

Les Vilains du Donjon

Extension du jeu de rôle "Naheulbeuk"
LeRangerDuKO

Collaboration Robin de la Chopine

Manuel de la Magie Kobold



La magie Kobold

Les kobolds sont des lutins bizarres. Ils sont laids et tordus, plus petits que les gobelins et pratiquent la magie, ce qui les rend finalement plus dangereux. Ils parlent la langue commune et n'arrêtent pas de faire des commentaires désobligeants, de raconter des blagues, de lancer des insultes et des phrases grotesques.

En matière de magie, ils n'utilisent pas de sorts très élaborés mais plutôt des calamités. Ce qui en fait une magie très particulière de leur propre entité. Beaucoup de mages et de sorciers ont tenté de maîtriser cette magie très particulière de calamité, chose qui aurait pu faire d'eux des mages très puissants surtout quand on n'a pas besoin d' "épreuve" à passer ou d'incantation à formuler pour y arriver. Hélas, les quelques survivants manipulateurs de cette magie se sont vu attirer les pires calamités de la Terre de Fangh au coin du bec.

ATTENTION, l'intelligence (INT) du Kobold n'augmente jamais les dégâts des sorts offensifs.

Certaines légendes raconteraient que ces fameuses calamités sont à l'origine même des Kobolds et qu'ils auraient été dans une vie antérieure des mages des plus incompetents...

D'autres pensent que c'est une magie détournée liée au dieu MANKEDEBOL et corrompue par des mutations de GZOR. Les derniers pensent que c'est n'importe quoi ^^

Le flux cosmoploublique :

La magie Kobold a un avantage certain par rapport aux autres sorciers notamment celle de ne pas avoir besoin de passer d'épreuve de sort pour sa réussite mais uniquement pour déterminer si c'est un échec ou une réussite critique. Mais cela a un coût car son utilisation fatiguera beaucoup plus vite l'Énergie Astrale de son utilisateur, en plus d'être limité à 20 EA au niveau 1 comme la magie Culinaire des semi-hommes. Donc il faudra lancer un D20 pour connaître un éventuel Échec critique ou une Réussite Critique. Par contre, ce flux étant instable l'intelligence du Kobold n'aura aucun effet sur l'amplification des dégâts de ses sorts, donc pas de bonus d'INT pour les dégâts des sorts.

Les calamités et les Kobolds :

La majorité de leur magie, si elle échoue, fait appel au dieu des calamités Mankdebol. Pour éviter de trop grands événements liés simplement à un sort raté, un tableau des Mini-Calamités est mis à disposition ci-dessous, afin d'éviter l'apparition de la mort ou d'un Golbargh sur un simple sort et de permettre du burlesque différent des entropies.

