

ROULEN PLAY

LE JEU DE RÔLE



LIVRE DU JOUEUR

EN ROUTE POUR DES AVENTURES PALPITANTES

Avec *Rôle'n Play, le jeu de rôle*, plongez dans des aventures palpitantes et épiques, au cœur d'un univers médiéval fantastique.

En compagnie de vos amis, incarnez d'intrépides aventuriers prêts à affronter de terribles créatures, depuis les plus faibles kobolds jusqu'aux terribles dragons, afin de gagner gloire et trésors merveilleux. Intrigues au sein d'anciennes cités, complots, sombres serviteurs de terribles puissances prêtes à déferler sur le monde, artefacts légendaires... Parcourez contrées sauvages, donjons et souterrains en bravant les dangers qui se dressent sur votre route. En chemin, vous pourriez même, peut-être, sauver encore une fois le monde.

Le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôle*, contient tout ce dont vous aurez besoin pour jouer votre personnage du niveau 1 au niveau 8. Véritable livre de base de la gamme, c'est l'ouvrage indispensable aux joueurs et meneuses pour se lancer dans l'aventure.


Embarquez tous ensemble pour une infinité d'épopées légendaires, à l'instar des héros de l'émission *Rôle'n Play*, que vous pouvez retrouver sur sa chaîne Youtube !

Et si vous ne connaissez pas encore l'émission, pas de panique ! Dans *Rôle'n Play, le jeu de rôle*, la seule limite est votre imagination.

Prêt à partir à l'aventure ?

Dans ce livre, vous trouverez :

- Une introduction au jeu de rôle ;
- 7 origines pour votre personnage, déterminant le peuple dont il est issu ;
- Un guide pour construire la personnalité de votre personnage grâce à 16 historiques prêts à jouer ;
- 12 classes de personnages accompagnées de leurs 4 spécialisations respectives ;
- 68 dons permettant de personnaliser et d'affiner la spécialisation de votre personnage ;
- Les règles du jeu, dont celles permettant de gérer les combats et la santé des personnages, ainsi que des conseils pour les utiliser ;
- Le fonctionnement de la magie ainsi que la description des tours de magie et des sorts de niveau 1 à niveau 4.

 Comme l'indique ce pictogramme, cet ouvrage fait partie du cœur de la gamme *Rôle'n Play, le jeu de rôle*. Il est indispensable à tout joueur ou meneuse de jeu.



black-book-editions.fr

© Black Book Éditions, 2022. Black Book Éditions et Rôle'n Play sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.

BBERNPJDR01



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	6	GNOME	30	AASIMAR	46
Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?	6	Les gnomes en Alarian	30	Les aasimars en Alarian	46
Que se serait-il passé alors ?	7	Les gnomes en Pangée	31	Les aasimars en Pangée	46
Quelques termes importants	7	Patronymes	31	Patronymes	47
Un jeu de société	7	Traits généraux	31	Traits généraux	47
Des règles	7	Capacités générales	31	Capacités générales	48
Du matériel	8	Capacités spécifiques des peuples	32	Capacités spécifiques des peuples	48
De l'imagination	8	Gnome des terres	32	Aasimar céleste	48
Pas de vainqueur	8	Gnome des bois	32	Aasimar déchu	48
Une histoire partagée	9	Gnome des eaux	33	Aasimar impur	49
Le déroulement de la partie	10	Gnome nomade	33		
Le tour par tour	10	Gnome solitaire	33	SANGDRAGON	50
Un jeu théâtral	10			Les sangdragons en Alarian	50
Lire et utiliser ce livre	10	HALFELIN	34	Les sangdragons en Pangée	50
Quelques règles fondamentales	11	Les halfelins en Alarian	34	Patronymes	51
		Les halfelins en Pangée	35	Traits généraux	51
		Patronymes	35	Capacités générales	51
		Traits généraux	35	Capacités spécifiques des peuples	51
		Capacités générales	35	Sangdragon cracheur	51
		Capacités spécifiques des peuples	36	Sangdragon ailé	52
		Halfelin de village	36		
		Halfelin tête de bois	36	LES HISTORIQUES	53
		Halfelin des cités	36	Historique et personnalité	53
		Halfelin aventurier	36	Traits de personnalité	53
				Idéal	53
		HUMAIN	38	Lien	53
		Les humains en Alarian	38	Défaut	54
		Les humains en Pangée	38	Les tendances	54
		Patronymes	38	Tendance morale	54
		Traits généraux	39	Tendance sociale	54
		Capacités générales	39	Interpréter les tendances	55
		Capacités spécifiques des peuples	39	Les Langues	55
		Humain versatile	39	Historique	56
		Humain compétent	39	Maîtrises	56
		Humain talentueux	40	Langues	56
		Demi-elfe	40	Équipement	56
		Demi-orc	41	Aptitude	56
				Suggestions de personnalités	56
		NAIN	42	Personnaliser votre historique	57
		Les nains en Alarian	42	Liste des historiques	57
		Les nains en Pangée	43	Brigand	57
		Patronymes	43	Crapule	59
		Traits généraux	43	Dévot	60
		Capacités générales	43	Érudit	61
		Capacités spécifiques des peuples	44	Explorateur	63
		Nain des vallées	44	Homme de loi	64
		Nain des pics	44	Itinérant	65
		Nain du dessous	44	Manouvrier	66
		Nains des routes	45	Membre de guilde	68

