des Zores sont, tout comme les Elus, plus fortes que la moyenne.

Afin de simuler la supériorité des créatures pourvues de Zores, en règle générale, on ajoutera :

- +2 à l'attaque
- +1 à la défense
- +3 points de vie

Toutefois, vous êtes libre d'augmenter ou de réduire ces bonus ou d'en attribuer à l'initiative par exemple. Cependant, évitez de donner des bonus supérieur à +5, de peur de changer la créature (un rat avec des valeurs monstrueuses, sera plus proche du T-rex, que du rongeur... Autant sortir un tyrannosaure !).

LES ZORES DES ANIMAUX

Vous avez envie de créer un truc qui va donner du fil à retordre à vos Elus ? Vous voulez VOTRE créature avec un pouvoir ?! Vous avez toujours rêvé de créer votre Zoran-outang ou même votre Zautruche ? Ne bougez pas, nous allons transférer votre appel.

Ici vous trouverez quelques Zores pour agrémenter votre bestiaire.

Braillage

Ce cri assourdissant déchire aussi l'espace et le temps environnants. En plus de l'attaque classique, le hurlement de la bête retire 3 grigris du sac (sauf des Kryptogrigris).

Si tous les Ultragrigris sont retirés du sac à ce moment-là, remettez TOUS les grigris dans le sac (ceux en réserve et ceux en défense inclus). Si aucun grigri n'était en réserve ou en défense, remettez-les tous dans le sac mais retirez un Ultragrigris comme s'il avait été utilisé par les joueurs.

Bubulle

Une bulle d'air se forme autour de la créature et se dilate subitement. Tous les adversaires au-delà de la distance de corps à corps avec la créature subissent l'attaque qui est égale à son attaque classique.

Bugdanuf

En déclenchant ce Zore, une copie conforme de la créature apparaît comme par magie pour 1 tour, avec les mêmes caractéristiques que cette dernière, et attaque un ennemi immédiatement. Cette apparition peut se faire à distance et ainsi engager les ennemis éloignés. L'attaque de la créature originale se poursuit normalement.

Kipik

Des pointes surgissent de toute la peau de la créature. Toutes les personnes au corps à corps avec la créature subissent l'attaque en cours.

L'Herbier

Des plantes poussent autour de la créature gênant la visibilité pour l'attaquer. Toute personne ou créature à une distance supérieure à celle de corps à corps subit 3 points de malus pour les prochains 1D6 tours sur les attaques à distance.

Même pas mal

La créature régénère 1d6 points de vie.

Nappe noire

la créature se fond dans les ombres environnantes pour le tour de jeu, afin de se placer stratégiquement pour attaquer durant le même tour. En fonction de la densité des ombres, on accordera un bonus de +3 à +5 à l'attaque de la créature. (+3 quelques ombres dont celles des Elus, +4 pénombre, +5 nuit ou noir quasi complet).

Pelote

Une attaque à distance basée sur l'attaque classique. La créature régurgite ce qu'elle a mangé et le projette violemment sur un ennemi au corps à corps ou à distance.

Projection qui brûle

Il s'agit d'une attaque à distance basée sur l'attaque classique. La projection prend la forme d'un cône. Si l'attaque est réussie, elle n'occasionne pas, comme habituellement, la différence entre la défense et l'attaque en dégât mais 2D6 points de dommages et, ceci, sans tenir compte de l'armure (sauf un éventuel Zore). Si plusieurs cibles sont à côté de la victime, elles subissent également l'attaque.

Projection qui bzzzit

L'attaque classique de la créature est transformée en énergie électrique et est redirigée. L'éclair projeté touche un adversaire au hasard au corps à corps ou à distance. Les dégâts de cette attaque sont égaux à l'attaque classique

Projection qui glace

Une aura de froid s'étend brutalement autour de la créature, emprisonnant dans les glaces tout ce qui l'entoure. Toute personne ou créature à moins de 5 mètres subit 3 points de malus pour les prochains 1D6 tours.

Téléspoktation

la créature peut annuler l'attaque dont elle est l'objet et se téléporter à courte distance, hors de portée de ses assaillants au corps à corps. Il faudra au moins un tour pour que les assaillants puissent la rejoindre à nouveau et recommencer à l'attaquer au corps à corps (la créature peut aussi se téléporter derrière des rochers pour se prémunir des attaques à distance ou en hauteur, tout dépendra de la situation).

Torturite

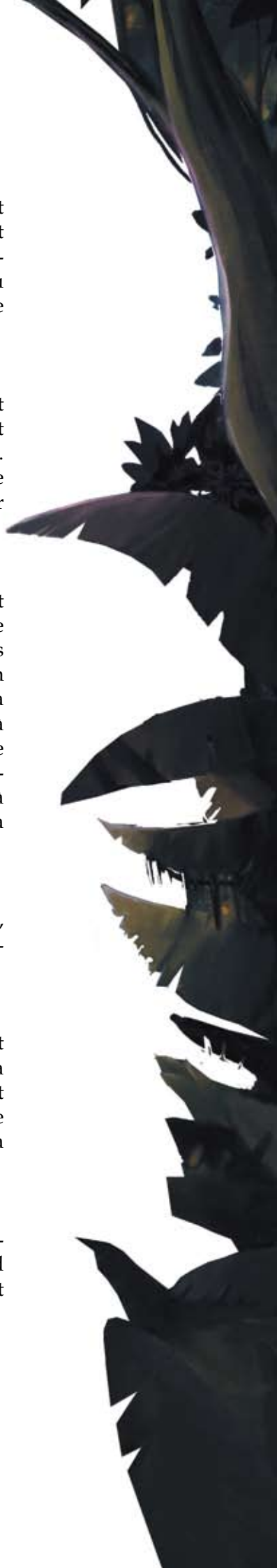
Des écailles se forment sur la créature, lui accordant 3 points de défense supplémentaires pour le tour.

Tout fondu

Si l'attaque est réussie, la victime voit sa défense divisée par deux pour la prochaine attaque qu'elle subira. L'effet dure jusqu'à ce que la victime subisse une attaque (ratée ou non) ou jusqu'à la fin de la scène.

Venom

Si l'attaque est réussie, la victime ne subit pas la différence de dégât mais perd 1D6 points de vie à chaque tour durant trois tours.



LES MUTOZORES

Ces créatures sont des animaux ayant muté à la suite du passage de l'astéroïde Tyr. Les mutations peuvent bien entendu varier d'une créature à l'autre. Un raptor Mutozore pourra, par exemple, posséder des ailes ou des cornes, voire les deux. Les Mutozores sont des créatures relativement rares. Elles ne possèdent pas forcément de Zore. On retiendra cependant que les Mutozores sont légèrement plus puissants que leurs congénères normaux.

En terme de jeu, un Mutozore aura les mêmes caractéristiques que sa race originelle et gagnera un +1 en attaque et en défense. Si votre Mutozore est aussi doté d'un Zore, il gagnera également les modifications des créatures possédant un Zore.

Imaginez qu'en plus ce Mutozore provienne d'Aggressia et il risque fort d'être une belle machine de guerre !

Les Mutations sont laissées à la libre imagination de l'Ultrachamane. Cependant, l'augmentation des caractéristiques des Mutozores tient déjà compte du fait que la créature pourrait se retrouver avec des cornes, des griffes ou autre appendice d'attaque supplémentaire.

Pour tout ce qui ne touche pas directement au combat, comme un nouveau moyen de déplacement ou un nouveau sens, un look particulier, c'est à votre imagination de travailler.

On pourra donner à titre d'exemple des mutations telles que :

Ailes de glouglou : Donne des ailes plumées à votre créature.

Ailes de Cousto : Donne des nageoires à votre créature.

Echoecho : La créature est dotée d'un écho sonar comme les chauves-souris.

Lumynoux : La créature brille dans le noir.

Voit rouge : La créature possède une infravision ce qui permet de détecter la chaleur.

Poulpesque : La créature possède des tentacules avec lesquels elle pourrait, par exemple, se déplacer de branche en branche.

Les Unicozores

Ces créatures sont uniques en leur genre. Très difficiles à tuer, elles représentent un danger non négligeable pour les villageois qui souvent préfèrent fuir que de les affronter.

L'Alienozore

Parmi les plus redoutables de ces créatures, nous citerons l'Alienozore.

Ce Mutozore T-Rex est très dangereux. Pourvu d'une force physique considérable, d'un sang brûlant comme de l'acide et d'une puissante double mâchoire garnie de dents, l'Alienozore est un prédateur au sommet de sa chaîne alimentaire.

Attaque : 15

Défense : 15

Initiative : 10

Points de Vie : 30

Capacités spéciales :

Acide : Chaque fois que l'on parvient à blesser cette créature, l'attaquant doit effectuer une esquive gratuite (qui ne lui coûte pas son action en cours) ou encaisser 1D6 points de dégâts.

Carapace chitineuse : Réduit tous les dégâts subis de 3 points.

L'Etherozore

Est un Spinosure qui a pris une forme éthérée. Il absorbe l'énergie vitale des autres créatures pour survivre. On raconte que cette créature a été atrocement mutilée avant d'être sacrifiée par les Mâches-Os et qu'elle est revenue tourmenter les vivants pour se venger. Complètement insensible aux armes conventionnelles, elle ne peut être blessée que par le déclenchement d'un Zore.

Attaque : 8

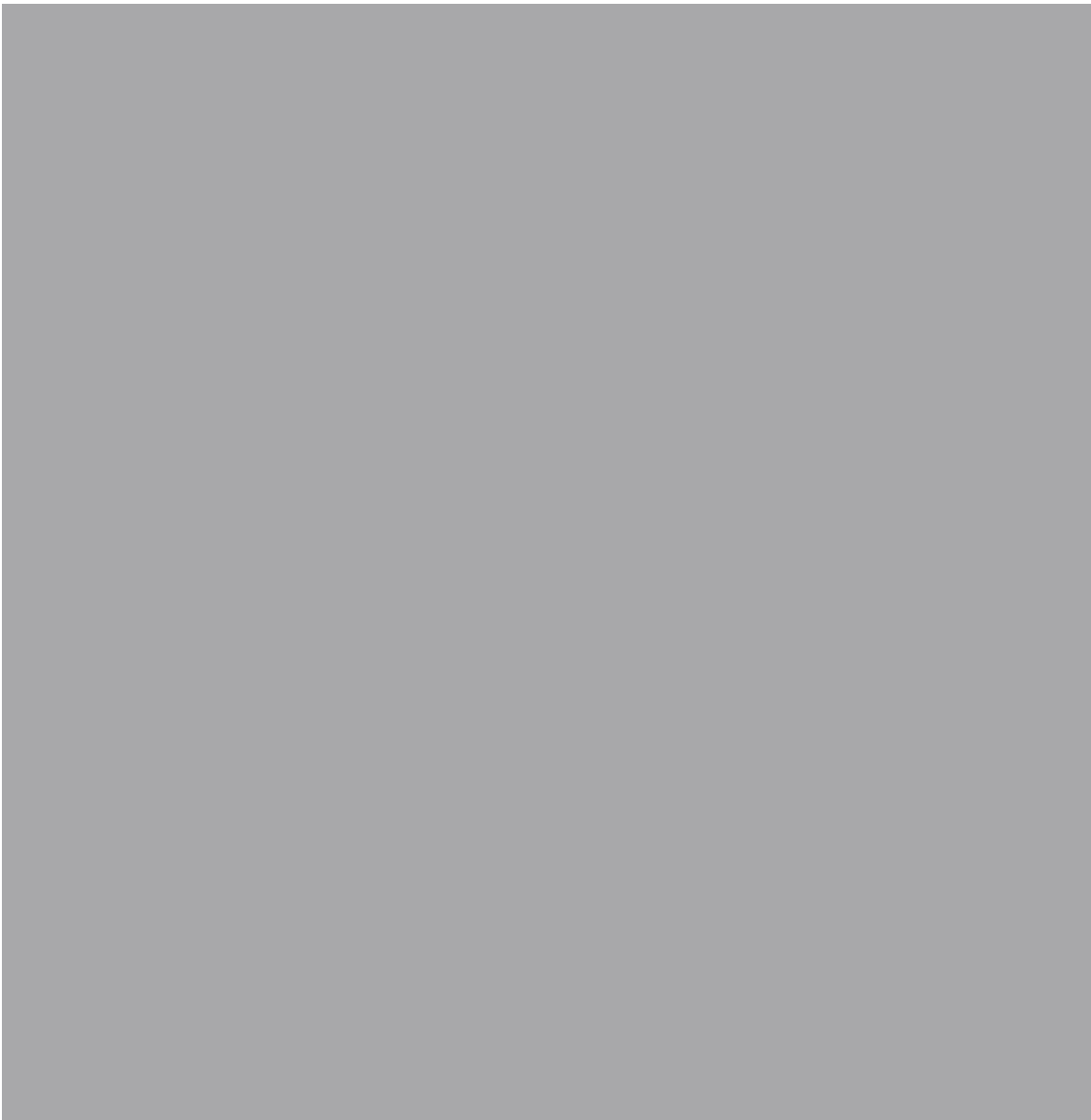
Défense : 8

Initiative : 8

Points de Vie : 20

Capacités spéciales :

Les dégâts que causent l'Etherozore lui permettent de régénérer autant de points de vie. Il peut dépasser son nombre maximum de points de vie ; s'il atteint le double, il est rassasié et disparaît pour environ 2 mois. S'il est tué, il retourne dans les limbes mais là aussi, ce n'est que pour un temps et il reviendra un an plus tard



Le Gigognozore

Rusé et rapide, le Gigognozore peut facilement passer pour son cousin le raptor. Cependant, lorsqu'on le tue, sa peau épaisse tombe au sol pour laisser apparaître une autre forme de lui-même un peu plus petite. Et lorsque l'on tue cette nouvelle forme, une troisième forme surgit, et ainsi de suite. Le Gigognozore vit habituellement dans les steppes et plaines enneigées.