Mini Calamité - Échec critique Kobold

Les calamités ciblant qu'une personne seront automatiquement le Kobold

Évènement	Effets	D20
Echo es-tu là ?	Un esprit d'écho facétieux poursuit le kobold. Il répétera ses paroles immédiatement après, toute la journée.	1
J'en reste sans voix !	Le Kobold a pris un coup de froid au niveau de la gorge et ne peut plus émettre le moindre son durant 1D6 minutes.	2
Gerbe des Dieux	Un dieu vomit sur le Kobold. CHA-4 pendant une semaine. En extérieur uniquement.	3
Ca gratouille	Une plante proche du Kobold libère des spores urticantes, il se met à se gratter frénétiquement 1D6 minutes.	4
La Goblinoïte aïgue	Le Kobold voit tout en nuances de vert, il faut un dispel magique pour l'enlever.	5
Poison de Niourgl	Un vent chargé de poison souffle soudainement. FO-3 pendant 24H pour le Kobold.	6
Les démons de minuit	Le kobold sera pris d'une envie irrésistible de danser sur un air bien connu des Terres de Fangh, "A la volette" pendant 1D10 minutes.	7
Une idée de Gifi	Une ampoule purulente pousse sous un des pieds du Kobold, il ne peut plus poser celui-ci à terre et est obligé de se déplacer à cloche pied, sauf s'il prend le temps de la percer (1D4 de blessure).	8
Chocolatine !	Le Kobold chope un accent des coins perdus des Terres de Fangh, il n'arrive plus à se faire comprendre par ses compères pendant 10 minutes.	9
L'amour des prés	Le Kobold ressent une attirance envers la première chose qu'il voit, que ce soit vivant ou non pendant 1D20 minutes. Il sera amical et très collant envers la chose désignée.	10
Insouciance de la jeunesse	Le Kobold gagne spontanément la compétence "tomber dans les pièges".	11
Ça ! C'est une lumière	Une bougie allumée surgit du Plan Astral de la Cire Dabeil et se retrouve coller sur la tête du Kobold pendant 1D20 heures. Si elle reste allumée, toutes les 10 minutes il perdra 1 PV à cause de la cire qui coule.	12
The Legend Of Fail	Le Kobold ne peut s'empêcher de briser tous les pots qu'il croise pendant 2 jours.	13

C'est un mythe !	Le Kobold ne fait pas attention à ses affaires et des mites en ont profité pour boulotter une partie de son sac et de ses affaires.	14
E=MC²	Le Kobold a une illumination et comprend les mystères de l'univers. Ce condensé d'informations est si complexe que cela lui file une migraine sans nom et n'arrivera pas à enregistrer ce flux. INT-4 pendant 2 heures.	15
Les gremlins contre -attaque	Si le Kobold se nourrit à la nuit tombée, il aura (pas instantanément) des pulsions sauvages qui lui feront pousser des poils partout et se sentira obligé de faire une farce à l'un de ses collègues quand ils dormiront. Cela se dissipera au lever du jour.	16
Rencontre Kipik	Le Kobold est pris d'hallucinations et voit apparaître devant lui des créatures mythiques. Épreuve de COU-2, s'il échoue il est pris d'une crise de panique pendant 1 heure.	17
Mandale de Crôm	Crôm pense que le Kobold est une mauviette. Il lui colle une baffe stellaire. La victime encaisse 2D6 de dommages.	18
Châtiment de Braav'	Braav' décide de châtier les monstres, parce qu'ils sont méchants. Il transforme leurs armes en chaussettes. Il faudra un dispel magique réussi pour les récupérer.	19
Le Nécronome est con	Un nécronome (étudiant en truc morbide) révise à voix haute pour sa prochaine interro en feuilletant un bouquin bizarre. Arrivé à « Verata Nekto », il réalise son erreur et déclenche une invasion de 3D6 morts-vivants menée par une liche en babouche en colère. Il faut fuir !	20

Inverstoi

Cette malédiction à courte durée est faite pour se moquer de ses adversaires mais aussi pour se protéger d'un coup futur. C'est toujours très drôle de voir un garde se donner un coup de bouclier ou de faire chuter une personne qui s'enfuit. Cela surprend toujours au premier tour, mais rares seront ceux qui n'auront pas un minimum d'intelligence pour comprendre ça le prochain tour.

Usages :

- Possibilité de se défendre d'une prochaine attaque.
- Possibilité à l'ennemi de se blesser lui-même.
- Empêcher la fuite de quelqu'un (Par sa chute).
- Sort de type manipulation.

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1D6 assauts

Épreuve : Résistance Magique pour la cible.

Coût : 4 PA

Portée : 10 mètres

Mot de pouvoir :

"Téh patraïe Douhey !"

Détails du sort :

En un assaut, la cible est maintenant maudite sur sa motricité, elle inversera tous ses mouvements et risque ainsi de se blesser pendant 1D6 assauts (AD/ATT/PRD -4). Au premier assaut, la touche sur lui-même est automatique. Puis, à chaque tour, il peut faire un test d'INT pour réussir à comprendre ce qu'il se passe et donc pouvoir agir normalement avec une pénalité d'AD/ATT/PRD -2 (Sauf pour ceux ayant ambidextrie).