Militaire	69	ENSORCELEUR	114	RÔDEUR	153
Miséreux	70	Créer un ensorceleur	114	Créer un rôdeur	153
Primitif	71	Aptitudes de classe	114	Aptitudes de classe	153
Sang bleu	73	Lanceur de sorts	115	Capacités de classe	154
Serviteur	74	Capacités de classe	116	Archétypes de rôdeur	157
Solitaire	75	Origines magiques	118	Archer arcanique	157
Villageois	76	Lignée céleste	118	Chasseur	157
		Lignée draconique	119	Chasseur de monstres	158
		Lignée infernale	120	Passeur	159
		Lignée originelle	121		
LES CLASSES DE PERSONNAGE	78			ROUBLARD	160
Lecture des capacités de classes	79			Créer un roublard	160
		GUERRIER	122	Aptitudes de classe	160
BARBARE	81	Créer un guerrier	122	Capacités de classe	160
Créer un barbare	81	Aptitudes de classe	122	Archétypes de roublard	162
Aptitudes de classe	81	Capacités de classe	122	Bonimenteur	162
Capacités de classe	82	Archétypes martiaux	125	Espion	162
Voies primitives	83	Champion	125	Ombrelame	163
Voie des ancêtres	83	Bretteur	125	Voleur	164
Voie du berserker	83	Défenseur	126		
Voie du hurlement	84	Officier	126		
Voie des steppes	85			SORCIER	165
				Créer un sorcier	165
BARDE	86	MAGICIEN	127	Aptitudes de classe	165
Créer un barde	86	Créer un magicien	127	Magie de pacte	166
Aptitudes de classe	86	Aptitudes de classe	127	Capacités de classe	167
Lanceur de sorts	87	Lanceur de sorts	128	Invocations occultes	169
Capacités de classe	88	Capacités de classe	131	Protecteurs d'outre-monde	172
Collèges Bardiques	90	Traditions arcaniques	131	L'entité extradimensionnelle	172
Collège des Diplomates	90	Académicien	132	Le fiélon	172
Collège de la Nuit	90	Éminence grise	133	Grand veneur	174
Collège du Savoir	91	Maître d'études	134	Seigneur des ombres	175
Collège des Taromanciens	92	Maître du grimoire	134		
				LES DONs	176
CLERC	93	MOINE	138	Les types de dons	176
Créer un clerc	93	Créer un moine	138	Dons généraux	176
Aptitudes de classe	93	Aptitudes de classe	138	Acrobate	176
Lanceur de sorts	94	Capacités de classe	139	Augmentation de caractéristiques	176
Capacités de classe	95	Traditions monacales	142	Caméléon	176
Vocations Divines	97	Voie des cinq animaux	142	Chef né	177
Astrologue	97	Voie de la main ouverte	142	Coriace	177
Gardien des traditions	98	Voie du métal brûlant	143	Destiné	178
Prêtre	99	Voie du vide	143	Docte	178
Questeur	105			Enfant des profondeurs	178
		PALADIN	144	Expert en acrobaties	178
DRUIDE	106	Créer un paladin	144	Expert en arcanes	178
Créer un druide	106	Aptitudes de classe	144	Expert en athlétisme	178
Aptitudes de classe	106	Capacités de classe	145	Expert en discrétion	179
Lanceur de sorts	107	Serments sacrés	148	Expert en dressage	179
Capacités de classe	108	Serment de dévotion	149	Expert en escamotage	180
Cercles druidiques	110	Serment d'obédience	149	Expert en histoire	180
Cercle des fées	110	Serment de piété	150	Expert en intimidation	180
Cercle de la terre	110	Serment de la terre	151	Expert en investigation	181
Cercle de la vie	112			Expert en médecine	181
Cercle des profondeurs	113				