Attaque : 10

Défense : 8

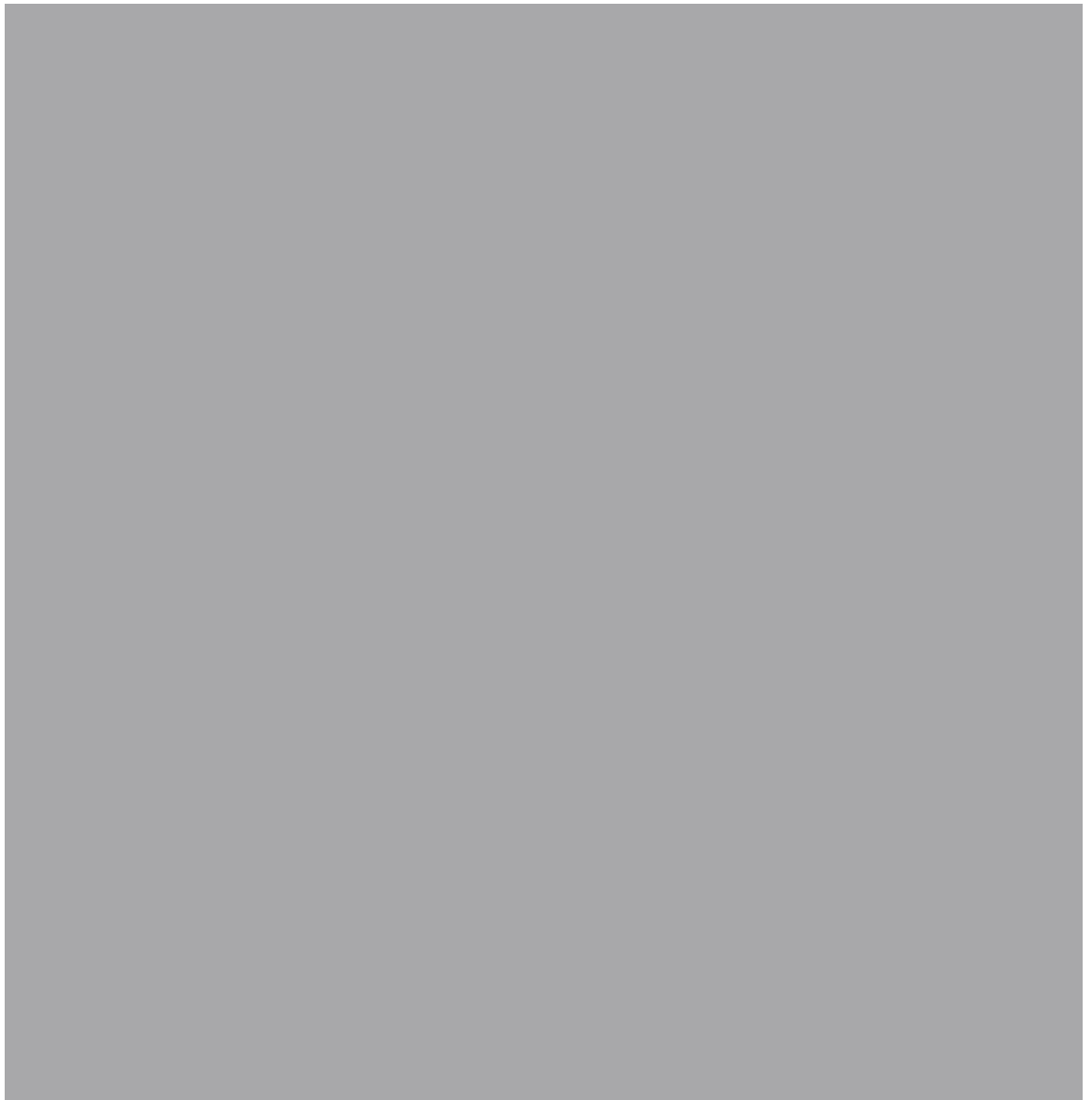
Initiative : 10

Points de Vie : 15

Capacités spéciales :

Gigogne : Au début d'un combat, lancez 1D6+1. Ce chiffre correspondra au nombre de fois où le Gigognozore pourra renaître de ses cendres. Après sa première mort, chaque version qui suivra disposera d'1 point d'attaque et de défense en moins.

Tubhércule : S'il est tué, la bête en tombant au sol se décompose à grande vitesse, se fondant dans le sol comme une bouillie. Son corps se régénérera sous la forme d'un tubercule qui petit à petit prendra l'aspect d'un œuf et donnera un nouveau Gigognozore après éclosion, environ 6 mois plus tard.



DE LA VÉRITÉ DU JEU

Arrête-toi là, aventurier ! Qu'est-ce que tu fiches à fouiner dans la tente de l'Ultrachamane ?

Non mais oh ! Tu sors ou je te tabasse ? C'est la partie privée des Ultrachamanes ici ! En plus, on n'accepte pas les gens avec des chaussures en peau de zèbre !

Bien, maintenant que les oreilles et les yeux indiscrets sont partis, voici ce qu'il en est réellement de l'astre baptisé Tyr. L'astéroïde qui est tombé sur Terre est bien responsable des pouvoirs florissants sur la terre. Cependant, il est bien loin d'être une bénédiction. Bien que la pierre soit vénérée, elle corrompt ceux qui l'approchent, et force est de constater que ce sont les tribus les plus mal-faisantes et utilisant des Zores corrompant l'esprit et la terre qui sont les plus proches de Tyr.

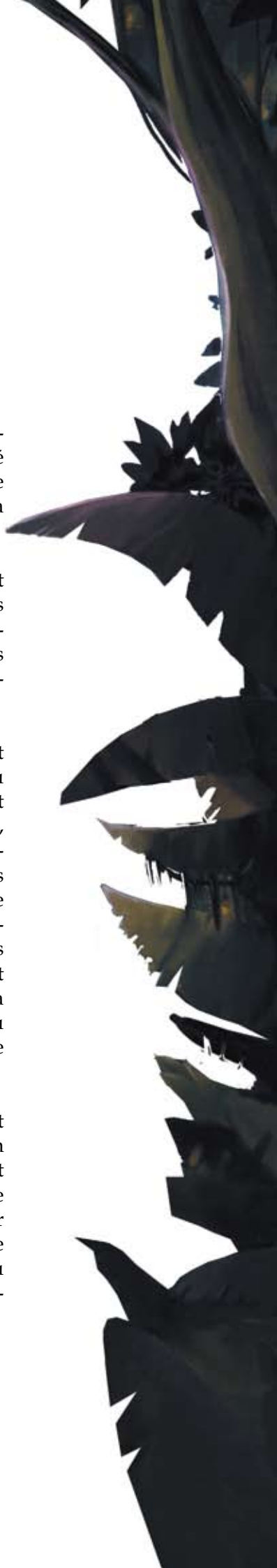
La météorite a creusé un immense cratère dans le sol et a donné naissance à toute une chaîne de volcans alentour. C'est le pays des cendres. Presque rien n'y pousse. La seule végétation ici et là se compose de quelques arbres bis-cornus, noirs et pourrissant inlassablement. Les éruptions sont fréquentes et, comme ce no man's land ne fournit plus de quoi vivre sur des kilomètres carrés, il est interdit d'y aller. En bordure de ces terres, là où la végétation commence peu à peu à renaître, les souillés et corrompus ont établi leurs campements.


Tyr, en se fragmentant dans la stratosphère et en percutant le sol, a dispersé des débris un peu partout, créant de nombreuses zones contaminées. La plupart sont marécageuses.

Plus on se rapproche des terres de Tyr et plus les Zores sont présents. Les morts se relèvent, les plantes deviennent difformes, carnivores et agressives, les animaux mutent et adoptent des comportements étranges...

Les régions qui ont été plus légèrement touchées par la radiance de Tyr ont vu naître les Zores, mais sans pour autant altérer l'esprit ou le corps du porteur, ou seulement dans une moindre mesure. C'est ainsi que les personnages des joueurs sont nés. Sans vraiment le savoir, ils combattent de façon indirecte leur géniteur. Et si un beau jour, ils découvriraient la vérité et réussissaient miraculeusement à détruire Tyr, cela signifierait peut-être aussi leur mort ou la disparition de leurs pouvoirs. Nul ne le sait vraiment.

Tyr a bouleversé l'évolution naturelle et a déclenché, par exemple, l'apparition et l'évolution de l'homme bien plus tôt que prévu. La corruption que dégage Tyr est une réaction à son arrivée sur Terre. En effet, il semblerait que l'astre soit capable d'assimiler d'une façon ou d'une autre les émotions de son environnement.





Lorsque l'astre pénétra les cieux, toutes les formes de vie jouissant d'un semblant de conscience, comme les animaux, ont été effrayées ou terrorisées par la chose. Ce vent de panique et d'agressivité pénétra le cœur de Tyr, qui le restitue sous la forme que l'on sait et que les chamanes qualifient de magique.

Bien évidemment, à l'impact, des millions d'êtres vivants moururent, communiquant les notions de mort et de décomposition à l'astre, qui les ajouta à sa magie. Un immense cimetière s'étend sous le cratère et c'est ce qui rend l'astre apte à corrompre les vivants et ressusciter les morts, comme s'il essayait de reformer la vie d'avant l'impact. Qui sait ? Si l'astre s'était posé délicatement dans un champ de verdure peut-être que la terre jouirait de merveilleux champs de fleurs et de fruits ou d'animaux féériques (c'est d'ailleurs sporadiquement le cas dans quelques rares endroits).

Parlons plus sérieusement...

Zore se base sur une notion d'aventures pulp, sans doute légères et toujours fun. Cela fait partie intégrante du jeu. Mais, très vite, vous aurez envie de voir plus loin que courtiser la fille du chef ou régler des conflits tribaux.

C'est là où le jeu va prendre progressivement une connotation plus profonde, teintée certes de petites anecdotes comiques qu'il ne faut surtout pas oublier. Les complots, les fourberies, les luttes de pouvoir ont aussi une place dans le jeu. Bien évidemment, on ne parle pas ici de subtilité de cour, mais les hommes des cavernes ont très tôt compris que pour vivre, survivre et gagner du pouvoir, une bonne dose de ruse était nécessaire.

Les joueurs incarnent des super-héros préhistoriques luttant pour protéger leurs terres des méchants dinosaures et des super-vilains. Pour ce faire, ils devront utiliser leurs Zores et leur imagination pour concevoir des pièges et mécanismes permettant de protéger l'humanité, ou encore, pénétrer dans le territoire ennemi pour espionner ou même détruire leurs adversaires de façon préventive.

En tant que porteurs de Zores, ils sont les Elus de Tyr. Leurs caractéristiques physiques sont supérieures à la moyenne et les chamanes les désignent eux-mêmes comme des Elus de la Lune. En effet, les terres autour de Tyr, le pays des cendres, est une terre sacrée, blanche comme la Lune, où personne n'a le droit d'aller : si l'on s'amuse à profaner le lieu, les morts se relèvent pour attaquer. Tyr est, pour les chamanes, l'enfant de l'astre lunaire et, s'il confère ses pouvoirs et bienfaits aux hommes, ceux-ci doivent respecter son territoire. Pour eux, les Mâches-Os et autres tribus nécromanciennes subissent la colère de Tyr en devenant corrompues.

Vie quotidienne d'un Elu (Météo, Boulot, Dino !)

On serait tenté de croire que les Elus de Tyr occupent une fonction importante dans une tribu. En réalité, il n'en est rien. Les Elus sont tout de même généralement traités avec égards au sein de leur peuple, mais les fonctions importantes comme chef du village ou chamane sont souvent laissées aux humains normaux.

Les différentes tribus, si elles sont fières de compter des Elus en leur sein, ont tout de même constaté que ces derniers avaient une fâcheuse tendance à disparaître ou mourir rapidement, l'appel de l'aventure ou l'envie de jouer les héros empoignent très (trop) souvent les jeunes protégés de Tyr. Aussi, afin de ne pas laisser une tribu sans chef ou représentant important, il est de tradition que ce soit les humains normaux qui assurent ces fonctions. Toutefois, un Elu peut être le bras droit du chef de tribu. Il peut aussi être chamane. Dans ce second cas, il est fort probable que ce dernier ait plus de pouvoir que le chamane officiel du village, sans que ce soit un problème. Le chamane officiel le laissera souvent parler ou interpréter les rêves à sa place. Mais généralement, ceux qui auront des soucis personnels ou besoin de remèdes s'adresseront au chamane officiel en premier et c'est lui qui confiera la tâche à l'Elu, si nécessaire. Le statut des Elus pourrait ainsi ressembler à une sorte de super adjoint pour les fonctions les plus importantes.

La jeunesse des Elus, leur fougue et leur envie d'aventures sont telles que, pour la tribu, la stabilité et la sagesse l'emportent sur la force. En définitif, un humain sans pouvoir accède donc plus facilement au plus haut statut. L'Elu doit donc apprendre l'humilité et où se trouve sa place. Bien évidemment, il existera toujours des exceptions.

Les Elus de Tyr sont respectés, mais s'ils peuvent tirer à eux la couverture et être glorifiés à la chasse ou à la guerre, il faut bien comprendre que l'admiration qu'ils suscitent s'accompagne d'espoir et de responsabilités.

Si la chasse est mauvaise ou si la tribu perd la guerre, le chef devra agir ou affronter la colère du peuple, et les Elus également. Du fait de leur force et de leur nature divine, ils ont plus à craindre de décevoir les leurs.

Un Elu pourrait se dire qu'après tout, il n'en a rien à faire des autres. Oui, mais c'est peut-être oublier un peu vite qu'il a une famille et qu'il n'a pas toutes les compétences pour survivre (même et surtout face à un dino enragé). Et surtout, si Tyr lui a donné des pouvoirs, ce n'est pas que pour son usage personnel. Enfin les tribus corrompues n'hésiteront pas à le traquer et il aura souvent besoin d'aide.

Parmi les « professions » ou rôles tribaux les plus représentatifs, les Elus peuvent être chasseur, éclaireur, éleveur, potier, cueilleur, chamane, tanneur, tailleur de pierre, guérisseur, etc.

Il serait cependant idiot de penser qu'un Elu se contente de sa fonction au sein du village. Souvent, les personnes s'entraident dans leurs tâches quotidiennes, bien loin du cloisonnement professionnel. Le but d'une tribu est de survivre et, pour cela, chacun doit être un minimum polyvalent. Il n'est donc pas rare qu'un tanneur parte à la chasse ou qu'un cueilleur aide un guérisseur. Il faut concevoir la tribu comme une sorte de grande famille, avec ses amitiés et ses inimitiés, bien sûr.



On vous a dit, NON !

Vous êtes prévenus !

On ne croise pas les effluves !

Il existe une règle importante chez les Elus de Tyr. Il est interdit de procréer entre eux. C'est un tabou très respecté et malheur à ceux qui l'enfreindraient. En effet, il est INTERDIT DE CROISER LES EFFLUVES entre Elus. Si, quand bien même, un couple vient à jouer les Roméo et Juliette, il faudrait alors tirer un grigri.



Si c'est un Ultragrigrigri, l'amour triomphe et rien ne se passe.



Si c'est un grigri classique, le couple explose, purement et simplement, les Zores s'étant télescopés au travers des individus et ayant éparpillé leurs particules magiques (Splatch).



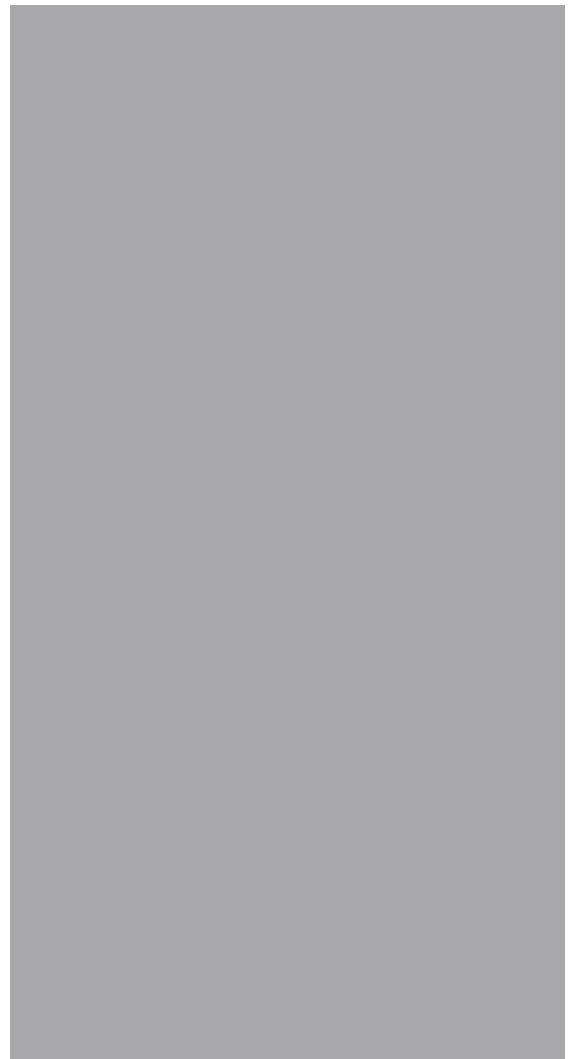
Si c'est un Kryptogrigrigri, une réaction en chaîne se produit et un petit effet de type champignon nucléaire voit le jour sur un rayon de 5 km, pulvérisant tout sur son passage.