N'oubliez que cela fait partie des sorts de manipulation, la cible doit effectuer un test de résistance magique pour savoir si elle est impactée. Ne fonctionne pas sur l'incantation d'un sort muet, dans le cas inverse, il se mordra la langue le premier tour (2bl).

Échec critique : Mini Calamité Mankdebol.

Réussite Critique : Ne pourra pas effectuer de test d'INT pour s'en sortir pour 1D6 assauts.

Ohbentaïtoi

Personne n'aime les bavards et encore moins les lanceurs de sorts adverses, rien de tel que de les faire taire durant quelques instants. Il paraît même que cela à sauvé des vies en évitant à une personne de dire une grosse ânerie en présence de gens peu commodes.

Usages :

- Permet de rendre muet la cible pendant quelques instants.
- Peut permettre d'arrêter l'incantation d'un sort.
- Peut empêcher une personne d'être pénible ou de chanter faux.
- Sort de type malédiction.

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1D10 d'assauts

Épreuve : Résistance Magique pour la cible.

Coût : 4 PA

Portée : 10 mètres

Mot de pouvoir :

"Tahg Euleux Céhmajik"

Détails du sort :

En un assaut, le kobold maudit une cible et la rend muette, ce qui est embêtant pour les sorts. Cet effet dure pendant 1D10 assauts.

Vous pouvez bien entendu vous en servir hors combat si vous trouvez que vos collègues sont trop bavards ou bien simplement pour éviter un cri d'alerte d'un garde.

Échec critique : Mini Calamité Mankdebol.

Réussite Critique : Réduit son coût à 2 PA et fait automatiquement 10 assauts.

Flicoplouf

Qui n'a jamais éclaté de rire lors des arènes de Gobline'O'Gag, événement célèbre auprès des maîtres de Donjon pour se détendre. Ce sortilège des plus loufoques vous permettra de mettre à l'épreuve vos adversaires lors de patinage improvisé sur graisse !

Usages :

- Empêcher une charge ennemie.
- Amusez la galerie pour un moment de patinage artistique.
- Faire un fumet de jambon grillé.

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 3 assauts

Coût : 3 PA

Épreuve : AD+4 pour la cible voulant la traverser.

Portée : 10 mètres

Mot de pouvoir :

"Sah, kellg Lissahdde !"

Détails du sort :

En un assaut, le Kobold fait apparaître une flaque de graisse de deux mètres de large à l'endroit de son choix. Tout héros qui se déplace à cet endroit devra réussir une épreuve d'AD +4 pour traverser, ou bien il chutera et perdra 3 assauts.

Attention tout de même à vos amis trolls et autres ventres sur pattes qui pourraient trouver cela alléchant. Pour nos amis pyromanes, cette graisse n'est pas inflammable et ne fera que produire une odeur encore plus goûteuse pour tous les amateurs de jambons grillés.

Échec critique : Les pieds du Kobold deviennent graisseux et il est lui-même affecté par son propre sort. Épreuve d'adresse dès l'effet appliqué.

Réussite Critique : Le sort n'est pas visible.

Zip-Zap

Certains appellent ça aussi le coup de foudre, en référence aux petits cupidons qui sévissent avec amour. Chose qu'ils oublient c'est que ça n'a pas le même effet, on se tient d'ailleurs plus au jus avec ce sort qu'autre chose. Il apparaît sous la forme d'un petit élémentaire de foudre "mini kobold" (mini humanoïde) avec soit un "i" soit un "a" sur lui, il rebondira plusieurs fois sur le sol ou le mur avant d'atteindre sa cible.

Usages :

- Électrocuter une personne.
- Empêcher une personne d'utiliser la poignée de la porte.
- Attention à l'eau quand vous l'utilisez.
- Sort de type élémentaire.