Expert en nature	181	L'ÉQUIPEMENT	192	LE COMBAT	226
Expert en perception	181	Système monétaire	192	Gestion du temps	226
Expert en perspicacité	182	Armures	192	Ordre du combat	226
Expert en persuasion	182	Armes	195	Surprise	226
Expert en religion	182	Équipement d'aventurier	197	Initiative	227
Expert en représentation	183	Outils	200	Le tour de combat	227
Expert en supercherie	183	Montures et véhicules	203	Effectuer une action	227
Expert en survie	183	Marchandises	204	Se déplacer	227
Furtif	184	Dépenses courantes	204	Action bonus	227
Infatigable	184	Services magiques	205	Réaction	228
Mains de guérisseur	184	LES RÈGLES DU JEU	208	Actions gratuites	228
Maître empoisonneur	184	Mécanique de résolution	208	Autres activités	228
Pilleur de tombes	184	Déterminer les modificateurs	208	Déplacements	228
Talentueux	184	Avantage et désavantage	209	Fragmenter le déplacement	228
Touche-à-tout	184	L'inspiration	210	Utiliser différentes vitesses	229
Véloce	185	Le test de caractéristique	210	Terrain difficile	229
Vigilant	185	Test en opposition	210	Escalader, nager, ramper	229
Dons de combat	185	Coopération	210	Sauter	229
Ambidextre	185	Test de groupe	211	Être à terre	229
Arbalétrier	185	Test passif	211	Se déplacer au milieu d'autres	229
Archer	185	Utiliser les caractéristiques	211	créatures	229
Archer monté	185	Les compétences	213	Voler	229
Bagarreur	186	Les outils	215	Taille et espace	229
Botte secrète	186	Véhicules	216	Actions en combat	230
Cavalier	186	Le jet de sauvegarde	216	Aider	230
Combattant en équipe	187	DD d'un jet de sauvegarde	216	Attaquer	230
Escrimeur	187	Les six jets de sauvegarde	216	Chercher	230
Expert au bouclier	187	L'AVENTURE	217	Esquiver	230
Expert en armes de jet	187	Écoulement du temps	217	Lancer un sort	230
Expert en armes doubles	187	Les déplacements	217	Se cacher	230
Expert en armes longues	187	Vitesse de déplacement	217	Se désengager	231
Expert en armes lourdes	188	Terrain difficile	218	Se précipiter	231
Expert en armures	188	Mouvements spéciaux	219	Se tenir prêt	231
Expert en manœuvres	188	L'environnement	220	Utiliser un objet	231
Fantassin léger	188	Asphyxie	220	Autres actions	232
Fantassin intermédiaire	188	Chutes	220	Les attaques	232
Fantassin lourd	188	Eau et nourriture	220	Quatre types d'attaques	232
Féroce	188	Vision et lumière	220	Porter une attaque	233
Fléau des mages	189	Interactions avec des objets	221	Le jet d'attaque	233
Impitoyable	189	Furtivité et discrétion	221	Attaques à distance	234
Lutteur	189	Conditions préalables	221	Attaques au corps à corps	234
Tireur d'élite	189	Se cacher	222	Abri	236
Vétéran	189	Révéler sa position	222	Combat monté	237
Dons magiques	189	LES INTERACTIONS SOCIALES	223	Monter et descendre de sa monture	237
Concentré	189	Interprétation	223	Les montures en combat	237
Destructeur	189	Incarnar	223	Combat sous-marin	237
Initié des arcanes	190	Décrire	223	Les dégâts	237
Initié de la foi	190	S'imprégner	224	Le jet de dégâts	237
Mage combattant	190	Conséquences	224	Coups critiques	237
Sang de sorcier	191	Utiliser les caractéristiques	224	Assommer une créature	238
Sang des étoiles	191			Types de dégâts	238
Sort de prédilection	191			Vulnérabilité, résistance et immunité	238
Volonté de fer	191			aux dégâts	238

LA SANTÉ 239

Les points de vie	239
Fluctuation des points de vie	239
Soins	239
Tomber à 0 point de vie	239
Points de vie temporaires	241
Les états	241
À terre	241
Assourdi	241
Aveuglé	241
Charmé	241
Empoigné	242
Empoisonné	242
Entravé	242
Étourdi	242
Inconscient	242
Invisible	242
Neutralisé	242
Paralysé	242
Pétrifié	243
Terrorisé	243
Fatigue et épuisement	243
Repos	243

ENTRE LES AVENTURES 244

Vendre son butin	244
Le train de vie	245
Intermèdes	246
Artisanat	247
Exercer une profession	247
Récupérer	247
Mener des recherches	247
Se former	247

LA MAGIE 248

Définition d'un sort	248
Lancer un sort	248
Sorts préparés	248
Sorts connus	248
Emplacements de sorts	248
Aptitudes	248
Incantation des monstres	248
Caractéristiques d'un sort	248
Description des sorts	252

INDEX DES SORTS PAR NIVEAU 309

FEUILLE DE PERSONNAGE 310

CRÉDITS

Directeur de publication : David Burckle

Responsable d'édition : Marc Sautriot

Assistante d'édition : Sélène Meynier

Responsables de gamme : Julien Dutel et Marc Sautriot

Direction artistique : Julien Dutel et Marc Sautriot

Auteurs : Coralie David, Julien Dutel, Etienne Goos et Jérôme Larré

Textes additionnels : Le travail de nombreux auteurs a été repris, modifié, amendé ou a tout simplement servi d'inspiration pour les textes de cet ouvrage, avec leur accord. Qu'ils en soient remerciés ici, par ordre alphabétique : Jean-Cyril Amiot, Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, Clément Bouilly, Coralie David, Julien Dutel, Géraud Myvyrian G, Jérôme Larré, Aurélie Pesséas, Philippe Rat, Thomas Robert, Marc Sautriot.

Relecture : Sélène Meynier

Création graphique et maquette : Romano Garnier

Logo Rôle'n Play, le jeu de rôle : Coline Mergen

Illustration de couverture : Simon Labrousse

Illustrations intérieures : Aurore Folny, Benjamin Giletti, Rémi Jacquot, Simon Labrousse, Omer Tunç

Crédits photos : Laura Hoffmann

L'équipe de Black Book Editions : Jean-Cyril Amiot, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Camille Bourgoïn, Anthony Bruno, Louise Chalier, Julien Collas, Julie Corail, Franck Drevon, Jonathan Duvic, Nicolas Ferracci, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Przybyla, Marc Sautriot, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

L'équipe de Rôle'n Play : Olivier Boillot, Julie Corail, Julien Dutel, Ryan Highley, Laura Hoffmann, Auréa Janneau, Mellie Melzassard, Sébastien Mortamet, Ninon Oldman, Juliette Paire