Nous vous encourageons à ne pas divulguer les effets de la reproduction entre Elus. Insistez sur le fait que c'est un

terrible tabou et que Tyr ne saurait le supporter. Après, si les Elus préfèrent défier leur Dieu... et bien, soit.

Toutefois, pour donner un peu de profondeur à des personnages, on peut très bien imaginer une belle histoire d'amour qui ne se concrétisera jamais par l'acte physique, faisant sortir ainsi une petite tragédie grecque au milieu des dinosaures, pourquoi pas ?

NB : Si, à tout hasard, l'amour triomphe (tirage d'Ultragrigrigri), il n'est plus nécessaire pour le couple en question de faire un tirage s'ils poursuivent leur relation. Toutefois, si l'un ou l'autre va voir ailleurs avec un autre Elu, un nouveau tirage devra être effectué.



LES DINOZOIRES

(Itinéraire d'un reptile gâté)

Il existe 3 types de dinosaures dans le jeu.

🦖 Le dinosaure classique, qui suit son évolution sans que rien ne vienne la perturber,

🦖🦖 Le dinosauzore qui est un dinosaure ayant reçu un pouvoir ou plus qu'il utilise de façon instinctive mais reste un animal à part entière,

🦖🦖🦖 L'intellozore, un dinosaure qui a développé un ou plusieurs Zores et qui a une intelligence très élaborée.

Les intellozores

(ou la logique selon les reptiles)

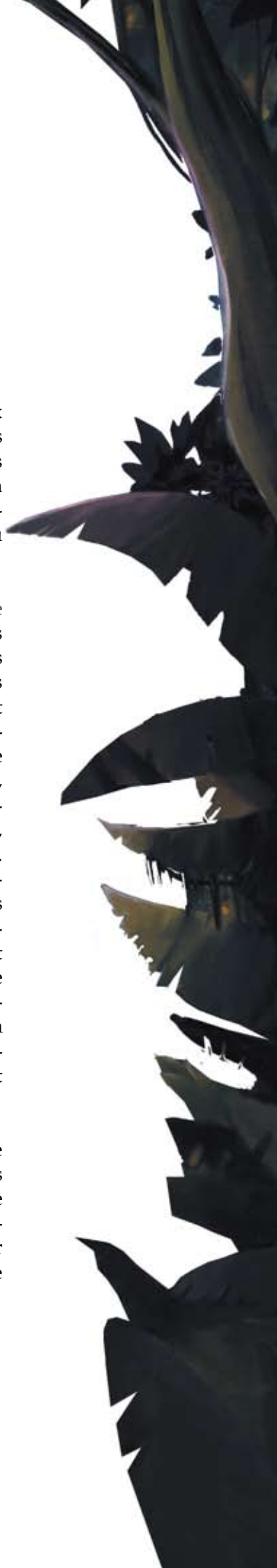
Comme nous l'avons cité plus haut, les intellozores sont des dinosaures qui jouissent à la fois de Zores mais, surtout, qui ont développé une intelligence. Ils sont capables de raisonnement humain, de parler avec les humains (apparemment, les cordes vocales se développent en parallèle avec l'intelligence), bien que ce soit surtout pour donner des ordres.


Les intellozores ont suivi l'évolution et l'expansion rapide des hommes, assimilant par leurs observations, leurs langages, leurs croyances (même si elles divergent), leurs raisonnements... Malheureusement (ou pas), les intellozores sont assez peu nombreux, même s'ils sont très puissants, et restent assez marginaux.

Ils ne parlent quasiment jamais aux hommes, pour mieux cacher le fait qu'ils sont intelligents et préfèrent agir dans l'ombre. Car, cette race de dinosaures a un idéal, un plan grandiose visant à dominer la pyramide de la prédation et du pouvoir. Devenir des dieux vivants !

Les intellozores ont pour but de réduire l'humanité en esclavage afin que ces derniers leur construisent d'immenses cités pyramidales qui seront dédiées à leurs maîtres. Les intellozores visent l'élévation céleste. Témoins de l'écrasement de Tyr et conscients que c'est ce dernier qui leur a donné leurs pouvoirs, les intellozores pensent, en toute logique, que s'ils atteignent le firmament, ils seront des dieux équivalents à Tyr. Ils pourront ainsi régner à jamais en distribuant, ou non, leurs futurs pouvoirs à qui bon leur semblera. Tyr, cette énorme boule de feu qui frappa la Terre, fut interprétée par les intellozores comme un morceau du soleil qui se serait détaché pour venir sur terre. Tyr est, selon eux, une sorte d'avatar du soleil. Les cités que les intellozores construisent ont donc pour but de rejoindre le soleil.

En parallèle, ils essayent de récupérer le météore dans le pays des cendres, mais sont confrontés à la magie corruptrice de Tyr et à ses vassaux. Certains intellozores pensent également que manger des Elus ou des dinosauzores augmente la puissance de leurs propres Zores.





Mais comment les intellozores s'y prennent-il ? Quelques-uns ont fait en sorte d'accompagner certaines tribus dans leur évolution en se désignant eux-mêmes comme de grands esprits, devenant pour ces hommes des dieux honorés par des totems et écoutant et répondant aux prières avec attention.

Ainsi, les intellozores envoient les tribus à leur service conquérir d'autres villages pour les asservir et les faire travailler à la construction de leurs cités. En échange, les tribus fidèles aux « dieux dinosaures » sont exemptes de travaux et servent à la fois de protection et d'intermédiaires avec les peuples asservis. Cela permet aux intellozores de garder le secret. Les intellozores s'adressent surtout aux chamanes ou aux chefs de guerre pour donner leurs ordres, ceci afin d'être les plus discrets possible. Même s'ils sont très puissants, les intellozores se rendent compte de leur petit nombre et de la puissance que pourrait avoir l'humanité, d'autant que certains de ses membres possèdent aussi des Zores.


Dans les airs

Les intellozores volants ont quant à eux d'autres problèmes. En effet, la plupart de leurs cités sont situées dans des terres appelées les îles suspendues. Il s'agit de morceaux de terre qui ont été arrachés du sol lors de l'impact de Tyr et qui sont restés dans les cieux. Les intellozores volants ont donc décidé de construire leurs cités sur ces terres flottantes, bien plus proches du soleil. Cependant, amener la main d'œuvre jusque là est assez difficile et, si les intellozores sont effectivement plus proches du soleil, ils sont aussi confrontés au manque d'oxygène et au froid. Ils évitent de parler de ces problèmes aux intellozores rampants, espérant que ces derniers échouent. Les volants sont penchés sur le problème et étudient certains Zores qui pourraient résoudre leur souci.

Dans les mers

Parmi les intellozores, il existe une autre catégorie appelée les aquazores. Il s'agit d'intellozores vivant dans les océans et dont les croyances sont totalement à l'opposé de celles de leurs cousins terrestres et aériens. Pour eux, Tyr n'est ni plus ni moins qu'une agression de l'extérieur. Ils savent combien de dinosaures ont péri lors de l'impact de Tyr et comment les océans ont grondé à son arrivée. Ils ont aussi vu que certaines espèces se sont enfoncées le plus profondément possible dans les mers pour échapper à l'impact. Même si Tyr a eu des bienfaits, certains fleuves et mers ont été corrompus par le météore. Et si les Zores sont apparus, ce n'est que le fruit d'un pur hasard qui pourrait d'ailleurs très bien conduire le monde à sa perte.

Les aquazores ont donc décidé d'être les gardiens du monde. Eux aussi enlèvent des humains et les asservissent pour construire de grandes cités sous-marines, dont la plus grande se nomme l'Atlantide. Ils font travailler les humains au même titre que les autres intellozores, à ceci près que leur but est en réalité d'abriter toutes les espèces dans les fonds marins, un peu comme des arches de Noé, dont la fonction serait de protéger de la chute d'éventuels nouveaux météores ou de la corruption de Tyr. Leur existence est encore plus secrète que celle des intellozores, car les espèces marines et terrestres ont beaucoup de mal à communiquer. Même animé de bonnes intentions, un mégaloïdon intelligent qui sort de l'eau près d'un humain pour lui parler aura pour toute réponse les cris du pêcheur apeuré en pleine fuite. Certains aquazores optent pour la manière forte, gobant les embarcations avant d'entraîner leurs victimes vers les fonds marins jusqu'à leurs cités.



Les emplacements de ces villes ne sont pas choisis au hasard. Les aquazores connaissent bien le problème de la respiration. Ils ont cependant trouvé des algues pouvant tirer de l'oxygène de l'eau. De même, des membranes géantes faites à partir des sécrétions d'une variété particulière de poisson permettent d'emprisonner certaines parties de la ville dans des bulles d'air, même à de grandes profondeurs.


Les aquazores, sans doute moins fainéants que leurs cousins, mettent aussi la main à la pâte. Ils supervisent mais aussi apportent, autant que faire se peut, de la nourriture pour leurs serviteurs des grands fonds, leur assurant ainsi un minimum de confort que bien des esclaves de la surface envieraient.

Les plus bizarres

Enfin, le dernier des intellozores, mais non le moindre, est le kryptozore. Il s'agit d'un intellozore, sans doute le plus puissant, transformé en dragon par Tyr. Doté d'une force physique phénoménale, il jouit également de pouvoirs terribles que nous taïrons pour le moment. Mais, ce qui le rend particulièrement redoutable, c'est le fait qu'il annule tout bonnement les Zores à proximité de lui.

Cette créature est née dans les fonds marins et a reçu en plein cœur un fragment de l'astéroïde qui a bouleversé son métabolisme. Il sait aussi bien nager que marcher ou voler. Pour l'heure, il reste une force cachée au fond des océans, semblant attendre patiemment que quelque chose se produise. A moins que, peut-être, il n'attende juste la dernière phase de transformation de son métabolisme ?





L'eau où il vit est nauséabonde et boueuse comme du pétrole. Les aquazores connaissent son existence mais prennent soin de ne pas marcher sur les plates-bandes du kryptozore.

Quoi qu'il en soit, le kryptozore est trop dangereux même pour des élus très expérimentés. Si des personnages ont le malheur de le rencontrer ou l'idée de le défier, considérer le kryptozore comme une sorte de dieu pouvant balayer n'importe qui d'un claquement de doigt. Seule une entité comme Tyr peut se mesurer à arme égale avec lui.

Et l'évolution des dinos dans tout ça ?

Dans Zore, on ne vous demande pas d'être des experts en paléontologie. Des races de dinosaures n'ayant pas forcément vécu à la même époque cohabitent très bien dans ce monde fantastique.

Un Eryos (une sorte de batracien) de l'ère primaire peut très bien rencontrer un Diplodocus de l'ère secondaire. Ne vous embêtez pas à savoir si le dinosaure que vous voulez utiliser a vécu ou non au Jurassique. Zore est un jeu fun, donc, laissez-vous aller côté bestiaire.

Il est aussi important de considérer que les animaux contemporains comme les poules, chiens, chats, lapins, ours, sangliers, etc. existent dans le jeu. On considère que certaines races d'animaux si familiers ont évolué à vitesse grand V, tout comme les humains et que d'autres non, ou très peu.

A l'inverse, certains dinosaures ont, quant à eux, retrouvé leur forme antérieure, parfois plus grosse, parfois plus petite. On vous l'a dit, Tyr a bouleversé complètement l'environnement. Ici, l'astre l'a fait évoluer et ailleurs, il l'a fait régresser. Un même dinosaure pourra donc croiser des membres de sa propre race à plusieurs étapes de son évolution.



MYTHES, LIEUX, PERSONNAGES ET AUTRES CHOSSES ÉTRANGES

Agressia, la contrée de la sauvagerie (Lieu)

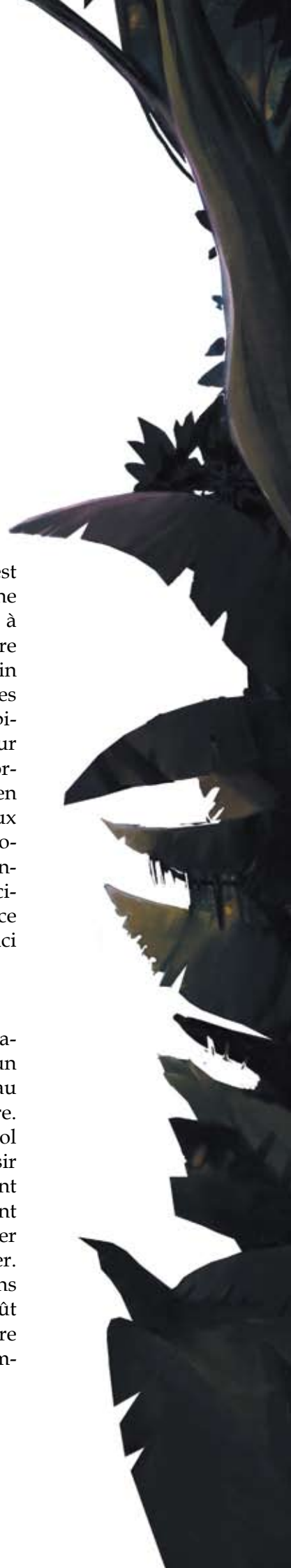
Agressia est une terre sauvage. Elle ressemble à une immense jungle qui s'étend sur des milliers de kilomètres. Lorsque l'on parle d'Agressia, on parle surtout de la jungle et de sa frontière visible. La périphérie de cette végétation luxuriante est constituée d'immenses racines s'élevant du sol et bardées d'épines qui agissent comme une barrière. Les racines approchant les vingt mètres de hauteur, leur base est semblable au fût de vieux chênes. Par chance (ou pas), une créature de taille humanoïde peut se faufiler entre ces troncs pour pénétrer dans la zone. C'est là que les choses se compliquent car la végétation envahit vraiment tout. Il est difficile de se frayer un chemin, de repérer quoi que ce soit à plus de vingt mètres ou de s'orienter.

Il est rare qu'on entre dans cette jungle par simple curiosité. En effet, Agressia jouit d'une réputation sombre. On dit que ceux qui y pénètrent deviennent fous et très violents. Bien évidemment, beaucoup pensent que ce ne sont que des histoires racontées aux plus jeunes pour éviter qu'ils n'aillent s'y perdre. Et bien non, Agressia possède un réel pouvoir sur le mental des créatures qui errent en son sein.

La totalité de sa faune et de sa flore est réellement très agressive. Même une simple souris est capable de sauter à la gorge d'un humain pour le mordre jusqu'au sang. Les herbivores sont loin d'être de paisibles créatures pataudes mâchouillant tranquillement des épines. Ils ont plutôt tendance à se jeter sur leurs victimes et utiliser leur masse corporelle pour les écraser, cherchant à en extirper les fluides vitaux. Les végétaux sont aussi de la partie ; plantes carnivores géantes, délicieuses fleurs enivrantes étranglant leur proie de leurs racines tandis qu'elle perd connaissance dans un parfum cotonneux ne sont ici que quelques petits exemples.

Tyr

Agressia était autrefois une jungle banale, mais après la chute de Tyr, l'un des fragments de la météorite a fini au cœur de la zone, dans une petite mare. Les eaux se sont infiltrées dans le sol et les plantes ont commencé à grossir et devenir envahissantes, développant une sorte de conscience collective dont le but est de se nourrir et d'éradiquer tout ce qui les empêcherait de pousser. L'air d'Agressia est saturé de pollens dont le parfum a un léger arrière-goût métallique. Il affecte tout ce qui respire et rend la faune violente, animaux comme insectes.