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : instantanée

Coût : 4 PA

Dégâts : 1D6+2 (Sans PR sauf magique).

Portée : 20 mètres

Mot de pouvoir :

"Ah moéh lazappèthe !"

Détails du sort :

Le kobold projette un petit élémentaire de foudre sur sa cible, avec une portée de vingt mètres. Il frappe à 1D6+2 en ignorant totalement l'armure (Sauf PR magique).

Il peut être servi de différentes manières mais pour créer une électrocution par le biais d'une matière, le Kobold doit être au contact de celle-ci.

Échec critique : Tableau des maladresses des sorts.

Réussite Critique : Il fera le double de dégâts.

Shapoudoum

Cet orage assez violent de pierres plus ou moins grosses qui tombent à une forte vitesse, n'est hélas pas l'ami des héros et des créatures sans casque. Néanmoins, pour les plus astucieux, les pierres qui sont ainsi au sol peuvent être utilisées comme des pierres classiques.

Usages :

- Permet de faire des bosses aux ennemis et aux alliés.
- On peut toujours avoir besoin de pierres à portée de main.
- Peut assommer sur un critique.
- Dégâts de type contondant.

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : Instantanée

Coût : 8 PA

Dégâts : 1D6+2 (PR sur tête uniquement, 1D6 seulement si casque).

Portée : 12 mètres

Mot de pouvoir :

"V'lahdla Kaïasseh !"

Détails du sort :

En un assaut, le kobold fait jaillir une rafale de grosses pierres, sur une zone circulaire de six mètres de diamètre, qui heurteront les gens avec violence. Tous les héros dans la zone encaisseront des dégâts de 1D6+2, sauf ceux qui portent un casque (pour ceux-ci on comptera 1D6 seulement, et uniquement la PR de celui-ci).

Pour les plus légers, une personne n'ayant pas ses habits et/ou protections au moment de la pluie se verra avec des dégâts doublés sur lui-même.

Échec critique : Fait apparaître le sort au-dessus du Kobold.

Réussite Critique : Assomme toutes les personnes à l'intérieur de la zone pour 2 assauts.

Lacéataché

Nous avons tous connu les petits farceurs à l'école de magie qui utilisaient moult fourberies pour embêter ses camarades. Sachez que parfois, ce qui pouvait vous arriver ne venait pas d'eux mais de Kobolds futés qui adoraient rigoler de vos malheurs. Ce sort est l'un de leurs favoris !

Usages :

- La cible doit porter des bottes.
- Immobiliser temporairement une personne.
- Faire chuter une personne.

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : instantanée

Épreuve : Résistance Magique pour la cible.

Coût : 6 PA

Effet : Perd 4 assauts

Portée : 10 mètres

Mot de pouvoir :

“Téhlass è çondaifeih”

Détails du sort :

En un assaut, le kobold lance un sort qui bloque les pieds de sa cible via les lacets de celle-ci. Ce personnage trébuchera et mettra 4 assauts pour se relever de sa chute.

Échec critique : Le kobold trébuche lui-même et perd 2 assauts.

Réussite Critique : Se fera mal dans sa chute pour 1D6+2 de dégâts direct sans PR.

Tyvoiplus

Cet envoûtement a été inventé dans les temps anciens par de très vieux Kobolds, même si la durée est assez courte pour ce genre de créatures. Ils avaient un rituel lorsqu'il lançait un tel sort pour faire des farces aux gens c'était de crier " Thak Heule" après les mots d'incantations.

Usages :

- Aveugler un adversaire.
- La faire tomber dans les escaliers.
- Sort de type Malédiction.

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 5 assauts

Coût : 8 PA

Portée : 5 mètres

Épreuve : Résistance Magique pour la cible.

Effets : Malus en AD-6 ATT-5 PRD-8 pendant 1D6 assauts.