Édité par Black Book Éditions,

12 rue Jean Carmet, 69800 St PRIEST, FRANCE,

www.black-book-editions.fr

Dépot légal : Septembre 2022 - Imprimé en UE

ISBN : 978-2-38227-245-9

ISBN Collector : 978-2-38227-246-6

ISBN PDF : 978-2-38227-264-0

Identité du produit (Product Identity) : Les éléments suivants sont identifiés comme l'Identité du Produit (Product Identity) et sont donc considérés comme du closed content tel que défini dans la version 1.0a section 1(e) de l'Open Game License (OGL) : les noms et gammes de produits, les logos et marques d'identification y compris la présentation commerciale ; les noms propres, les règles (exemple : folie etc.), les objets magiques, les scénarios, personnages et histoires, les symboles, illustrations et dessins, les représentations graphiques ; et plus généralement toutes les descriptions, les marques commerciales ou déposées clairement identifiées comme Identité du Produit (Product Identity) par le propriétaire et qui exclut spécifiquement l'Open Game Content. Le contenu libre de ce livre (Open Content) comprend uniquement le matériel extrait du Document Relatif au Système (SRD). Toute utilisation du contenu libre doit être réalisée dans les conditions de l'Open Game Licence version 1.0a. Toute reproduction partielle ou totale de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable de Black Book Editions.

INTRODUCTION

Bienvenue dans *Rôle'n Play*, le jeu de rôle. Si vous ne connaissez pas l'émission et que vous êtes tombé sur ce livre par le plus grand des hasards, alors nous ne pouvons que vous enjoindre à aller jeter un œil sur notre chaîne YouTube, afin de voir le jeu en action (<https://www.youtube.com/c/RôlenPlay>).

Le jeu que vous tenez entre les mains est d'un genre très particulier : un jeu de rôle. Et comme dans l'émission, il vous propose de vous aventurer dans des mondes fantastiques peuplés de dragons, de créatures féériques, de dangers et de héros. Vous pourrez alors incarner des aventuriers destinés à de grandes choses, à des aventures palpitantes et incroyables, et parfois à un destin tragique.

LE JEU DE RÔLE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Pensez au dernier film que vous avez vu ou au dernier livre que vous avez lu. Est-ce qu'il n'y a pas un moment pendant l'histoire où vous vous êtes dit « Là, je n'aurais pas fait comme ça ! » ? Plutôt que d'essayer d'entrer discrètement dans le château où était retenu l'héritier du trône, vous auriez foncé dans le tas afin de le sauver sans laisser le temps aux gardes de s'organiser ? Ou alors auriez-vous attendu patiemment que le sorcier maléfique à l'origine de cet enlèvement se montre afin de le capturer et d'échanger sa vie contre celle de l'otage ?





QUE SE SERAIT-IL PASSÉ ALORS ?

Un film ou un roman ne laisse pas ce choix au spectateur ou au lecteur. Le choix est fait par le scénariste ou l'auteur. Le jeu de rôle vous propose d'imaginer une histoire, comme dans un film ou un roman, mais une histoire dont vous seriez à la fois les acteurs, les héros, les auteurs et les metteurs en scène.

Comment ça marche ? C'est ce que cette introduction va vous expliquer.

QUELQUES TERMES IMPORTANTS

Rôle'n Play, le jeu de rôle utilise quelques termes spécifiques et un jargon que vous saurez bien vite maîtriser. Toutefois, certains mots ou expressions sont indispensables dans la plupart des jeux de rôle.

MENEUSE DE JEU

Dans *Rôle'n Play, le jeu de rôle*, l'un des membres du groupe doit assumer un rôle un peu particulier, celui de meneuse de jeu. La meneuse endosse plusieurs responsabilités : à la fois d'organisation, d'arbitrage, de préparation et de mise en scène. Elle n'interprète pas un personnage en particulier, mais incarne en quelque sorte l'univers de jeu et le décor de l'histoire. Elle joue le rôle de toutes les créatures qui peuplent ce décor. Toutefois, même si la meneuse présente des épreuves et des obstacles aux héros au cours de la partie, elle ne joue pas contre le groupe. Son but n'est pas de voir les héros échouer. Son objectif est avant tout de rendre l'aventure savoureuse, de favoriser la coopération des personnages et, le plus important, de faire en sorte que tout le monde s'amuse.

Pour en savoir plus sur le rôle de la meneuse, sur la création de scénarios, la gestion de la partie et pour obtenir les règles qui lui seront utiles, rendez-vous dans le *Livre de la meneuse*.

PERSONNAGES (PJ)

PJ signifie Personnage Joueur (ou Personnage Joué). Cette abréviation désigne les personnages principaux de l'histoire inventée pendant un jeu de rôle. En règle générale, chaque joueur crée et interprète l'un des PJ, et conserve son personnage d'un scénario à l'autre. Le PJ est l'un des héros de l'équipe formée par l'ensemble des joueurs et il se trouve au cœur de l'action durant la partie, explorant des souterrains, affrontant des monstres et parcourant des contrées sauvages.

Même si toutes les personnes présentes à la table jouent et participent à la partie, on désignera celles et ceux

POURQUOI MENEUSE ?

Nous avons pris le parti de distinguer dans le texte les deux fonctions autour de la table : meneuse et joueur, en utilisant un genre différent pour chacun. Cela ne veut évidemment pas dire qu'un homme ne peut être meneur de jeu. Il s'agit avant tout d'une commodité. Ainsi, dans le texte, lorsque nous faisons référence à la meneuse sans forcément citer la fonction, nous utiliserons « elle », et « il » pour les joueurs.

incarnant des PJ, par opposition à la meneuse, comme étant les joueurs.