DOUZE, C'EST BIEN !

En termes de jeu, toutes les créatures dans Agressia gagnent 2 points d'attaque et 4 points de vie. Il en est de même quand un humain atteint le stade du délire agressif.

Si une personne veut calmer une créature, un test d'Instinct d'une difficulté de 12 est demandé.

Comprendre pourquoi les animaux et les hommes deviennent agressifs demandera de passer un long temps d'observation sur place et un test d'Intelligence + Cueillette de difficulté 15.

Un humain peut commencer à montrer des signes d'agressivité au bout de quatre heures à respirer cet air pollué et devient dément au bout d'une seule journée. Les Elus sont immunisés contre ce pollen. Cependant consommer des plantes ou de la viande issues de cette jungle affectera Elu comme humain normal. On estime qu'à partir de l'équivalent de trois repas, l'Elu commencera à avoir des réactions violentes. Au bout de six repas, il deviendra aussi dément que les humains locaux.

Toutes les créatures d'Agressia ont un point commun : elles cherchent le sang. Le parfum permanent de la jungle, au goût de sang, agit comme une drogue sur ses victimes. Ces dernière recherchent toujours plus ce goût et deviennent aussi agressives que nos zombies contemporains. Les créatures herbivores ne mangent pas la viande de leurs proies mais lèchent le sang des créatures qu'elles auront impitoyablement écrasées.

Survie

Survivre dans Agressia est très difficile. La vie et la reproduction y existent toujours, mais elles sont cependant très déformées. Les créatures se rapprochent juste le temps de l'accouplement puis se séparent aussitôt avant de s'entre-tuer. Les jeunes animaux sont généralement plus robustes que leurs cousins de l'extérieur et ils apprennent vite à survivre. Leur comportement donne la part belle à la violence, mais elle n'est cependant pas aussi poussée que chez les humains, qui eux, deviennent totalement fous.

On peut guérir de la folie d'Agressia, mais le processus est cependant assez long. Il faut sortir de la jungle et ne plus consommer de viande ou de sang. Cela prendra une semaine pour une personne normale qui y est restée quelques jours, jusqu'à plusieurs mois si elle y est restée plus d'une semaine.

Un Elu contaminé par la nourriture peut être désintoxiqué en deux ou trois jours seulement, un mois au pire. Dans tous les cas, si un individu, Elu ou non, reste dans la jungle plus d'un mois, la démence persistera à jamais. Les seuls Elus immunisés à cet effet sont ceux pouvant se priver de nourriture ; il ne leur reste qu'à survivre aux agressions de l'environnement.

Intérêt

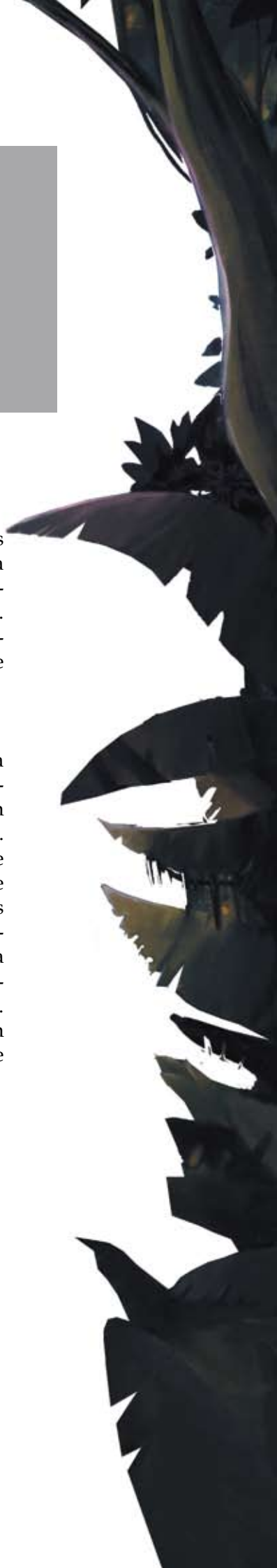
Alors pourquoi se risquer dans Agressia ? La végétation est l'une des plus prolifiques, on y trouve des plantes très rares et pouvant guérir certaines maladies ou infections, voire servir d'antidote contre les poisons les plus violents. Les cueilleurs, d'expérience, connaissent bien la réputation de ce lieu et les vertus des plantes qui y poussent. Cependant, beaucoup estiment que le risque n'en vaut pas la chandelle (et ils n'ont pas tout à fait tort). Une personne se risquant dans Agressia pour sauver un malade de son village recevra sans doute l'admiration de sa tribu et deviendra même un héros si elle revient saine et sauve. En revanche, il est évident que ceux qui risqueraient leur vie juste pour le plaisir d'aller faire un tour dans Agressia seront considérés comme suicidaires.


Pour le commun des mortels, Agressia est possédée par des esprits maléfiques. Ne pas tuer un animal convenablement, sans le respecter, corrompt l'âme de l'animal qui est absorbée par Agressia et vient en renforcer la sauvagerie. Certains disent que plus les rituels sont bafoués, plus la jungle prend de l'ampleur et augmente en agressivité. Évidemment, rien n'est prouvé, mais souvenez-vous que tout est sujet à superstition dans ce jeu.

Les neiges des dents du ciel (Lieu)

Il s'agit d'une chaîne de montagnes abruptes où la neige est éternelle. La vie y est très rude mais les rares créatures qui résistent au froid vivent en paix. Toutes les créatures, y compris les dinosaures sont pourvus d'une fourrure épaisse pour se préserver du froid.

Au cœur de ces montagnes pousse la fleur du vide, une plante bien particulière qui peut annuler les Zores d'un Elu durant une semaine s'il la touche. Paradoxalement, la caverne où pousse cette plante permet aussi aux Elus de se ressourcer. Si un Elu se repose dans la caverne pendant au moins huit heures (et qu'il ne touche pas les fleurs), la puissance de son Zore principal augmente d'un niveau pour une semaine. Si le Zore de l'Elu est déjà à son plein potentiel, ce dernier voit ses points de vie doublés pour la même période.





Flocons d'ivoire

Cependant, les neiges des dents du ciel sont habitées par une peuplade appelée les Flocons d'ivoire. Ce peuple protège la caverne où poussent les fleurs du vide. Les Flocons d'ivoire connaissent le secret des fleurs et les utilisent tout en les vénérant. Elles leur permettent de se défendre contre d'éventuels Elus habilités de mauvaises intentions et contre les peuples utilisant la magie des morts.

La caverne est quasiment inconnue des autres peuples. Selon les gardiens, une vieille légende raconte qu'un couple d'Elus était éperdument amoureux. Comme il était tabou pour eux de s'aimer, ils s'étaient enfuis loin de leurs tribus d'origine et se perdirent dans la montagne. Un homme les trouva presque gelés et les prit en pitié. Il leur proposa de les loger dans sa grotte. Sauvés et reposés, les amoureux remercièrent leur sauveur et lui demandèrent s'ils pouvaient rester quelques jours de plus. L'homme leur répondit qu'ils pouvaient rester autant qu'ils le voulaient. Le couple resta donc un long moment et les jeunes amoureux s'aimèrent dans la grotte. Un matin, l'homme qui les avait sauvés trouva la grotte vide. Mais, près de leur couche, poussait une magnifique fleur aux pétales translucides à l'aspect cristallin. Ainsi naquirent les fleurs du vide.

Les Flocons d'ivoire sont les descendants de l'homme qui avait sauvé le couple. Bien qu'ils utilisent la fleur pour enduire leurs armes et ainsi annuler les Zores, la fleur peut aussi permettre à un couple d'Elus de s'aimer sans encourir les risques de croiser leurs Zores. Il suffit que l'un d'entre eux touche la fleur pour que leurs Zores disparaissent quelques temps et qu'ils puissent s'aimer sans contrainte. Bien évidemment, encore faut-il connaître les effets encourus par ceux qui brisent le tabou.

Les mares entropiques (Lieu)

Ces mares sont situées dans un environnement tempéré. Il s'agit d'une succession de petites étendues d'eau les unes à côté des autres et séparées par une petite bande de terre permettant de circuler. L'eau est très particulière. Si un Elu en boit ou entre en contact avec elle, son Zore se transforme temporairement en un autre, tiré aléatoirement sur la table.

Pour la petite histoire, lorsque Tyr tomba du ciel, des fragments de l'astre fracassèrent la terre de cette région. Les petits morceaux de roche créèrent des trous assez profonds pour atteindre la nappe phréatique. Aucun effet particulier ne se manifesta et l'eau envahit tout simplement les petits cratères.

Quelques décennies plus tard les premiers hommes évolués prirent conscience des Zores. Ces derniers n'avaient pas encore de code ni de tradition bien définis concernant leurs pouvoirs. Fort de leur puissance, certains rejetèrent leur tribu pour en former une nouvelle, exclusivement composée de puissants Elus.

Ils commencèrent à attaquer leurs voisins et ravager la faune et la flore pensant que tout leur était dû. Cependant, tous ceux qui avaient rejoint ce groupe avaient une certaine envie de reconnaissance, d'un plus haut statut et de pouvoir. Très vite des guerres internes éclatèrent, et qui dit guerre interne chez les Elus dit aussi rapide débordement. Après une bataille générale, il ne resta qu'une vingtaine de survivants dans le groupe.

Ces derniers prirent rapidement conscience qu'après ce qu'ils avaient fait à leurs voisins et avec leur nombre diminué, il valait mieux ne pas rester dans les parages. Aussi commencèrent-ils une longue migration qui finit par les amener aux mares.

Là, après une bonne journée de marche, les Elus décidèrent de se détendre dans les mares. Une bien heureuse idée pour délasser leurs corps fatigués. Tandis qu'ils barbotaient bien tranquillement, un ptérodactyle passa haut dans les airs. Carnivore, il remarqua la viande fraîche et fonça en piqué. Mais loin d'être ordinaire, le dinosaure cracha des éclairs dans l'eau qui électrocutèrent les Elus présents. Tués net, les corps coulèrent à pic et le dinosaure repartit le ventre vide. La profusion d'énergie des éclairs, les résidus de Tyr et la multitude de Zores transformèrent les mares en liquide entropique.

Règles

Depuis, tout Elu entrant en contact avec l'eau des mares verra son Zore transformé en un autre, aléatoirement pour 1D6 jours. Si l'Elu entre en contact de nouveau avec l'eau d'une des mares, rien ne se produit tant que la période de transformation de son Zore n'est pas terminée.

Vous pouvez lancer 1D20 si vous en disposez et relancer si le résultat donne le même Zore que celui du possesseur.

Exemple : Bor, Elu doté du Zore Soin de la terre tombe par maladresse dans l'une des mares entropiques. L'Ultrachamane, ne disposant pas d'un D20, lance deux D10, commençant à compter à partir de Soin de la Terre (un résultat de 1 étant impossible, Bor ne retombera ainsi pas sur son propre Zore) et un D6 pour la durée. Il obtient les scores 19 et 4. Le Zore Œil d'aigle restera actif pour 4 jours.

L'Ultrachamane a tout loisir de révéler au joueur que le Zore de son Elu a changé et pour combien de temps. Il pourrait être amusant de noter secrètement les nouveaux Zores et la durée de ce changement et de surprendre les joueurs lorsque ces derniers voudront les utiliser.

Attention : Les mares n'agissent que sur les Zores principaux et non sur les secondaires. De plus, le nouveau Zore est uniquement de niveau 1, et ce, pour toute la durée du changement.

Il est à noter que l'eau des mares n'a pas d'effet sur les humains normaux si ce n'est d'attirer vers le fond celui qui y tombe. Il mourra noyé si on ne lui porte pas assistance.

SECRET DE DINO

Toi, joueur, qui a ce livre entre les mains et qui ne devrait sans doute pas le compulsier, passe ton chemin sale petit curieux et arrête de te spoiler.

Pour les Ultrachamanes (oui, on ne peut jamais être tranquille entre gens supérieurement intelligents), voici un petit complément sur l'histoire des mares entropiques :

Le ptérodactyle qui a tué les Elus était en réalité un intellozore qui voyait d'un assez mauvais œil l'association de plusieurs Elus humains. Il préféra donc attendre la meilleure opportunité pour tous les réduire à néant d'un seul coup, conscient de la puissance de ces derniers s'il avait dû les combattre directement.

Le refuge des chitineux (Lieu)

Le refuge des chitineux est une grotte profonde située en bordure du Pays des cendres. Une légende bien connue la décrit, la Geste de Zoriane.

Dans les années qui suivirent l'arrivée de Tyr, Pamm, un jeune chasseur s'étant perdu dans les montagnes, venait de dévaler un long tunnel. Abasourdi par le choc à l'arrivée, il secoua la tête pour faire disparaître de violents bourdonnements d'oreilles, mais rien y fit. Il se releva et ses yeux se portèrent sur un spectacle ahurissant. Des milliers d'insectes se battaient avec ce qui paraissait être une masse géante de cadavres enchevêtrés de toutes sortes de créatures. Au milieu des insectes, une araignée gigantesque paraissait presque coordonner le groupe, mais le tas de chairs assemblées prit petit à petit le dessus. Pamm regarda aux alentours et se rendit compte qu'il y voyait comme en plein jour, alors qu'il était à des lieues sous terre. Dans cet étrange endroit, des cristaux de roche semblaient diffuser de la lumière réfractée par les autres pierres. Au plafond, de splendides fleurs, elles aussi semblant faites de roches cristallines laissaient leur pollen tomber avec grâce en petites pluies étincelantes. L'Elu comprit alors que le miel que Zoriane troquait régulièrement avec Kula le chamane de son village provenait de ces fleurs. Mais où était Zoriane ? Le dresseur d'insectes ne semblait pas présent. Pamm hésita, si les insectes le voyaient, ils risquaient de l'attaquer, de même que la créature de chair.

Tant pis, le jeune Elu se précipita pour venir en aide aux êtres chitineux. Il lança une première pierre, usant de télékinésie mais avec un faible succès. Il voulut retenter en s'approchant d'avantage mais c'était sans compter avec les sortes de tentacules faits de muscles en décomposition et d'os qui essayaient de l'attraper. Pamm esquiva et se rapprocha. La colère gronda dans son cœur et il finit par libérer sa puissance, arrachant un roc du sol avant de le lancer sur le monstre putride. Un énorme morceau de chair fut arraché et des milliers de crânes semblèrent hurler. Au cœur de cette chair mise à nue, une pierre étrange luisait d'un éclat diaphane. Pamm vit l'araignée s'approcher. Il n'avait pas encore remarqué Zoriane, devant la tête de l'insecte. Ce dernier se mit à genoux devant l'arachnide, tout en écartant les bras comme un sacrifié. C'était d'ailleurs tout à fait ce qu'il était... L'araignée le dévora avec une rapidité déconcertante, le gobant presque d'un seul coup. Une vapeur bleutée s'échappa alors de l'insecte, tandis que ses poils se hérissaient pour devenir des pointes acérées.