Mot de pouvoir :

"Saffa aitretoh noarre"

Détails du sort :

Grâce à un sort d'envoûtement, le kobold arrive à faire fermer les yeux de sa cible quelques secondes. Elle écopera des malus suivants : AD-6 ATT-5 PRD-8 pendant 1D6 assauts.

Échec critique : Mini Calamité Mankdebol.

Réussite Critique : Ignore la résistance magique de l'adversaire.

Cramocram

Le cirque plein d'airs était très friand de ses petites créatures capables de cracher du feu aussi facilement sans avoir d'aigreur d'estomac et évitait le côté soul des employés dû à l'alcool ingéré. Mais un beau jour ils firent flamber le chapiteau du cirque et ils furent bannis à vie de ce genre d'événement.

Usages :

- Peut brûler le mobilier.
- Peut allumer un feu.
- Peut faire griller des « marshmallow ».
- Sort de type élémentaire.

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : instantanée

Coût : 4 PA

Dégâts : 1D6+5 et 1D6+2 à ceux derrière (Ignore la PR naturelle).

Portée : 5 mètres

Mot de pouvoir :

“Lait Quawott çonkhouitt”

Détails du sort :

Le kobold expédie un jet de feu liquide jusqu'à une distance de 5 mètres, jet qui peut toucher plusieurs ennemis. Les dégâts sont de 1D6+5 pour la première cible et 1D6+2 pour celles qui sont derrière.

Échec critique : Tableau des maladresses des sorts.

Réussite Critique : Ajoute 1D6 de dégâts.

Le Dé mineur

Mankdebol est un grand farceur et aime jouer sur le hasard des choses pour faire tourner une situation à son avantage. Grâce à quelques incantations et un jet de dé, il est capable d'accorder l'élaboration d'une malédiction bénéfique mais hasardeuse car il ne faut pas déconner non plus !

Usages :

- Permet de retirer une mutation mineure.
- Uniquement fraîchement produite.
- Peut retirer les aspects négatifs des sorts adverses.
- Sort de type malédiction.

Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : instantanée

Coût : 7 PA + 1D6 PA si mutation supprimée

Effets :

- Annuler les effets négatifs d'un sortilège faible.
- Lever une malédiction de bas niveau sur un allié.
- Annuler un effet secondaire magique.

Portée : 3 mètres

Ingédients : Une paire de dés (Réutilisable).

Mot de pouvoir :

"Chtouchpah ominnes"

Détails du sort :

Le lanceur sort de sa poche une paire de dé et les lance au sol en formulant son incantation qui fait appel au dieu du Hasard pour retirer un effet magique affectant un coéquipier.

Échec critique : Mini Calamité Mankdebol.

Réussite Critique : Réduit de moitié le coût des PA du sort.

Faumoï

Certains disent que ce sort est beaucoup plus dévastateur mentalement qu'un nain parlant de son prorata d'aventure et de ses richesses. Car oui, il serait même plus redoutable qu'un vieil artiste de rue du nom d'Otis parce qu'il serait capable de vous le faire écouter en canon avec son double.

Usages :

- Permet de créer une diversion.
- Possibilité de distraire un monstre.
- De faire un double monologue.
- Sort de type Illusion.

Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 combat ou 2 minutes/niveau hors combat.

Épreuve : Test INT pour un mage pour détecter la supercherie.

Coût : 6 PA

Portée : 3 mètres

Mot de pouvoir :

"Tenah traupri gro !"

Détails du sort :

En un assaut, le kobold fabrique un double illusoire de lui-même, double qui peut parler, voir danser sur lui-même, et pourra détourner l'attention d'un héros. Il sera toutefois dissipé au moindre contact.

Échec critique : Mini Calamité Mankdebol.

Réussite Critique : Assomme d'ennui son adversaire avec un monologue, épreuve d'INT pour la cible afin d'éviter d'être distraite durant 1D6 assaut. (S'assoie et écoute le monologue).