FIGURANTS (PNJ)

PNJ signifie Personnage Non-Joueur (ou Personnage Non Joué). On englobe dans cette désignation tous les personnages qui ne sont pas interprétés par l'un des joueurs. Un PNJ peut jouer un rôle tout à fait mineur dans l'histoire (le tavernier qui sert à boire dans l'auberge où les PJ passent la nuit) ou, au contraire, être un allié ou un ennemi essentiel (le sorcier que traquent sans relâche les PJ). Généralement, il est de la responsabilité de la meneuse de « faire vivre » les PNJ, dans leurs interactions avec les PJ comme avec le monde imaginaire où l'histoire se déroule.

UN JEU DE SOCIÉTÉ

Le jeu de rôle est avant tout un jeu de société. Il s'agit de vous réunir avec quelques amis ou parents, un peu de matériel et des règles qui vous indiquent comment jouer. Généralement, une partie de *Rôle'n Play, le jeu de rôle* réunit entre 4 et 6 personnes et dure de 2 à 4 h. Avec l'habitude, vous pourrez gérer sans problème un nombre de joueurs plus faible ou plus important, et vous n'aurez aucun mal à allonger la durée des parties. Mais, lorsque vous débutez, essayez de rester dans ces limites.

DES RÈGLES

Les règles essentielles de *Rôle'n Play, le jeu de rôle*, vous les tenez entre les mains. Une grande part de ces règles traite de la manière de gérer les actions des personnages. En effet, même si le jeu de rôle s'appuie sur l'imagination des participants, certaines « règles » s'appliquent aux héros et aux héroïnes. Ainsi, une puissante guerrière sera généralement plus douée avec les armes et l'affrontement, alors qu'un roublard optera plutôt pour une infiltration discrète de la forteresse ennemie.



Ce sont les règles qui déterminent si une action est simple ou complexe pour votre personnage et, lorsque vous tentez votre chance, si votre action réussit ou non.

DU MATÉRIEL

Le matériel peut être minimal : des feuilles de papier, des crayons, une gomme et quelques dés suffisent amplement. Il est tout à fait possible d'agrémenter sa pratique du jeu en se procurant un écran de jeu, des scénarios, des figurines ou des décors, mais rien de tout cela n'est indispensable.

DE L'IMAGINATION

Par rapport à d'autres jeux de société, le jeu de rôle implique une grande part de dialogue et de communication entre les joueurs. En effet, le « jeu » se déroule principalement dans l'imaginaire des participants, à mesure que l'histoire commune prend forme. Cela peut paraître abstrait pour l'instant mais, vous verrez, en jouant, tout devient très naturel. Tout comme lorsque vous lisez un livre et que

les images viennent à votre esprit sans avoir besoin d'y réfléchir, le même mécanisme fonctionne en jeu de rôle. Les règles ne sont là que pour gérer certains cas particuliers, et l'histoire préparée par la meneuse n'est qu'un guide, un cadre dont les joueurs peuvent choisir de sortir. Le jeu de rôle est un lointain descendant des veillées au coin du feu, où l'on se racontait des histoires pour faire peur, pour faire rire ou pour faire rêver.

PAS DE VAINQUEUR

Le jeu de rôle présente une particularité fondamentale. Il n'y a pas, à proprement parler, de « but du jeu » qui désigne un vainqueur absolu parmi les participants. L'objectif principal de tous doit être de s'amuser ensemble en racontant une histoire. Une action ratée ne signifie pas une défaite, un PJ blessé ou prisonnier ne signifie pas que l'histoire cesse d'être intéressante ou amusante, et résoudre une intrigue du scénario ne signifie pas que la meneuse a perdu et que les joueurs ont gagné.

Contrairement aux jeux vidéo, il n'y a pas non plus la possibilité de revenir en arrière pour changer certaines choses

S'INSPIRER DE LA CHAÎNE RÔLE'N PLAY

Comme vous le savez, avant d'être le jeu que vous tenez entre vos mains, *Rôle'n Play* est d'abord un *actual play*, c'est-à-dire une émission où l'on peut voir un groupe d'amis jouer des parties de jeu de rôle. Depuis les débuts de la chaîne, ces vidéos ont permis à de nombreuses personnes qui n'étaient pas rôlistes de découvrir ce loisir, et à de nombreuses autres qui l'étaient déjà de trouver des idées pour animer leurs propres séances. De ce point de vue, *Rôle'n Play* est d'une aide inestimable. Cependant, il arrive parfois que certains débutants – et même quelques vétérans – soient intimidés par les *actual play*, voire soient déçus que leurs premières parties ne soient pas à la hauteur de celles vues en ligne. On appelle ce phénomène « l'effet Mercer ». Voici quelques conseils qui devraient vous aider à le surmonter.

Si vous débutez, il est important de comprendre que vos premières séances devraient être effectivement assez différentes de celles que vous avez pu suivre sur *Rôle'n Play*. La raison est extrêmement simple : tous les participants réguliers de l'émission sont des comédiens professionnels, dotés d'un matériel qui l'est tout autant et qui jouent dans des conditions particulièrement favorables. Même si leur aisance à l'écran peut donner l'impression que tout est simple ou intuitif, ils ont derrière eux des années de pratique. Il est donc tout à fait normal que vous ayez plus de

mal qu'eux à répondre du tac au tac, à modifier votre voix ou à exprimer des émotions complexes d'un seul regard, ou même que vos parties soient moins rythmées ou les discussions moins animées.