Pamm était perdu. L'araignée était-elle avec lui ou non ? Il n'eut pas le temps d'y penser très longtemps, car l'arachnide sauta sur le monstre de chairs et plonge sa tête dans le cœur de l'amas de cadavres. Une violente lumière illumina toute la salle durant un bref instant. Pamm se protégea les yeux alors qu'un grondement sourd lui vrillait les tympanes. Puis, d'un coup, plus rien. L'amoncellement de corps parut s'effondrer sur place, les crânes et autres ossements roulèrent au sol, tandis que la chair flasque et morne tomba sans vie. Les insectes retrouvèrent leur comportement naturel et s'envolèrent de ci de là, butinant les fleurs, regagnant l'extérieur ou s'enfuyant dans le sol. Pamm comprit alors que Zoriane avait fait l'ultime sacrifice en retournant à la nature elle-même, pour permettre à son territoire de perdurer. L'araignée se retourna, croisa un bref instant le regard de l'Elu et remonta vers la surface par le passage d'où le jeune homme était tombé.

Cette histoire est survenue dans une région où les Mâches-Os ont étendu leur influence. A cette époque, Zoriane était un dresseur d'exception qui avait réussi le tour de force de se faire obéir des insectes. Il vivait dans une caverne peuplée de ces créatures et exploitait le miel de ses abeilles en partie pour nourrir son élevage et en partie pour commercer avec des villages voisins.

Grâce à cet échange, il pouvait acquérir certaines plantes, des fourrures et autres biens indispensables à sa vie de reclus. A sa mort, Golorath, son araignée, qui était son familier préféré, est devenue la gardienne de la grotte aux fleurs de cristal. En faisant le sacrifice de son corps physique, Zoriane fusionna son esprit à celui de Golorath. Zoriane vit désormais à travers elle dans une semi-conscience qui lui permet de raisonner à petite échelle. Golorath peut ainsi distinguer le danger, ses amis de ses ennemis.

Les fleurs quant à elles fournissent un pollen qui donne un miel pouvant guérir des pires infections telles que la gangrène. De plus, ce miel peut, par ingestion, stabiliser un malade ou un blessé, évitant la dégradation de son état pour une durée de quatre heures.

L'effet ne peut être renouvelé que deux fois après la première ingestion car le miel est moins efficace s'il est trop abondant dans l'organisme.

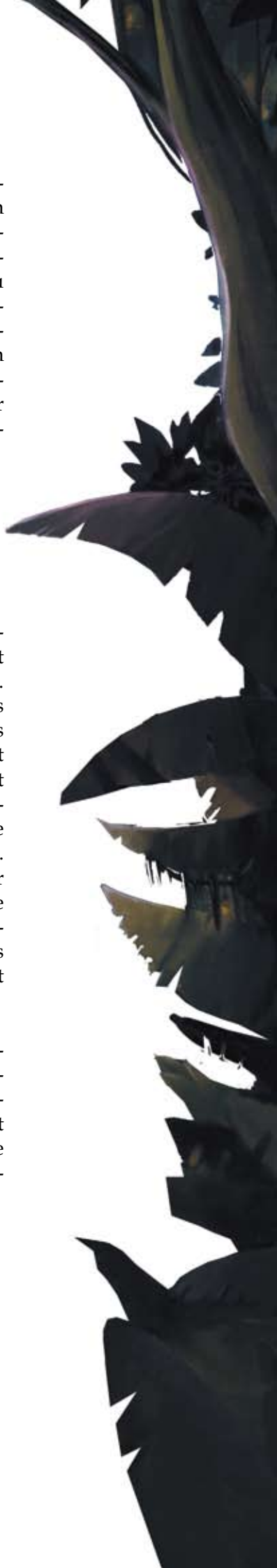
Il faut attendre un bon mois pour que l'effet du miel s'estompe assez pour qu'une nouvelle dose fasse pleinement effet.


La grotte existe toujours depuis l'attaque du charnier géant. Cependant, en surface, les terres sont devenues cendreuse et mornes. Un petit lac souterrain apporte suffisamment d'eau jusqu'à la grotte et ses multiples galeries. Elle est toujours parcourue de millions d'insectes qui paraissent vivre en symbiose dans le lieu, comme si la présence de Zoriane continuait à les guider et les aider, ce qui est toujours, en partie, le cas.

Les Saurianoïds ou Ecailleux (Peuple)

Il faut croire que la magie, en bouleversant la nature et les êtres vivants, s'est amusée à faire quelques croisements. Les Saurianoïds sont des humanoïdes reptiliens vivant principalement dans les marécages. Ces êtres ne cherchent pas l'expansion de leurs territoires et restent dans leurs tourbières. Principalement omnivores, ces créatures se nourrissent en premier lieu de poissons. Ils ne rechignent cependant pas à partir à la chasse pour ramener de la viande de temps à autre, même des proies humaines. Communiquer avec ces êtres s'avère donc difficile, et pas seulement à cause de la barrière de la langue.

Comme les humains, ils habitent principalement de petits villages de branchages disséminés çà et là dans les marécages. Une petite ville de pierre peut être trouvée au bord de l'un d'eux. Une structure pyramidale érigée en l'honneur du roi des Saurianoïds la domine.





Lorsqu'on connaît cette race, on sait que le terme « roi » est inadapté, dans le sens où ce dernier ne contrôle pas un vaste domaine. Il s'agit d'avantage d'un titre montrant que le souverain gouverne un grand nombre de ses semblables et se différencie en cela des chefs de tribu.

Relations tendues

Les humains ont tendance à chasser ces créatures, s'ils le peuvent, ou du moins, s'ils ont l'avantage du nombre, car les Saurianoïds possèdent une forte constitution et une peau épaisse. Il vaut mieux ne pas affronter ces créatures à un contre un si l'on n'est pas un Elu, car elles sont généralement bien plus fortes physiquement. Les Saurianoïds sont heureusement plutôt pacifiques et vivent dans leurs marécages, loin de tout. Ils sont cependant conscients de la menace que représentent des peuples comme les Mâches-Os.

Physique

La morphologie des Saurianoïds peut être bien différente d'un individu à l'autre. Généralement, c'est à leur tête que l'on peut identifier l'ascendance reptilienne d'un membre, ou, plus rarement, à ses écailles. Les caractéristiques les plus répandues sont les têtes de varan, de caméléon ou de gecko mais il existe bien d'autres types. En termes d'armement, les Saurianoïds ne sont pas plus évolués que les humains. Les lances, les silex et les massues sont leurs principaux outils. Leurs vêtements sont surtout fonctionnels : capuche pour se protéger du soleil, sac en peau ou poche de rangement. Les bijoux sont nombreux en revanche et indiquent le statut social dans la tribu.

Plus un individu porte de bijoux, plus il est important. Pour le reste, couronne de plumes, colliers de pierre et d'os, bracelets, piercing dans les écailles, tout est bon pour se distinguer.

Comportement

Les Saurianoïds se cachent des dinosaures, à part de ceux qu'ils chassent pour leur chair. Ils se méfient de ces animaux comme de la peste. Peut-être parce qu'ils savent des choses sur ce monde que d'autres races ignorent. Les Saurianoïds sont intelligents et, même s'ils leur arrivent de manger de l'humain, cela ne les empêche pas de troquer avec eux, que ce soit des peaux, de la viande, des bijoux ou autres. D'ailleurs, même s'ils confectionnent leurs propres colifichets, ils reconnaissent volontiers que les humains, aux mains dépourvues de griffes, sont plus doués en la matière.

A la différence des tribus humaines, les Saurianoïds ne vénèrent pas Tyr. Ils savent que les Elus existent mais ne considèrent pas que Tyr leur donne ce pouvoir. Pour eux, c'est la nature elle-même qui forge le monde et rien d'autre. Tyr n'est qu'un élément que la nature a voulu accueillir en son sein. Toutefois, les Mâches-Os et les terres interdites sont pour eux des ennemis de la nature. Détruire la terre va à l'encontre de leur philosophie. Seule Agressia trouve grâce à leurs yeux car il s'agit toujours d'une création naturelle.

Tyr et Wambêté (personnages)

De l'aventure du premier sacrifié et de Tyr, la déesse des Ages.

Wambêté, un des premiers hommes, fut rejeté par ses pairs, sans doute à cause de son intelligence trop développée ou trop originale. Il nourrissait une passion pour les terres interdites. Pourquoi rien ne poussait là-bas ? Pourquoi la terre n'y était-elle que cendres ? Pourquoi tout se transformait petit à petit quand on s'approchait de l'astre tombé du ciel ? Mieux encore, pourquoi certaines bêtes paraissaient revenir à la vie alors que leur chair avait été mangée par la terre ?

Toutes ses interrogations poussèrent Wambêté en direction de Tyr. Il rassembla tout ce qu'il put emporter comme vivres et commença un très long pèlerinage en direction de l'astre. Durant son périple, sa monture, un gastornis apprivoisé, mourut de fatigue, mais pas avant d'avoir permis à Wambêté de couvrir une bonne partie de la distance. L'homme continua tout de même et traversa les volcans, brûlant ses pieds dans la cendre incandescente. Il savait qu'après la mort de sa monture il ne pourrait jamais revenir en arrière ; de toute façon, on l'avait chassé. Peu importait, il fallait qu'il rassasie sa curiosité, même si cela devait lui coûter la vie.

Il finit par arriver jusqu'à Tyr. Wambêté pensait que l'astre pouvait donner la vie éternelle à son plus fidèle serviteur. Aussi, implorant l'astre de lui accorder ses bienfaits, il s'ôta la vie devant son dieu. A peine quelques minutes plus tard, Wambêté, se releva. La faim terrestre ne le concernait plus, mais une autre envie l'avait saisi. Celle de dévorer des âmes. Il lui fallait toujours plus d'âmes pour se nourrir, régner et augmenter son pouvoir au nom de Tyr. C'est ainsi que le premier Mâche-Os vit le jour.

Quelques temps après, Wambêté commença son règne par la conquête d'autres villages. Redevable envers Tyr, il se devait de sacrifier des jeunes vierges en son nom. Quant à lui, il se gardait le droit de se repaître des âmes de ceux qui ne le suivaient pas. Le tout premier sacrifice devait être le plus important et sceller à jamais la dévotion de Wambêté envers son dieu.

Durant des années, le roi des Mâches-Os, survolant inlassablement les contrées sur le dos de son Quetzalcoatlus géant, chercha la plus belle et la plus pure des jeunes filles à sacrifier. Mais il ne trouvait aucun être pour le satisfaire. Un jour, il arriva près d'un petit village en bord de mer. Il longea la côte, remarquant des femmes nettoyant des peaux à quelques pas des habitations. Wambêté fit atterrir sa monture à l'écart et décida de revenir observer discrètement. Il dû traverser le cimetière de la tribu avant de se faufiler le long des grosses pierres qui bordaient la côte. Il put enfin rejoindre la plage de sable fin où les femmes travaillaient.

C'est alors qu'il découvrit une perle rare. Une jeune femme à la peau de lait, aux cheveux semblables à la couverture blanche de l'hiver et d'une beauté troublante. Oui, le roi en était certain, elle serait le parfait sacrifice pour Tyr. Sans aucune subtilité ni aucune stratégie, le mort-vivant galvanisa les puissances infernales en lui avant de les libérer sur le cimetière de la tribu. Une fumée bleue s'échappa de son corps pour serpenter en direction des tombes rudimentaires et pénétrer le sol. Quelques minutes plus tard, une trentaine de mains sortirent de terre. Des corps en décomposition se libérèrent de leur gangue. Wambété leur ordonna de ramasser des branches et des pierres avant de pointer son doigt nécrosé sur le village et les femmes. L'ordre de capturer celles sur la plage et de tuer tous ceux du village fut donné.

Avec l'effet de surprise, la petite tribu fut décimée en quelques minutes. Les femmes captives furent emmenées aux terres interdites. Une partie d'entre elles fut offerte aux tribus alliées de Wambété, l'autre destinée à nourrir le seigneur des morts et enfin la plus belle était pour Tyr.

Wambété emmena la jeune fille en haut d'un promontoire de pierre surplombant l'astre écrasé. Là, au sommet du cratère, l'albinos fut attachée, puis poignardée en plein cœur et son corps jeté à bas, dans l'une des cavités qui s'ouvrait dans l'astéroïde comme une gueule béante.

Plus tard, dans les profondeurs de Tyr, le corps de la jeune femme se mit à bouger. Aucune blessure n'avait laissé de marque sur son corps. C'était comme si elle était plus vivante que jamais et son esprit était vierge de tout souvenir. Elle ressortit de l'astre, escalada les pentes du cratère. Ses yeux rubis se posèrent un instant sur l'horizon, curieux comme ceux d'une étrangère venant d'arriver dans un nouveau monde. L'esprit de Tyr s'était incarné. La jeune femme devint une silhouette errante dont le seul but était de tout apprendre de cette terre. Elle parcourut les terres interdites, échappant un temps aux morts-vivants mais, lorsqu'elle en toucha un pour se défendre, il se volatilisa en un nuage cendrex.

Durant son périple, Tyr s'est aperçue de la propagation d'Agressia et a érigé les murs de ronces et de racines qui bordent ce territoire pour le restreindre sans détruire les plantes et les animaux à l'intérieur.

Elle erre ainsi depuis des années, apprenant chaque langue rencontrée et comment lire les peintures murales. Bien évidemment, il lui arrive de se faire attaquer mais elle possède tous les Zores, du plus modeste au plus puissant, et rien ne peut arrêter sa colère lorsqu'elle se sent menacée. Mais, loin de profiter de cette puissance, cet être est d'avantage tourné vers la curiosité et la bonté. Elle évite toujours de montrer l'étendue de ses pouvoirs pour ne pas troubler le monde davantage. Elle a bien vite compris qu'elle était une incarnation de Tyr mais ne revendique jamais son nom. Ses grands yeux rubis regardent le monde avec émerveillement comme pour enregistrer chaque instant. Humble nomade, elle aide du mieux qu'elle peut ceux qu'elle rencontre.

Au plus profond de son âme, elle sait cependant qu'un autre être existe, son antithèse. Ils devaient autrefois former un seul et même tout, aujourd'hui séparé. Et bien que le roi des Mâches-Os soit aussi cruel qu'elle puisse être bonne, il ne s'agit nullement de lui. Cet être, dont la puissance ne peut être égalée que par elle seule, est enfoui dans les profondeurs du néant : c'est le Kryptozore.

La Stirite (Objet)

La Stirite est une pierre particulière qui a emmagasiné une partie de la magie de Tyr. Il ne s'agit pas d'un morceau de l'astre mais bien de pierres originaires de la terre et qui, par un effet mystérieux, ont absorbé une petite quantité du pouvoir. Elles ressemblent généralement à de l'améthyste mais d'autres teintes existent.

Cette pierre a la particularité de donner un Zore à celui qui n'en possède pas. La toucher n'a pas d'effet sur un Elu. Porter plusieurs Stirites n'augmente pas non plus nombre de Zores. Un porteur de Stirite bénéficiera d'un seul et unique Zore quel que soit le nombre de pierres portées.