Kopaing Piaros

Ce sort fut inventé par le grand mage Albert Piaros, mais il aurait été modifié par un de ses disciples devenu Kobold par Mankdebol. Il reste toutefois très utile mais le problème d'un kobold c'est que s'il se fait voir il est quand même bien moins résistant qu'un aventurier.

Usages :

- Permet de se rendre presque invisible.
- Permet une meilleure infiltration.
- De se faire oublier de ses camarades.
- Sort de type Illusion.

Durée d'incantation : 2 assauts

Épreuve : INT-4 pour les protagonistes passibles de le voir.

Coût : 6 PA/heure

Ingrédients : Une poignée de sel de cuisine.

Mot de pouvoir :

"Un, deux, trois, pouf Plulà!"

Détails du sort :

Un véritable sort d'invisibilité ou presque, uniquement sur soi-même. Il est très efficace, mais se voit affligé d'une limitation : une fois détecté, le joueur de sort redevient visible. Ainsi donc, il n'est pas compatible avec des techniques de combat rapproché ou à distance. À réserver plutôt pour les missions d'infiltration et d'espionnage, pour frapper un ennemi dans le dos ou pousser quelqu'un du haut d'une falaise (enfin vu la force d'un Kobold, cela reste théorique). Mais une fois l'ennemi décédé, on se fiche bien d'être à nouveau visible.

Échec critique : Mini Calamité Mankdebol.

Réussite Critique : Fait passer l'épreuve à INT-8 pour le détecter.

Spouïing

Beaucoup ont tenté de voler grâce à ce sort, mais il n'y a jamais eu de retour sur leur véritable envolée. Peut-être que si son créateur n'avait pas fini en peinture sur un plafond, on aurait pu avoir plus de détails.

Usages :

- Permet d'aider un allié à atteindre une plateforme.
- Faire bondir un ennemi, voire l'assommer.
- Apprendre à voler.

Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : Instantanée

--

En Intérieur

Epreuve : FO pour éviter d'être assommé par le plafond.

Résistance Magique de la cible si non consentante.

Dégâts : 1D6+5 de chute, passe l'armure naturelle et sur un jet de FO raté la cible sera assommée pour 3 assauts.

En Extérieur

Épreuve : AD-2 pour se réceptionner correctement, si échec critique du jet, la cible sera assommée pour 1D6 assauts.

Résistance Magique de la cible si non consentante.

Dégâts : 2D6+2 de chute (mauvaise réception, passe l'armure naturelle).

Coût : 6 PA

Portée : 5 mètres ou personnelle

Mot de pouvoir :

"Tuuuuthan Veale !"

Détails du sort :

Fait apparaître des ressorts sous les pieds de la cible, leur faisant faire un saut unique et dévastateur jusqu'à 6 mètres. Attention à la chute ou au plafond, car il y en a qui ont essayé, ils ont eu des problèmes ! Sur un pont ou à côté d'un gouffre, ce sort peut devenir mortel....

Échec critique : Les ressorts apparaissent sous les pieds du Kobold.

Réussite Critique : Pas d'épreuve de résistance magique de la cible.

ChminKipik de Tanoss

Sort compilé par un ancien Kobold « grand » mage du nom de Tanoss, provenant de la magie de combat. Certes, il est beaucoup moins classe que celui avec des pieux sortant de la terre, mais des clous feront l'affaire.

Usages :

- Modification de terrain infligeant des dégâts.
- Le sort doit être lancé sur une zone de sol.
- Peut toucher les équipiers.
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires.

Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 3 assauts

Épreuve : AD pour éviter la zone (à -4 si on ne regarde pas la zone).

Dégâts : 2D6/cible et MV -50%

Ingrédients : Poignée de clous, rouillés c'est mieux.

Coût : 6 PA

Portée : 10 mètres

Aire d'effet : zone de 3 mètres de large sur 6 mètres de long.

Mot de pouvoir :

"Talatétanophobietitanesque !"