Cette différence peut sembler intimidante, certes, mais elle ne constitue en rien un problème ou un frein à votre pratique : tout d'abord, aucune de ces capacités n'est indispensable lors d'une partie de jeu de rôle. Ce serait donc une véritable erreur d'avoir de telles exigences vis-à-vis de vous-même ou, pire, du reste du groupe. De plus, malgré leur intérêt évident, vous n'avez pas besoin d'avoir suivi des cours de théâtre pour passer de très bonnes soirées à jouer, et ce même si vous prenez un peu plus de temps pour répondre aux questions que l'on vous pose ou que votre langage est moins fleuri. Plus encore, les techniques utilisées à l'écran ne nécessitent généralement pas d'être maîtrisées à la perfection pour apporter quelque chose à la partie. Ainsi, ce n'est pas parce que vous ne pouvez pas poser votre voix comme Sébastien lorsqu'il incarne Asgeir que vous ne pouvez pas donner quelques tics de langage à votre personnage. Et cela fera sans doute déjà une différence notable pour vos camarades. Sortez du « tout ou rien ». C'est le meilleur moyen de tout s'interdire, et donc de se priver d'essayer et de progresser. En effet, il en va du jeu de rôle comme de la plupart des autres activités : au fur

et chercher à obtenir un résultat « parfait ». En jeu de rôle, cela n'existe pas et ce sont bien souvent les actions ratées, les catastrophes et les échecs qui rendent l'histoire particulièrement attrayante ou mémorable. L'important du point de vue des joueurs n'est pas que le personnage réussisse ou échoue, mais bien les conséquences sur l'histoire de cette réussite ou de cet échec.

UNE HISTOIRE PARTAGÉE

Le principe du jeu de rôle est de mettre en commun la création d'une histoire qui implique les personnages des joueurs, dans un monde en partie imaginé par la meneuse de jeu. Le rôle de la meneuse consiste en quelque sorte à créer une ébauche d'histoire sur une page blanche. Mais ce sont les interactions des PJ avec cette ébauche qui créent l'histoire à proprement parler.

Du côté des joueurs, il s'agit donc de questionner la meneuse sur ce qu'il se passe et de décider ce qu'entreprennent leurs personnages, en fonction de leurs objectifs et de leurs capacités. Du côté de la meneuse, il s'agit de présenter le



et à mesure des séances, vous allez vous aussi gagner en aisance et trouver vos marques. C'est d'ailleurs exactement ce qu'ont fait les joueuses et joueurs de l'émission sur les aspects plus techniques de notre loisir : ils n'y connaissaient pas grand-chose au départ et ont progressé naturellement au fil des saisons. Vous ferez de même.

Enfin, gardez en tête que même si un *actual play* est une partie de jeu de rôle, il obéit généralement à des contraintes assez différentes. Par exemple, le plus souvent, la vidéo doit rester compréhensible pour les spectateurs (que ce soit en ce qui concerne les règles comme les spécificités de l'univers), ne peut aborder certains sujets, doit être assez courte et absolument éviter que les situations s'enlisent, etc. De ce fait, vous n'aurez peut-être pas envie de vous imposer de telles limites et prendrez plaisir à jouer une partie plus longue, plus tactique, ou allant plus dans le détail de votre univers favori, par exemple.

En résumé, vous n'avez donc aucune raison d'être paralysé par ce que vous voyez dans un *actual play*, ni angoissé à l'idée de ne pas être à la hauteur. Il ne vous viendrait probablement pas à l'idée de ne pas jouer au foot avec vos amis parce vous n'avez pas le niveau pour intégrer une équipe européenne, ou de cesser de vous promener à vélo parce que vous n'avez jamais fait le Tour de France. Ici, c'est exactement la même chose. En revanche, comme avec des artistes

ou des sportifs de premier plan, plutôt que de vous fustiger de ne pas pouvoir faire la même chose, vous gagnerez sans doute à vous en inspirer. En effet, quel que soit l'épisode de *Rôle'n Play*, vous y trouverez de très nombreuses astuces que vous pouvez réutiliser dans vos parties.

Les quelques questions suivantes devraient vous aider à le faire de façon efficace.

- Quelles techniques, astuces ou quels comportements aimeriez-vous reproduire ? Par exemple, vous pouvez décider de vous inspirer de la gestuelle de Mélie, qui lui permet de donner réellement corps à son personnage sans avoir besoin de parler beaucoup.
- Est-ce que vous êtes sûrs que le joueur fait mieux que vous ? À quoi le voyez-vous ? Pourquoi est-ce si bien ?
- Quand utilise-t-il cette technique ? Presque plus important encore, quand est-ce que ce n'est pas le cas ?
- Pourquoi fait-il cela ? Est-ce une simple habitude ou quelque chose d'intentionnel et de réfléchi ? Quel intérêt y trouve-t-il ?
- Comment le fait-il ? Pouvez-vous faire pareil ou au moins vous fixer des étapes avant d'y arriver ?
- Comment est-ce qu'il pourrait encore s'améliorer selon vous ? Pouvez-vous utiliser les mêmes recettes ? Comment feriez-vous pour ajouter votre touche personnelle et ne pas juste singer le joueur concerné ?

monde imaginaire qui sert de toile de fond, de répondre aux questions des joueurs et de réagir aux actions de leurs personnages, tout en gardant en tête le scénario qui était éventuellement prévu et les actions et décisions des PNJ principaux.

LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de jeu de rôle se déroule généralement selon le déroulé suivant.