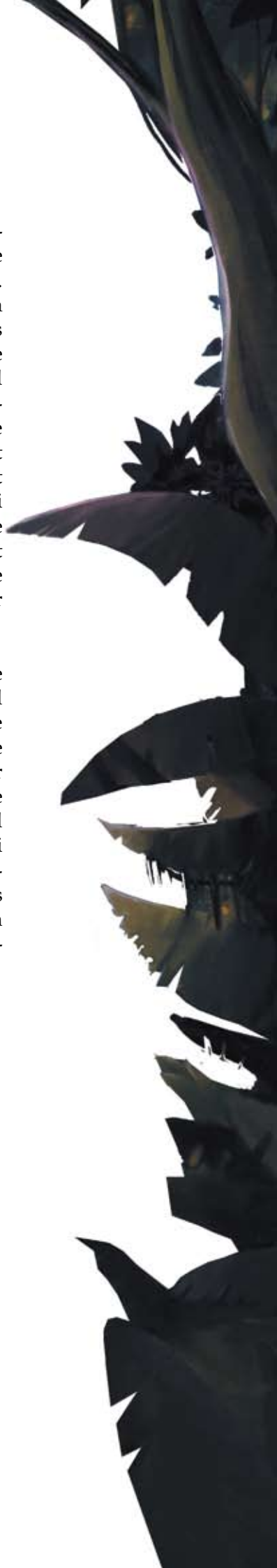
Règles

En fonction du degré de pureté de la pierre, le Zore conféré est plus ou moins puissant. Plus la pierre est pure, plus le niveau du Zore sera élevé. On estime que 80% des pierres dotent leur porteur d'un Zore de Niveau 1, 15% d'un Zore de niveau 2, 4% d'un Zore de niveau 3 et seulement 1% confèrent à la place, un Zore secondaire.

Localisation

Pour l'heure, un nombre infime de gisements de Stirite est connu et c'est le genre de secrets qui n'est guère partagé. La plus grosse mine est exploitée par un peuple qui s'est baptisé les Orphelins de Tyr. La galerie minière de ce peuple cavernicole commence au plus profond de leur grotte. Là, au cœur des ténèbres, les pierres irradient une étrange lumière bleutée. Lorsqu'une pierre est extraite de la terre, sa lumière s'éteint et elle devient une roche transparente qui ressemble à beaucoup d'autres. Même si le nombre des Orphelins de Tyr est faible, c'est un peuple redoutable grâce à leurs pierres et aux Zores qu'elles leur donnent.

Ce gisement minier, nommé la mine à Stirite, reste un secret bien gardé. Il est à noter que contrairement à ce que l'on pourrait penser, les Orphelins de Tyr n'utilisent leur pierre qu'en dernier recours pour la guerre. Ils vouent une fascination pour les pierres en général et pas seulement pour les Stirites. Si une pierre est belle, même sans posséder aucun pouvoir, tous les membres du peuple des cavernes seront prêts à échanger nourriture, vêtements ou services pour l'avoir.



QUELQUES PLANTES

1 : La fraise de Songaku : Plante qui donne aux cheveux des couleurs étranges.

2 : L'herbe de Groute : Plante qui transforme la peau en écorce d'arbre.

3 : La mandrazore : Plante qui fait changer de sexe.

4 : Le nénuphar de Smok : Plante qui fait fumer la peau.

5 : La mousse de Java : Plante qui rend les corps mous et flasques.

6 : La fougère de Bestide : Plante qui fait ressortir un gène animal (au choix de l'UC, truffe, coussinets, écailles, etc.).

7 : La feuille de Tourniquette : Plante qui rend fou.

8 : La fleur de Pilosis : Plante qui augmente la pilosité de façon disproportionnée.

Les Herbes

Dans ce monde primitif, il existe une quantité astronomique de plantes étranges. Certaines ont des effets positifs sur l'homme, d'autres des effets négatifs et d'autres encore ont des effets étonnants. Bien malin qui saura repérer les bonnes et en faire des potions, des onguents et autres. Il est important de souligner qu'une seconde dose d'une potion ou d'un onguent n'aura aucun effet tant que la première sera encore active dans l'organisme.

Nous vous donnons ci-contre quelques exemples d'effets particuliers. N'oubliez pas que les plantes qui vont aider les personnages sont très rares et que seule une personne ayant au moins 3 en Cueillir peut réussir à créer une décoction intéressante.

Les gains

Quand un personnage bénéficie d'un mélange d'herbes, il tire un grigri (qui sera remis dans le sac après tirage) :



Si c'est un grigri classique : le personnage gagne ou perd (selon qu'il s'agit d'une augmentation ou d'une diminution) 1 point de la cible.



Si c'est un Ultragrigrigri : le personnage gagne, si et seulement si, l'effet est une augmentation, 3 points de la cible. Si c'est une diminution, le personnage ne la subit pas.



A l'inverse, si c'est un Kryptogrigrigri : le personnage perd, si et seulement si l'effet est une diminution, 3 points de la cible, et ne gagne rien s'il s'agit d'une Augmentation.

Pour l'acquisition (qui permet de gagner un Zores secondaire temporairement), un tirage est également effectué. Un Kryptogrigri fait que la décoction n'a aucun effet (si ce n'est son effet secondaire). Les autres grigris (Ultras et classiques) donnent au personnage l'effet en question à la différence que l'Ultragrigri permet d'éviter l'effet secondaire.

Les petites exceptions

Pour la décoction numéro 1 : Il s'agit d'un effet qui dure 1D6 scènes (incluant les scènes de combat). Pour chaque scène que dure l'effet, l'Ultrachamane lance 1D6 et retire ce même nombre aux Points de vie de la cible.

Pour la décoction numéro 2 : Le tirage indique le nombre de points de vie récupérés par la cible. Un grigri classique redonne 1D6 Points de vie (déterminé par l'Ultrachamane). Un Ultragrigri redonne 3D6 Points de vie (déterminé par l'Ultrachamane). Un Kryptogrigri ne redonne pas de Point de vie.

Pour la décoction numéro 3 : On prendra une valeur de 3, modifiée par un tirage !



Un grigri classique donne +1



Un Ultragrigri donne +3



Un Kryptogrigri donne 0



L'Ultrachamane lance 1D6 et si le score est inférieur au chiffre obtenu grâce aux grigris, le miracle de la vie se produit.

N.B. : Il n'est pas nécessaire de prendre cette décoction pour avoir une progéniture. Mais si l'Ultrachamane veut inclure des soucis de reproduction, c'est son choix. Par ailleurs, cette décoction pourrait aussi servir à fertiliser des champs, ou mieux, repousser l'effet des terres des cendres sur quelques hectares en soignant la terre, ou encore, augmenter la productivité d'un élevage de dinosaures.

Pour la décoction numéro 4 : On prendra une valeur de 3, modifiée par un tirage !



Un grigri classique donne -1



Un Ultragrigri donne 0



Un Kryptogrigri donne -3



L'Ultrachamane lance 1D6 et si le score est supérieur au chiffre obtenu grâce aux grigris, le miracle de la vie ne se produit pas.

Pour la décoction numéros 82 et 83 : si le personnage a déjà atteint son niveau de Zore maximum ou s'il en est à son minimum (en fonction de la décoction) rien ne se produit à part l'effet secondaire.

Les effets secondaires

Chaque fois qu'un personnage prend une décoction, l'Ultrachamane fait un tirage au D6.



Si la décoction contenait 2 plantes : de 1 à 3, l'effet secondaire de la première plante est appliqué et de 4 à 6, l'effet secondaire de la seconde plante est appliqué.




Si la décoction contenait 3 plantes : de 1 à 2, l'effet secondaire de la première plante est appliqué, de 3 à 4, l'effet secondaire de la deuxième plante est appliqué et de 5 à 6, l'effet secondaire de la troisième plante est appliqué

POTIONS

N°	Plantes	Malus/Bonus	Cible	Durée
1	1+2	Baisse	Points de vie	1D6 Sc.
2	2+3	Augmentation	Guérison	Inst.
3	3+4	Augmentation	Fécondité	1 Sc.
4	4+5	Baisse	Fécondité	1 Sc.
5	5+6	Augmentation	Initiative	1D6/1Sc.
6	6+7	Baisse	Initiative	1D6/1Sc.
7	7+8	Augmentation	Défense	1D6/1Sc.
8	1+3	Baisse	Défense	1D6/1Sc.
9	2+4	Augmentation	Aller vite	1D6/1Sc.
10	3+5	Baisse	Aller vite	1D6/1Sc.
11	4+6	Augmentation	Assembler	1D6/1Sc.
12	5+7	Baisse	Assembler	1D6/1Sc.
13	6+8	Augmentation	Bestioles	1D6/1Sc.
14	1+4	Baisse	Bestioles	1D6/1Sc.
15	2+5	Augmentation	Blablater	1D6/1Sc.
16	3+6	Baisse	Blablater	1D6/1Sc.
17	4+7	Augmentation	Claquer la bouffe	1D6/1Sc.
18	5+8	Baisse	Claquer la bouffe	1D6/1Sc.
19	1+5	Augmentation	Coudre	1D6/1Sc.
20	2+6	Baisse	Coudre	1D6/1Sc.
21	3+7	Augmentation	Couleurs sur murs	1D6/1Sc.
22	4+8	Baisse	Couleurs sur murs	1D6/1Sc.
23	1+6	Augmentation	Cueillir	1D6/1Sc.
24	2+7	Baisse	Cueillir	1D6/1Sc.
25	3+8	Augmentation	Faire du bruit	1D6/1Sc.
26	1+7	Baisse	Faire du bruit	1D6/1Sc.
27	2+8	Augmentation	Grimper	1D6/1Sc.
28	1+8	Baisse	Grimper	1D6/1Sc.
29	1+2+3	Augmentation	Jeter	1D6/1Sc.
30	2+3+4	Baisse	Jeter	1D6/1Sc.
31	3+4+5	Augmentation	Monter une bestiole	1D6/1Sc.
32	4+5+6	Baisse	Monter une bestiole	1D6/1Sc.
33	5+6+7	Augmentation	Ne pas couler	1D6/1Sc.
34	6+7+8	Baisse	Ne pas couler	1D6/1Sc.
35	1+2+4	Augmentation	Retaper	1D6/1Sc.
36	2+3+5	Baisse	Retaper	1D6/1Sc.
37	3+4+6	Augmentation	Sans trace	1D6/1Sc.
38	4+5+7	Baisse	Sans trace	1D6/1Sc.
39	5+6+8	Augmentation	Survie	1D6/1Sc.
40	1+2+5	Baisse	Survie	1D6/1Sc.
41	2+3+6	Augmentation	Taper	1D6/1Sc.
42	3+4+7	Baisse	Taper	1D6/1Sc.

POTIONS

N°	Plantes	Malus/Bonus	Cible	Durée
43	4+5+8	Augmentation	Taper avec objet	1D6/1Sc.
44	5+7+8	Baisse	Taper avec objet	1D6/1Sc.
45	1+2+6	Augmentation	Tirer	1D6/1Sc.
46	2+3+7	Baisse	Tirer	1D6/1Sc.
47	3+4+8	Augmentation	Zyeuter	1D6/1Sc.
48	4+6+7	Baisse	Zyeuter	1D6/1Sc.
49	1+2+7	Augmentation	Muscle	1D6/1Sc.
50	2+3+8	Baisse	Muscle	1D6/1Sc.
51	3+5+6	Augmentation	Instinct	1D6/1Sc.
52	4+6+8	Baisse	Instinct	1D6/1Sc.
53	1+2+8	Augmentation	Souplesse	1D6/1Sc.
54	2+4+5	Baisse	Souplesse	1D6/1Sc.
55	3+5+7	Augmentation	Sensation	1D6/1Sc.
56	4+7+8	Baisse	Sensation	1D6/1Sc.
57	1+3+4	Augmentation	Cervele	1D6/1Sc.
58	2+4+6	Baisse	Cervele	1D6/1Sc.
59	3+5+8	Augmentation	Gueule	1D6/1Sc.
60	1+3+5	Baisse	Gueule	1D6/1Sc.
61	2+4+7	Aquisition	1 : Invisibilité	1 Sc.
62	3+6+7	Aquisition	2 : Anaérobiose	1 Sc.
63	1+3+6	Aquisition	3 : Abs.bes. de nourriture	1 Sc.
64	2+4+8	Aquisition	4 : Croissance végétale	1 Sc.
65	3+6+8	Aquisition	5 : Nyctalopie	1 Sc.
66	1+3+7	Aquisition	6 : Ultrason	1 Sc.
67	2+5+6	Aquisition	7 : Sens surdéveloppé*	1 Sc.
68	3+7+8	Aquisition	8 : Résistance au froid	1 Sc.
69	1+3+8	Aquisition	9 : Résistance au chaud	1 Sc.
70	2+5+7	Aquisition	10 : Blob	1 Sc.
71	1+4+5	Aquisition	10 : *Forme Brouillard	1 Sc.
72	2+5+8	Aquisition	11 : Forme éthérée	1 Sc.
73	1+4+6	Aquisition	12 : Vol	1 Sc.
74	2+6+7	Aquisition	13 : Blablate bestioles	1 Sc.
75	1+4+7	Aquisition	14 : Détection de la vie	1 Sc.
76	2+6+8	Aquisition	15 : Détection des Zores	1 Sc.
77	1+4+8	Aquisition	16 : Camouflage olfactif	1 Sc.
78	2+7+8	Aquisition	17 : Divination	1 Sc.
79	1+5+6	Aquisition	18 : Téléportation	1 Sc.
80	1+5+7	Aquisition	19 : Tunnelier	1 Sc.
81	1+5+8	Aquisition	20 : Mimétisme	1 Sc.
82	1+6+7	Augmentation	Niv de Zore	1 Sc.
83	1+6+8	Baisse	Niv de Zore	1 Sc.
84	1+7+8	Suppression	Zore secondaire	1 Sc.



Par exemple : Un personnage réussit à se procurer une potion qui augmente (Augmentation) sa Souplesse (numéro 53 dans la table). Le personnage boit la potion et souhaite grimper à un arbre pour repérer les ennemis qui arrivent en direction de son village.

Il fait un tirage et sort un grigri normal. Il gagne donc 1 point de souplesse. L'effet étant hors combat, ce point sera gagné pour toute la scène.

La potion 53 est composée des plantes 1, 2 et 8.

Soit :

1 : La fraise de Songaku : Plante qui donne aux cheveux des couleurs étranges.

2 : L'herbe de Groute : Plante qui transforme la peau en écorce d'arbre.

8 : La fleur de Pilosis : Plante qui augmente la pilosité de façon disproportionnées

L'Ultrachamane lance derrière son écran 1D6 et obtient un 3, l'effet secondaire de la deuxième plante est donc appliqué, soit l'effet de l'herbe de Groute qui transforme la peau du personnage en écorce. Du coup, l'Ultrachamane explique qu'en voulant grimper sur l'arbre, le personnage se sent plus agile que jamais mais que c'est sans doute parce qu'il est en communion avec l'arbre au point que sa peau ressemble étrangement à celle du baobab qu'il est en train de graver.



SCENARIO

LE DIEU-OURS

Au sommet de son volcan, le dieu adulé contemple les ptérodactyles puis, dans un geste cérémoniel, plonge une main dans la lave qui coule dans le canal de pierre. Les milliers d'humains qui le regardent avec amour retiennent leur souffle. Dans un grand geste, Ursa Boom ressort une main intacte, déclenchant des cris de surprise et de joie accompagnés de chants de louange.

LA MISSION

Les personnages sont en mission pour leur tribu et doivent retrouver Allana, la fille du chef du clan des Pierres Rondes. Le chef de la tribu des PJ, Korun, a promis de retrouver la fille, en gage de bonne volonté et pour renforcer les relations commerciales qui unissent les deux clans (les Pierres Rondes fabriquent d'excellents poufs d'appoint qui subliment les intérieurs les plus chics). Et ce sont évidemment les PJ qui ont été chargés de retrouver la demoiselle en détresse. Sa meilleure amie a pu diriger les PJ : Allana est tombée dans les filets du tout nouveau dieu-ours et a décidé de rejoindre ses adeptes.