Détails du sort :

Le Kobold utilise sa magie pour augmenter le nombre de ses clous une fois lancé. Les ennemis voyant cela peuvent tenter un test d'AD (à -4 si on ne regarde pas la zone) pour éviter de se retrouver dans la zone d'effet et subir les dégâts et malus.

Échec critique : Le mage lance le sort sous ses pieds.

Réussite Critique : Dégâts doublés, cible immobilisée.

Ptit Kopaing du Khaos

Le Kobold à force de croiser des entités Chaotiques dans le Donjon a compris qu'il pouvait avoir une pour lui et se faire un allié pratique mais qui restera fragile. Il ne pourra cependant invoquer et contrôler qu'une seule entité : soit un gros rat du chaos, un chien ou un chat du Chaos et un petit cochon mutant. Il pourra s'en servir de monture, de garde qui veillera sur son sommeil mais il faudra le nourrir sinon il finira par partir.

Usages :

- Invocation d'un petit allié des plans du Chaos.
- Fidèle au Kobold uniquement.
- Doit être nourri toutes les semaines sinon s'enfuira du Donjon.

Durée d'incantation : 1 heure

Durée du sort : permanent, jusqu'à la mort du familier ou du Kobold.

Épreuve de contrôle : néant, sera toujours aux ordres du Kobold.

Dégâts de la créature : identique pour les 4 bestioles soit 1D6+3, si critique dégâts+3 sans PR.

Ingédients : un gros morceau de viande même avariée d'au moins 1 kilo.

Coût : 12 PA

Portée : jusqu'à 3 mètres

Mot de pouvoir :

"Laptitebete Kuikouine!"

Détails du sort :

Le Kobold utilise sa magie pour attirer à lui une petite créature sombre aux yeux rouges vivant dans les plans du Chaos. Cela sera toujours une des 4 créatures suivantes : soit un gros rat du chaos, soit un chien ou un chat du Chaos, soit un petit cochon mutant qui ont les mêmes caractéristiques. PR2 (magique), EV12, ATT8, ESQ10 (peut attaquer le même assaut) dégâts 1D6+3 de morsure magique, RM comme le Kobold, INT6, mouvement 6 mètres par assaut, régénération de 3 EV par heure.

Échec critique : Mini Calamité Mankdebol.

Réussite Critique : La créature est plus grosse et moche que la moyenne et aura EV+5, AT et ESQ +2 et +2 au dommage de morsure, Critique sur 1-2 avec effet en plus d'une mutation mineure si RM ratée. Elle gagne la compétence Intimider (épreuve à 8).

Truc Kibrulgelronge

Vrai sort de combat qui coûte pas mal de PA mais qui peut faire la différence dans de nombreuses situations. On peut soit choisir une seule cible et lui faire de bons dommages avec 3 types d'éléments, soit 3 cibles distinctes mais il faudra faire des jets distincts. On suppose que c'est Mankdebol qui a permis ce sort qui augmente grandement les chances et les risques de jets critiques...

Usages :

- Rayons énergétiques, un de feu, un de froid, un d'acide.
- 1 ou 3 cibles autour du Kobold.
- Peut toucher toutes les entités, même magiques.
- Si les rayons vont sur 1 seule cible, ne compter qu'une fois les protections magiques.

Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : Instantanée

Épreuve : 1 pour une cible unique mais 3 épreuves si 3 cibles.

Dégâts : 1D6+3 par cible ou 3D6+3 sur 1 seule cible, ignore la PR naturelle.

Ingédients : Une fourchette avec 3 dents (bois, métal, os ou ivoire).

Coût : 9 PA

Portée : jusqu'à 10 mètres

Aire d'effet : 1 ou 3 cibles

Mot de pouvoir :

"Kibrule Kigel Kironge !"