1. La meneuse commence par décrire une situation en précisant où se trouvent les PJ et ce qui les entoure, à la fois le décor et d'éventuels PNJ.
2. Les joueurs posent éventuellement des questions sur cette situation afin d'obtenir plus d'informations sur certains points particuliers.
3. La meneuse leur répond en tenant compte des capacités de chaque personnage. Ainsi, un personnage doué en Perception remarquera plus de détails, un autre qui dispose de la compétence Survie remarquera des traces d'animaux sauvages, etc. En fonction des réponses obtenues, les joueurs peuvent tout à fait tenter d'obtenir d'autres informations (revenir à l'étape 2) ou faire agir leurs personnages (passer à l'étape 4).
4. Une fois qu'ils disposent d'informations qui leur semblent suffisantes, ou s'ils décident d'agir de façon impulsive ou dans l'urgence — tout est possible —, les joueurs décident de ce qu'entreprennent leurs personnages. Ils peuvent décider et agir en groupe ou choisir d'agir individuellement. Chacun décrit succinctement ce que souhaite accomplir son personnage.
5. La meneuse estime si les actions effectuées peuvent échouer ou non. S'il y a une chance qu'une action échoue, alors les règles permettent de déterminer son résultat (voir *Les règles du jeu* page 208 pour plus de détails à ce sujet). Une fois toutes les actions résolues, elle décrit simplement les conséquences des actes des PJ sur la scène et sur leur environnement (on revient à l'étape 1).

LE TOUR PAR TOUR

La plupart du temps, le flot de la partie n'a nul besoin d'être structuré et il s'agit simplement d'un dialogue entre la meneuse et les joueurs, d'une narration commune telle que décrite précédemment. Toutefois, certaines situations — en particulier les combats — requièrent une structure plus précise et plus rigide. Le dialogue ne s'interrompt pas pour autant, mais les PJ et les PNJ agissent alors en séquence, en suivant une série de tours de jeu. Le chapitre concernant *Le combat*, page 226, décrit plus en détail ce système et la manière pour la meneuse de le gérer.

UN JEU THÉÂTRAL

L'un des aspects amusants du jeu de rôle repose sur le fait de se fondre dans un personnage comme le ferait un acteur. Cela peut consister simplement à se questionner sur la façon dont agirait son personnage (et non le joueur) dans telle ou telle situation. Par exemple, face à un dilemme moral. Cela peut aussi consister à adopter un caractère qui n'est pas le sien et se mettre dans la peau d'un autre le temps de la partie. Cela peut enfin aller jusqu'à « interpréter » le personnage : parler à la première personne, changer sa voix ou ses tics de langages, prendre un accent, utiliser certaines expressions typiques de son personnage, etc.

Pour ce point, chacun peut et doit faire selon ses propres goûts et ses propres capacités. En effet, il n'est pas à la portée de tous d'adopter un accent ou d'improviser une longue tirade. L'important, quel que soit le mode d'expression des joueurs et de la meneuse, est que tout le monde se comprenne et que chacun puisse contribuer à l'histoire commune. Le chapitre sur *Les interactions sociales*, page 223, vous propose quelques conseils concernant l'interprétation des personnages.

LIRE ET UTILISER CE LIVRE

Une chose essentielle : il n'est pas nécessaire de lire cet ouvrage d'un trait avant de commencer à jouer, et encore moins de le connaître sur le bout des doigts. Après cette introduction, vous aurez déjà une vision d'ensemble de la façon dont fonctionne une partie de *Rôle'n Play*, le jeu de rôle. Ce manuel est avant tout conçu pour servir de référence au moment de la création des personnages et en cours de partie. D'autre part, les personnages nouvellement créés ne disposent que d'un ensemble assez limité de capacités. En conséquence, ne soyez pas effrayé par la quantité d'informations proposée. Allez-y pas à pas et n'hésitez pas à ignorer les passages qui ne vous intéressent pas dans l'immédiat.

L'ouvrage est organisé en deux parties :

La première partie concerne **la création et la personnalisation des PJ**. Si vous êtes joueur, c'est la partie qui vous intéresse le plus. C'est elle qui contient toutes les options pour les personnages et qui vous donne toutes les clés pour créer l'alter ego dont vous allez imaginer les aventures. La meneuse doit aussi s'intéresser à cette partie, mais sans forcément se plonger dans tous les détails des aptitudes et capacités de chaque type de personnage.

La deuxième partie concerne les **règles du jeu et les mécaniques de résolution** des actions des personnages, c'est-à-dire la plupart des règles qui seront utilisées pendant la partie à mesure que l'histoire se déroule. C'est cette partie



que la meneuse doit lire avec le plus d'attention afin d'être en mesure de réagir aux décisions des joueurs et aux actions de leurs personnages. Il sera toujours possible de s'y référer en cours de partie, mais plus la meneuse et les joueurs maîtriseront ces règles, plus la partie sera fluide.

Cette partie regroupe également les règles de magie de base – qui tiennent en quelques pages, ainsi que la liste des sorts.

QUELQUES RÈGLES FONDAMENTALES

LES RÈGLES DE BASE

Dans *Rôle'n Play*, il existe trois types de tests : le **test de caractéristique**, le **jet d'attaque** et le **jet de sauvegarde**. Pour déterminer si un test est ou non couronné de succès, *Rôle'n Play* se repose sur un dé à vingt faces (d20). D'autres types de dés interviendront, notamment pour déterminer les dégâts infligés en combat ou l'efficacité de certains sorts. On pourra alors utiliser des dés à 4, 6, 8, 10 et 12 faces.