FLOWER POWER

L'ambiance sur les flancs de la montagne est pleine d'amour, de bonne volonté et de psychotropes (non, ce n'est pas un nom de dinosaure, les fleurs du coin sont particulièrement planantes !). Tout le monde agit comme dans un doux rêve éveillé et ce sont les gardes qui organisent la vie et ordonnent les tâches quotidiennes qui permettent à autant de monde de vivre ici depuis des jours. Les adeptes sont de doux agneaux qui ne feraient pas de mal à une mouche et ne comprennent pas la moitié de ce qui se passe autour d'eux : les PJ pourraient leur voler leurs peaux de bêtes sans qu'ils s'en aperçoivent tout de suite.

LE DIEU

L'énorme volcan crache de monstrueux panaches de fumées et l'odeur de cendre est omniprésente. Le soleil parvient à percer les volutes de temps à autre pour projeter des ombres étranges sur les flancs de la montagne. A perte de vue, des cabanes de bois, des trous percés à même le sol, des cavernes occupées

ou des maisons de terre récentes sont habitées et montrent combien le dieu est aimé par les tribus des alentours.

Plusieurs milliers de personnes habitent là, enfermés la plupart du temps dans leurs demeures de fortune pour prier, et assistent ainsi quotidiennement à la bénédiction du dieu et au miracle du feu. Évidemment, il s'agit de membres de clans qui n'ont pas d'Élus de Tyr, sinon ils sauraient que les pouvoirs du soit-disant dieu-ours, Ursa Boom, ne sont que la manifestation de son zore.

Les personnages joueurs ne sont pas dupes et le MJ devra être très clair : le dieu n'en est pas un, c'est un Élu de Tyr comme les autres, il manipule simplement les foules à l'aide de son zore.

L'énorme temple de pierre, dont les canaux dirigent les coulées de lave loin des suivants, est vieux de plusieurs

millénaires et personne ne sait qui l'a construit. Il a toujours été là et n'a jamais été occupé, aussi loin que remonte la mémoire des anciens. Ursa s'y est installé récemment, quand la montagne s'est remise à cracher des flammes : le décor est parfait pour subjuguer les foules. Bref, Ursa est manifestement un petit opportuniste, certains diraient même un petit con.

Les personnages joueurs ne sont pas là pour faire du tourisme, mais en mission. Après un voyage épuisant pour les nerfs, en compagnie des pèlerins du dieu-ours afin de passer inaperçus, ils mesurent l'ampleur de la difficulté de leur tâche.

Avec seulement une journée d'avance sur les PJ, Allana n'aurait pas dû être difficile à trouver. D'autant plus que la description de son père aurait pu suffire : quinze ans, brune, grande et vraiment mignonne (ce qui est assez rare pour l'époque, il faut le reconnaître). Mais c'était sans compter avec les goûts d'Ursa Boom : il n'aime que les belles brunes et ses adeptes de sexe féminin correspondent tous presque parfaitement à ce portrait-robot !

Partout autour des PJ, à perte de vue sur les pentes du volcan, de jolies brunes vont et viennent. Des grandes, des petites, des jeunes, des moins jeunes qui gardent un teint frais grâce aux décoctions de Bobotox, la plante miracle : il y en a plein la montagne ! Toutes sont parées de fleurs et attendent la célébration du jour, les yeux rivés sur le temple où va apparaître le dieu. Les hommes, subjugués par le dieu et autant de jolies filles, s'occupent des tâches quotidiennes : ramasser du bois, chasser, cueillir des fleurs, construire des abris pour les futurs adeptes...

LE SALUT DE L'OURS

Les PJ ont appris quelques rudiments du culte, dont le salut de l'ours : tous les autres membres se saluent ainsi à chaque fois qu'ils se croisent, pour dire bonjour, au revoir, merci, et cela plusieurs fois par jour. Le MJ fera le salut et insistera pour que les joueurs le lui rendent autour de la table, sans quoi ils passeront pour des impies : montrer les dents en un rictus forcé et, la main droite levée, replier les doigts pour mimer une patte d'ours griffue.

Heureusement, les PJ ont déjà vu Allana en personne (c'est la fille du chef de la tribu voisine !) et après quelques quiproquos maladroits avec des brunes sans intérêt (dont des fausses brunes teintées au sang de Cochontératops), devraient réussir à apercevoir la fille de leur quête : elle fait partie des favorites d'Ursa. Le dieu, habillé de sa peau d'ours habituelle, s'approche du bord du balcon de son temple sous les ovations de son public de zélotes, accompagné d'une demi-douzaine de jolies brunes richement parées, dont Allana. Il va falloir trouver un moyen d'entrer dans le sanctuaire !

LE TEMPLE DU DIEU

Il est difficile de s'approcher du temple : des gardes, souvent plus intéressés par les jolies brunes que par leur devoir, se tiennent sur toutes les routes qui montent vers le sommet. Il ne devrait pas être difficile de les contourner, assommer, déconcentrer ou leurrer. Les PJ devront faire bien plus attention à ne pas être aperçus en train de monter les sentiers sacrés où ils seront exposés à la vue de tous et devraient plutôt agir de nuit. Le MJ pourra demander un test réussi de Sans Trace pour chacun des personnages. En cas d'échec, un groupe de gardes les remarquera et les interpellera ; il faudra alors une très bonne raison (test de Gueule + Blablaté de difficulté pénible) pour ne pas être reconduit dans la plaine manu militari. Un combat rapide pourrait même régler la situation, mais il devra être très rapide pour ne pas attirer l'attention des adeptes.

C'est en essayant d'entrer dans le bâtiment à moitié enterré dans la montagne que l'on réalise qu'il n'a pas été construit par des mains humaines. Les portes sont très larges et pourtant totalement hermétiques quand elles sont fermées. Heureusement, Ursa, ne pensant pas être attaqué, les a laissées grandes ouvertes.

Les PJ pourront se déplacer relativement facilement dans le temple pour peu qu'ils soient prudents et discrets. Ici, finie l'ambiance douceuse : une sourde menace imprègne tout, accentuée par les lueurs infernales des canaux de lave qui traversent les salles, les plaintes de femmes venues d'un endroit difficile à localiser ou les étranges bruits de griffes qui crissent sur les pavés.

De rares patrouilles passent de temps à autre, mais il est facile de les éviter tant elles font de bruit en approchant : certains des gardes ont été choisis parmi les peuples les moins évolués et ils s'entendent arriver de loin ! Les gardes n'ont pas accès au cœur du temple, réservé aux proches d'Ursa. Une fois dans le saint des saints, les PJ ne devraient donc plus croiser de dangers... Évidemment, ils vont déchanter.

Tirot (mâche-os machiavélique)

Le mort-vivant, de son ancien nom Tirot, se fait appeler l'enfant de Tyr, le bras droit de Wambété (c'est ce qu'il raconte, en vérité, il n'est qu'un « agent » parmi d'autres). Pourri jusqu'à l'os au propre et au figuré, il possède un large vocabulaire et une diction étrangement affectée, qui participe à son charme et à sa persuasion. S'il est interrogé (il faudra trouver une manière ingénieuse de le faire parler, puisqu'il est déjà mort et ne ressent plus la douleur), il avouera avoir pour mission de tuer un maximum d'humains. C'est lui qui a soufflé toute la mise en scène à Ursa et l'a amené à s'installer dans le temple. Quoi qu'on lui fasse, il refusera de dire qui est Wambété ou d'où il vient. Il faudra trouver ces informations par un autre moyen, dans une autre aventure.





- 1 - Balcon cérémoniel
- 2 - Portes d'entrée
- 3 - Gardes en patrouille
- 4 - Entrée du coeur du temple

- 5 - Cellule du harem
- 6 - Puits
- 7 - Grotte qui mène à la surface et pont de pierre étroit
- 8 - Mécanisme de barrage à lave

Ursa (would-be god)

Ursa (de son vrai nom Plik), n'est pas un mauvais bougre. Malmené toute sa vie à cause de sa petite carrure et de son bégaiement, il a développé un intellect supérieur. Il jouait à ouvrir les vannes de lave quand le mort-vivant l'a trouvé et lui a proposé de faire de lui un dieu en utilisant son unique zore secondaire, Résistance à la chaleur (sans jamais parler : cela ruinerait l'effet !).

Au bout de quelques jours, des centaines de croyants campaient à ses pieds et plusieurs filles dans sa couche. Et puis, tout a basculé, le mort-vivant a demandé à ce qu'il tue tout le monde, Ursa a refusé. Depuis, il ne sort de sa cellule que pour continuer à amener des adeptes, sous les ordres du monstre, qui tire à présent toutes les ficelles. Ursa ignore combien de temps il résistera aux pouvoirs du mort-vivant.

Lors de leur exploration, les PJ pourront tomber sur différents endroits intéressants :

Le cœur du volcan : au bout d'un couloir qui se transforme en grotte, les PJ découvriront un large puits de lave enjambé par un pont étroit. La caverne continue de l'autre côté et mène à une ouverture sur un autre flanc de la montagne, loin de tous les regards. Si les PJ ont contrecarré tous ses plans, c'est probablement ici que les attendra le mort-vivant pour les attaquer et venger l'échec de son plan diabolique. Le combat fera rage, mais les PJ devront attaquer un par un : le passage est très étroit.

Le puits : dans une grande salle, un vaste puits est desservi par une liane tressée. Au fond est dissimulée une salle de petite taille, la cellule d'Ursa. Le soit-disant dieu est enfermé là quand il n'est

pas en « démonstration », deux fois par jour. Le mort-vivant y passe beaucoup de temps, penché par-dessus la margelle, habillé d'une grande peau de bête et gardé par ses deux raptors. Il tente de convaincre le dieu de tuer ses adeptes en ouvrant toutes les vannes de lave d'un coup : en récompense, il recouvrera sa liberté et pourra conserver son harem. Mais Ursa, malgré le pouvoir de persuasion magnétique du monstre, refuse toujours. Sa volonté s'effrite toutefois et il faudra que les PJ interviennent vite, sans quoi le faux dieu finira par craquer et sera soumis à la volonté de mort-vivant : il ira ouvrir les vannes et pourrait même attaquer les PJ.

Les raptors de garde : deux énormes vélociraptors, baptisés amoureusement Tic et Tac, obéissent aveuglément au mort-vivant. Les dinosaures le suivent partout et attaquent toute cible désignée sans hésiter. Ils ont un excellent odorat et le mort-vivant n'hésitera pas un instant à les envoyer à la poursuite des PJ s'il les sait dans l'enceinte du temple. Les sauriens ont peur du feu et sont incapables d'ouvrir une porte : si les PJ parviennent à les coincer derrière un canal ou à les enfermer dans une salle, le problème sera réglé.

La cellule du harem : une des portes du cœur du temple est verrouillée de l'extérieur : il s'agit du harem. Parmi toutes les brunes, Allana sera vraiment heureuse de revoir les PJ et se choisira un héros qu'elle ne lâchera plus, quitte à se pendre à son cou jusqu'à la fin de l'aventure. Petite fille trop gâtée, elle est exigeante et prompte dans ses jugements. Si on la prend de haut, elle se fâche et va boudier seule dans un coin (oui, même au milieu d'un volcan en éruption). Les filles n'ont pas été maltraitées mais ont une peur terrible du conseiller du dieu, un homme difforme et sentant la mort.

AU FAÏT, IL Y AVAIT-IL DES OURS AU CRETACE ?

Oh oui, à peu près autant que d'humains intelligents !

Les ours de l'époque, largement primitifs, font cinq mètres de haut, pêchent des saumonsaures dans les rivières et sont couverts de poils durs comme des écailles. Ce sont des créatures avec lesquelles compter !

Elles ont vaguement entendu parler les deux hommes et savent que le conseiller exige qu'Ursa fasse quelque chose. En attendant qu'il accepte, le dieu est privé de harem. S'il ne sera pas difficile de libérer les filles (la serrure n'est qu'un simple verrou en pierre), il sera plus compliqué de rester discret avec six nouveaux membres du groupe dans des tenues affriolantes, ridicules et surtout peu discrètes (pagne de bananes, sous-vêtements en noix de coco, parure en feuilles de palmier, etc.). Les PJ pourraient bien vouloir garder Allana avec eux et envoyer les autres vers une sortie. Il est probable que, sans la protection et les consignes des PJ, elles se fassent capturer ou pire... Les joueurs choisiront en leur âme et conscience. Nul doute qu'ils n'aient aucun remord, dans tous les cas !



TIROG

Attaque : 6
Défense : 6
Initiative : 8
Points de vie : 8
Zore : Massacre



RAPTORS

Attaque : 7
Défense : 5
Initiative : 7
Points de vie : 10
Zore : Sans



GARDES

Attaque : 5
Défense : 5
Initiative : 7
Points de vie : 10
Zores : Sans



URSA

Attaque : 5
Défense : 4
Initiative : 7
Points de vie : 8
Zore : Résistance à la chaleur

Le barrage à lave est une grande pièce à la température insoutenable où des plaques de pierre déplacées par un système centralisé canalisent le flux de magma vers différents canaux intérieurs ou à la surface de la montagne. Actuellement, le mécanisme évacue le surplus via un seul canal extérieur qu'Ursa utilise pour son show, mais il est possible d'ouvrir toutes les vannes pour laisser s'écouler des dizaines de torrents de lave meurtriers vers les adeptes. Ursa semble le seul à comprendre comment cela marche mais se refuse à tuer tous ses fidèles (sa raison de vivre !). Si Ursa est tué, ou refuse toujours et que les PJ le forcent à agir, le mort-vivant conservera comme option de briser tout le mécanisme.

LE GRAND FINAL

Dans la plupart des cas, c'est dans la salle du barrage que le mort-vivant se trouvera à la fin de la partie. Dans un final apocalyptique, il fera tout pour ouvrir les vannes et laisser des flots de magma dévaler les pentes vers les campements des adeptes insoucians. Avant que l'alerte ne soit donnée et que les foules ne fuient le sol sacré, des centaines de gentils sauvages périront dans les flammes. Le mort-vivant tentera d'ouvrir les vannes, avec ou sans l'aide d'Ursa. Sans le faux dieu, il lui faudra tout briser, ce qu'il fera à l'aide de grands moulinets de sa lourde hache de pierre, mais cela lui prendra du temps. Les hurlements des premiers adeptes touchés par les coulées de lave les plus rapides alertent les PJ, où qu'ils soient dans le temple, qu'il faut se rendre dans cette salle au plus vite pour arrêter le monstre et surtout éviter le pire. Le MJ ne devrait pas laisser les PJ comprendre le mécanisme facilement : il faudra une réussite face à une difficulté de rude et vider le sac de gri-gri pour deviner comment fonctionne cet ensemble de rouages de pierre et de manettes étranges.