Détails du sort :

Le Kobold utilise sa magie soit pour blesser plusieurs petites cibles qui le harcèlent mais peut aussi choisir de cibler un seul ennemi pour tenter de lui faire plus mal. De nombreuses protections magiques peuvent contrer ce sort car ce sont bien des rayons énergétiques, un de feu, un de froid et un d'acide. Il faut choisir soit 1 cible, soit 3 mais pas 2, et on ne se sait pas pourquoi.

Échec critique : Tableau des maladresses des sorts.

Réussite Critique : Dégâts doublés sur la cible unique du jet critique.

Portail du Khaos

Sort qui permet au Kobold de passer quelques secondes dans les plans du Chaos pour revenir un peu plus loin dans la même zone visible. Et comme il peut aussi se rendre invisible, les aventuriers ne sauront jamais à quoi s'en tenir. Mais ce sort est coûteux en PA et le mage Kobold est limité dans sa puissance, il devra donc garder cela pour des cas extrêmes.

Usages :

- La zone de retour doit être en vue du kobold.
- Le sort est personnel mais il peut prendre son familier du Chaos (3 PA).
- Permet de fuir un combat ou mieux se placer.
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires.

Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : disparition dans les limbes du Chaos pour 1D6 assauts avant de revenir sur le lieu choisi de son retour.

Épreuve : COU avec un bonus +5 au retour du plan pour ne pas vomir sur ses pieds.

Ingrédients : une pièce de monnaie qui disparaîtra (+1 pour le familier si besoin).

Coût : 6 PA+ 3 PA pour son familier du Chaos.

Portée : jusqu'à 20 mètres +2 PA pour 1D6 mètres de plus.

Aire d'effet : personnelle

Mot de pouvoir :

"Jesuiplula jesuislaba !"

Détails du sort :

Le Kobold utilise sa magie pour disparaître pour de bon d'un endroit pour se matérialiser un peu plus loin dans la même zone. Cela peut être aussi le moyen d'accès à sa cachette ou une chambre douillette loin de ses compagnons, du moins s'il lui reste des PA pour le faire. Mais il devra passer par des plans du Chaos et certains Kobolds n'en sont jamais revenus...

Échec critique : Mini Calamité Mankdebol.

Réussite Critique : Coût réduit de moitié des PA du sort du portail.

Bouletkisenpalarose

Sort que l'on fait avec de que l'on trouve dans les latrines, il ne faut mieux pas en faire une description trop précise. Le Kobold se prépare d'avance quelques potions/récipients fragiles à jeter sur ses adversaires pour se sortir de situation délicate pour faire céder un flan pour ceux qui connaissent la notion de tactique.

Dans le cas d'un combat, il faudra trouver une victime pour nettoyer la zone...

Usages :

- Modification de terrain infligeant des malus.
- Le sort doit être lancé sur une zone de sol.
- Peut toucher les équipiers.
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires, les morts vivants.

Durée d'incantation : 1D6 heure

Durée du sort : effet 3D6 minutes, conservation 1 mois.

Épreuve : AD pour éviter la zone ou avoir CHA-2 et des taches sur ses vêtements.

Dégâts : sans mais les cibles qui ratent une épreuve de résistance à la magie sont gênées dans la zone -2 toutes les épreuves.

Ingrédients : 1 grosse fiole ou un pot de terre cuite (conservation 1 mois) poids ½ kilo.

Coût : 10 PA

Portée : 6 mètres +1D6 mètres.

Aire d'effet : Cercle d'un diamètre de 6 mètres.

Mot de pouvoir :

"maikeskipukomça !"

Détails du sort :

Le Kobold utilise sa magie pour fabriquer des potions ou récipients fermés et fragiles, et pièges qu'il lancera sur ses ennemis. Les ennemis voyant cela peuvent tenter un test d'AD pour éviter de se retrouver dans la zone d'effet et subir un malus de 2 en CHA et du coup avoir ses vêtements souillés...

Échec critique : Mini Calamité Mankdebol.

Réussite Critique : Pas d'épreuve de résistance à la magie pour les cibles dans la zone.