ANNEKES

ANKYLOS AURUS

Attaque : 6
Défense : 7
Initiative : 5
Points de vie : 15
Zore : -

CANIS DIRUS

Attaque : 7
Défense : 5
Initiative : 8
Points de vie : 8
Zore : -

CHANGYURAPTOR

Attaque : 3
Défense : 3
Initiative : 8
Points de vie : 4
Zore : -

COMPSOGNATHUS ^{*}(masse10)

Attaque : 3/9*
Défense : 2
Initiative : 7
Points de vie : 1/10*
Zore : -

DILOPHOSAURUS

Attaque : 7
Défense : 5
Initiative : 7
Points de vie : 9
Zore : -

DIMETRODON

Attaque : 6
Défense : 4
Initiative : 6
Points de vie : 10
Zore : -

DIMORPHODON

Attaque : 3
Défense : 4
Initiative : 6
Points de vie : 3
Zore : -

DIPLODOCUS

Attaque : 4
Défense : 5
Initiative : 4
Points de vie : 20
Zore : -

EDMONTOSAURUS

Attaque : 4
Défense : 5
Initiative : 6
Points de vie : 15
Zore : -

ELASMOSAURUS

Attaque : 5
Défense : 7
Initiative : 6
Points de vie : 15
Zore : -

GIGANTOPITHECUS

Attaque : 8
Défense : 7
Initiative : 6
Points de vie : 10
Zore : -

GASTORNIS

Attaque : 6
Défense : 6
Initiative : 5
Points de vie : 8
Zore : -

LIOPLEURODON

Attaque : 10
Défense : 7
Initiative : 7
Points de vie : 12
Zore : -

MAMMOTH

Attaque : 9
Défense : 7
Initiative : 5
Points de vie : 13
Zore : -

MEGALODON

Attaque : 10
Défense : 10
Initiative : 8
Points de vie : 23
Zore : -

PACHYCEPHALOSAURUS

Attaque : 6
Défense : 6
Initiative : 5
Points de vie : 10
Zore : -

PARASAUROLOPHUS

Attaque : 5
Défense : 5
Initiative : 4
Points de vie : 8
Zore : -

PIANOSAURUS

Attaque : 4
Défense : 3
Initiative : 5
Points de vie : 4
Zore : -

PTERODACTYLUS

Attaque : 5
Défense : 4
Initiative : 8
Points de vie : 7
Zore : -

RAZORBACK

Attaque : 6
Défense : 5
Initiative : 5
Points de vie : 9
Zore : -

SMILODON

Attaque : 7
Défense : 5
Initiative : 8
Points de vie : 8
Zore : -

STEGOSAURUS

Attaque : 6
Défense : 6
Initiative : 5
Points de vie : 15
Zore : -

TRICERATOPS

Attaque : 7
Défense : 6
Initiative : 6
Points de vie : 12
Zore : -

TYRANNOSAURE

Attaque : 13
Défense : 10
Initiative : 8
Points de vie : 20
Zore : -

VELOCIRAPTOR

Attaque : 7
Défense : 5
Initiative : 7
Points de vie : 10
Zore : -

ACCES INTERNET PRIVE

L'achat de ce livre vous donne accès à une section Internet réservée.

Cette page étant sécurisée, pour obtenir votre code d'accès,
rendez-vous tout d'abord sur la page:
www.jdreditions.com/codehmkc.php

Et entrez le code AIT indiqué en bas de cette page du livre,
il vous sera donné un code personnel.

Afin de l'avoir toujours sous la main, inscrivez ici votre code d'accès personnel :

Muni de ce code, rendez-vous à présent sur la page d'accès de la
section privée sur la page :
www.jdreditions.com/zorecode



REMERCIEMENTS

ABRAMANASHIMANA, LILIAN ACHAINTE, GAETAN ALAIN, GENSERIC ALEXANDRE DELPATURE, ALEXANDRE_FOURRIER, ARAKANEN, ARNOK13, NICOLAS BAIJOT, FLORIAN BAILLADE, DAVID BARTHELEMY, LEA BASSO, BERIOLDIR, ROMAIN BERNE, ALEXANDRE BERTRAND, MAXIME BESSON, ADRIEN BLETTRY, SYLVAIN BLONDEL, BONESDELTENEBRAE, NICOLAS BOQUET, BOURNAZELDND, EMERIC BOYARD, BORIS BOZICEK, FRANCK BRAUNE, VINCENT BURBAN, ARNAUD BUTEL, SYLVAIN CACALY, XAVIER CANTEROT, RIEDO CAYM LE FOU, MONNIER CEDRIC, ANAIS CHAUSSON, BENJAMIN CLAUDET, SIMON CNUDDDE, JULIEN COLLARD, LOURI COMPAIN, NICOLAS CZARNA, DAHAKA, DAMPYRE, WERRICK DENEU, DENISBUGS, GAUTHIER DESPRETS, ALEXANDER DEUTERAND, DHROSE, DJARKAL, NICOLASDOBIN, OLIVIER DOBON, DOCTEUR-FOX, EPBARON, ERICDEDIEU, ETIENNEJUIF, FEDERICO, CLAUDE FERY, CHRISTOPHE FIEVET, JULIEN FILLIATREAU, SASHA FLAMMANN, FLORENT-CRAYSSAC, KEVIN FONTAINE, JULIEN FRANCON, PIERRE G, GABRIELTHOMAS, GALLAGHER, SYLVAIN GARNIER, BRUNO GIRON, GLAMOUREOUSSAM, ANNE GOLEC-VILAPLANA, GONZAKED, STEPHANE GOUGET, NICOLAS GRASPERGE, GUILLAUME GREGOIRE, LOIC GUIDO, GUILHAN, NATHANIEL H., NICOLAS HERTOUT, MICKAEL HIVER, ANTOINE IMHOFF, JEDGE, JORUSBANTHA, KEICHAN, JEFF L, LA_BOUTIQUE_DU_MANOIR, JASON LAMBERT, SEBASTIEN LAMY, LE GOBELIN DE SARTROUVILLE, AURELIE LE LEANNEC, LEVRAICHRISTIANLACROIX, LILROY38, LILYWYL, MATHIEU LORANGE, BENOIT LOTS, STEPHANIE LYRA NOULAUD, SEBASTIEN MARTINS, MAXIME MATAR, CELYUS MC YAVEL, ANTHONY MELIQUE, PIERRE MENAL, MEOWNATOR, ETIENNE MERCIER, PATRICE MERMOUD, MISHIRU, DAVID MONDON, EMMA-NUEL MONTECOT, MICHAEL MONTES, GHISLAIN MOREL, MATHIAS MORTIER, MRBENSKY, MULTIMASTER, MYVYRRIAN, NEOVIN, PIERRE NUNEZ, OSTRICKER, ARTHUR PARISOT, DOMINIQUE PARVILLE, JASON PAULIAC, PEPOU13, MATTHIEU PERROT, BOUTIQUE PHILIBERT, PHYLOTSAND, PIERREBKR, DENIS POUCHAIN, YOEL QUAISIN, DON QUIGEEK, LOUIS RABIAN, THOMAS RAIMBAULT, RAMAS-SMIETH, REDRYKO, REMAX, MARC RIVALT, CHARLOTTE ROBIN, ROMUALD-DRESCH, YANNICK ROSSILLON, JEAN ROUSSEAU, LIONELRUBY, SANDYMOI7, BENJAMIN SEGUIN, FLORIANE SENAMI, SOLEAS, SOLOON, FRANCOIS-XAVIER SOMME, SORROW70, STEFEN_4, STEPHANEEDGE, STEPHANE-T, BAKTOV SUGAR, SUPERPAC2LG, SUPERYAYALEMETAYER, ADRIEN TAGAN, JEROME THOMAS, NICOLAS THOMASSE, THURD34, JEROME TOURVIEILLE, BENOIT TRONCHET, AMANDINE VACELET, QUENTIN VANDERBECKEN, PIERRE-ANTOINE VILLEMIN, AMAURY VINCENT, XAMMEIX, SATSUKI YATOSHI, ZIPKIVOL.



ZORE

NOM : Nala

FONCTION TRIBALE : Cueilleuse

MUSCLE : 3
INSTINCT : 4
SOUPLESSE : 4

SENSATION : 4
CERVELLE : 5
GUEULE : 5

INITIATIVE : 9
POINTS DE VIE : 14
DEFENSE : 8

ALLER VITE :
ASSEMBLER :
BESTIOLES : 1
BLABLATER : 3
CLAQUER LA BOUFFE :
COUDRE :
COULEURS SUR MURS :
CUEILLIR : 5
FAIRE DU BRUIT :
GRIMPER : 2

JETER : 3
MONTER UNE BESTIOLE :
NE PAS COULER :
RETAPER : 2
SANS TRACE : 2
SURVIE :
TAPER : 1
TAPER AVEC UN TRUC : 3
TIRER :
ZYEUTER : 3

ZORE : Grand hiver : Le personnage peut générer de la glace qui emprisonne toute chose à une portée de Sensation mètres. Cette attaque se fait avec un tirage de Sensation + Jeter. Si la cible encaisse des blessures, cette valeur constitue également un malus pour sa prochaine action, le temps qu'elle se dégage de la glace.

ARMES :

Silex +1 dégât au corps à corps

ZORE

DEFENSE

DEFENSE

DEFENSE

DEFENSE

ZORE

NOM : Stein

FONCTION TRIBALE : Chamane

MUSCLE : 3
INSTINCT : 5
SOUPLESSE : 3

SENSATION : 5
CERVELLE : 4
GUEULE : 5

INITIATIVE : 9
POINTS DE VIE : 16
DEFENSE : 8

ALLER VITE :
ASSEMBLER :
BESTIOLES : 2
BLABLATER : 4
CLAQUER LA BOUFFE :
COUDRE :
COULEURS SUR MURS : 2
CUEILLIR : 3
FAIRE DU BRUIT : 2
GRIMPER :

JETER :
MONTER UNE BESTIOLE :
NE PAS COULER : 2
RETAPER : 3
SANS TRACE :
SURVIE : 2
TAPER : 2
TAPER AVEC UN TRUC : 1
TIRER :
ZYEUTER : 2

ZORE : Contrôle : L'Elu est capable de contrôler un esprit faible. Il réalise un tirage de Cerveille + Blablater contre la défense adverse. Si la cible a une valeur de Cerveille moindre que celle du lanceur, il peut la contrôler pour le tour prochain mais le lanceur ne pourra rien faire d'autre, il doit rester concentré.

ARMES :

Silex +1 dégât au corps à corps

ZORE

DEFENSE

DEFENSE

DEFENSE

DEFENSE

ZORE

NOM : *Tulus*

FONCTION TRIBALE : *Guerrier*

MUSCLE : 6
INSTINCT : 3
SOUPLESSE : 4

SENSATION : 4
CERVELLE : 3
GUEULE : 5

INITIATIVE : 6
POINTS DE VIE : 18
DEFENSE : 7

ALLER VITE : 2
ASSEMBLER :
BESTIOLES :
BLABLATER :
CLAQUER LA BOUFFE : 1
COUDRE :
COULEURS SUR MURS :
CUEILLIR :
FAIRE DU BRUIT : 2
GRIMPER : 3

JETER : 2
MONTER UNE BESTIOLE :
NE PAS COULER :
RETAPER :
SANS TRACE : 2
SURVIE : 1
TAPER : 3
TAPER AVEC UN TRUC : 5
TIRER : 2
ZYEUTER : 2

ZORE : *Massacre* : Lors d'une attaque de corps à corps avec la caractéristique (*Muscle*), celle-ci se voit triplée (*Muscle*) x3.

ARMES :

Massue 2 mains +2 dégâts au corps à corps

ZORE

DEFENSE

DEFENSE

DEFENSE

DEFENSE

ZORE

NOM : *Safara*

FONCTION TRIBALE : *Chasseresse*

MUSCLE : 3
INSTINCT : 4
SOUPLESSE : 5

SENSATION : 6
CERVELLE : 3
GUEULE : 4

INITIATIVE : 7
POINTS DE VIE : 14
DEFENSE : 9

ALLER VITE : 2
ASSEMBLER :
BESTIOLES : 2
BLABLATER :
CLAQUER LA BOUFFE : 3
COUDRE :
COULEURS SUR MURS :
CUEILLIR :
FAIRE DU BRUIT :
GRIMPER : 2

JETER :
MONTER UNE BESTIOLE :
NE PAS COULER :
RETAPER :
SANS TRACE : 2
SURVIE : 2
TAPER : 1
TAPER AVEC UN TRUC : 2
TIRER : 5
ZYEUTER : 4

ZORE : *Forme animale* : le personnage peut se transformer en animal pour le tour et doubler la valeur d'une de ses caractéristiques en rapport avec l'animal ou acquérir la capacité de l'animal dont il a pris la forme (vol pour un oiseau, sauf pour un dodo, évidemment, nager pour un poisson, etc.). Sa taille reste celle d'un humanoïde.

ARMES :

Arc +1 dégât à distance

Lance +1 dégât au corps à corps

ZORE

DEFENSE

DEFENSE

DEFENSE

DEFENSE

ZORE

NOM : *Jorn*

FONCTION TRIBALE : *Tailleur de pierre*

MUSCLE : 4
INSTINCT : 4
SOUPLESSE : 4

SENSATION : 4
CERVELLE : 6
GUEULE : 3

INITIATIVE : 10
POINTS DE VIE : 16
DEFENSE : 8

ALLER VITE :
ASSEMBLER : 4
BESTIOLES : 1
BLABLATER : 2
CLAQUER LA BOUFFE :
COUDRE : 2
COULEURS SUR MURS : 2
CUEILLIR :
FAIRE DU BRUIT : 1
GRIMPER : 2

JETER : 2
MONTER UNE BESTIOLE :
NE PAS COULER :
RETAPER :
SANS TRACE :
SURVIE : 1
TAPER : 2
TAPER AVEC UN TRUC : 4
TIRER :
ZYEUTER : 2

ZORE : *Déchirure* : Il s'agit d'une attaque de corps à corps qui permet au personnage de réduire de Sensation x2 la défense de son adversaire.

ARMES :

Masse +1 dégât au corps à corps

ZORE

DEFENSE

DEFENSE

DEFENSE

DEFENSE

ZORE

NOM : *Thorg (Raptozore)*

FONCTION TRIBALE : *Dinosaure sociable*

MUSCLE : 4
INSTINCT : 5
SOUPLESSE : 4

SENSATION : 5
CERVELLE : 3
GUEULE : 4

INITIATIVE : 8
POINTS DE VIE : 18
DEFENSE : 9

ALLER VITE : 4
ASSEMBLER :
BESTIOLES : 3
BLABLATER :
CLAQUER LA BOUFFE : 4
COUDRE :
COULEURS SUR MURS :
CUEILLIR : 1
FAIRE DU BRUIT : 2
GRIMPER : 1

JETER :
MONTER UNE BESTIOLE :
NE PAS COULER : 2
RETAPER :
SANS TRACE : 2
SURVIE : 2
TAPER : 5
TAPER AVEC UN TRUC :
TIRER :
ZYEUTER : 4

ZORE : *Hurllement* : Produit un cri assourdissant, qui inflige un malus égal à la valeur de Gueule du personnage à toutes les créatures dans un rayon de 20 mètres, si leur valeur de Muscle est inférieure ou égale à la valeur de Gueule du personnage (amis et ennemis sont concernés).

ARMES :

Griffes +2 dégât au corps à corps

ZORE

DEFENSE

DEFENSE

DEFENSE

DEFENSE

ZORE

NOM :
FONCTION TRIBALE :

MUSCLE :
INSTINCT :
SOUPLESSE :

SENSATION :
CERVELLE :
GUEULE :

INITIATIVE :
POINTS DE VIE :
DEFENSE :

ALLER VITE :
ASSEMBLER :
BESTIOLES :
BLABLATER :
CLAQUER LA BOUFFE :
COUDRE :
COULEURS SUR MURS :
CUEILLIR :
FAIRE DU BRUIT :
GRIMPER :

JETER :
MONTER UNE BESTIOLE :
NE PAS COULER :
RETAPER :
SANS TRACE :
SURVIE :
TAPER :
TAPER AVEC UN TRUC :
TIRER :
ZYEUTER :

ZORE :

ARMES :



CREDITS

ZORE est un jeu de Michel Riédle
©JDR Editions 2017

Le jeu est en souscription jusqu'au
29 novembre 2017 sur :
<https://fr.ulule.com/zore-jdr>

Retrouvez-nous sur
notre site Internet :
www.jdreditions.com