Un test permet de déterminer si une action réussit. La procédure est la suivante :

1. La meneuse détermine le **degré de difficulté (DD)** du test en s'aidant des règles ou en évaluant la situation.
2. En se basant sur les aptitudes de son personnage, le joueur applique à son test tous les **modificateurs** appropriés. Cela inclut le modificateur d'une caractéristique, son bonus de maîtrise s'il est particulièrement compétent et éventuellement des bonus issus de sortilèges ou d'un équipement magique.
3. Le joueur lance un **d20** et ajoute les modificateurs au résultat obtenu. Si le total est égal ou supérieur au DD, l'action réussit. Sinon, elle échoue.

1. Le test de caractéristique

Ce premier type de test est utilisé lorsqu'un personnage tente une action qui n'est pas automatiquement couronnée de succès (comme traverser la rue) ou vouée à l'échec (soulever un rocher de deux tonnes). Les tests qui ne sont ni des attaques ni des jets de sauvegarde sont des tests de caractéristiques. Cela inclut les jets d'initiative au début du combat.

2. Le jet d'attaque

Ce type de test est utilisé lorsqu'un personnage souhaite attaquer un adversaire. La procédure est la même que ci-dessus, si ce n'est que le DD du test est fixé par la **Classe d'Armure (CA)** de la cible. Les règles de combat sont décrites en détail dans le chapitre qui leur est consacré, page 226.

LE SPÉCIFIQUE L'EMPORTE SUR LE GÉNÉRAL

Vous trouverez dans ce livre les règles qui régissent la manière dont on joue à *Rôle'n Play* et la façon dont on résout les actions de personnages. Ces règles forment le canevas général sur lequel repose le jeu. Néanmoins, de nombreux éléments peuvent contredire ou altérer ce canevas général. Les capacités du personnage ou des sorts peuvent remettre en cause la règle générale. Lorsque c'est le cas, **l'exception a toujours priorité sur la règle générale**.

Ainsi, la règle générale indique qu'un personnage, lorsqu'il utilise l'action *Attaquer*, porte une seule attaque à son adversaire. Si ce personnage possède une capacité qui lui permet d'attaquer deux fois en une seule action, alors l'exception de la capacité prend le pas sur la règle générale et le personnage peut effectivement porter deux attaques.

LES ARRONDIS

Lorsqu'on divise un nombre et qu'on obtient une fraction, il faut toujours arrondir à l'entier inférieur même si la fraction est supérieure à 0,5. Par exemple, 25 divisé par 2 donne 12 (12,5 arrondi à 12), et 14 divisé par 3 donne 4 (4,67 arrondi à 4).

3. Le jet de sauvegarde

Dernier type de test, le jet de sauvegarde permet à un personnage d'éviter un danger comme un sort hostile, un piège ou un poison. Les règles indiquent le DD à atteindre pour éviter ou limiter le danger. La procédure pour réaliser un jet de sauvegarde est identique à celle des autres tests.

Avantage et désavantage

Parfois, les circonstances tournent en faveur du personnage. Il obtient alors *l'avantage* sur son test. Dans ce cas, **le joueur lance deux d20 et choisit le meilleur résultat** (si le joueur obtient 5 et 13, il considère qu'il a obtenu 13 sur le d20). Hélas, il arrive aussi que les circonstances soient plus délicates et imposent le *désavantage* au test. Ici aussi, **le joueur lance deux d20, mais il choisit le moins bon résultat** (toujours avec 5 et 13, le joueur considère qu'il a obtenu 5 sur son d20). Le chapitre consacré aux règles du jeu, page 208, donne toutes les précisions sur *l'avantage* et le *désavantage*.



PARTIE 1 : CRÉER SON PERSONNAGE





LES RÈGLES DE CRÉATION DU PERSONNAGE

Nous y voilà. Vous vous êtes équipé de ce livre et vous avez persévéré jusqu'à ce chapitre. Nous le savons, vous êtes impatient de créer votre personnage : c'est toujours une étape importante, agréable et stimulante avant même de commencer à jouer. Il est donc temps de se pencher sur la création de personnages.

Avant même de penser votre personnage, nous vous conseillons de vous rapprocher de votre meneuse. Si le joueur que vous êtes a la charge de son personnage, la meneuse, elle, doit créer le scénario, la campagne, et gérer tout l'univers de jeu. N'hésitez donc pas à parler avec elle, à communiquer, à lui poser des questions afin de préciser au mieux la proposition qu'elle vous fera et de créer le concept le plus amusant pour vous.

Il ne reste donc plus qu'à vous munir d'un crayon, d'une gomme, d'une feuille de brouillon, d'un set de dés et d'une feuille de personnage. Au besoin, imprimez ou photocopiez celle qui est située à la fin de cet ouvrage page 310. Vous voici prêt à débiter.

Enfin, si vous en avez le désir, vous pouvez lire le chapitre sur *Les règles de jeu*, p. 208 de cet ouvrage. Ce n'est pas obligatoire, mais cela vous permettra de mieux appréhender les capacités que vous proposeront les origines, les historiques, ainsi que les classes de personnage.

1. ÉTABLIR LE CONCEPT DU PERSONNAGE

Avant même de choisir les trois éléments principaux de votre personnage (son origine, son historique et sa classe), vous allez déjà devoir décider ce que vous avez envie de jouer. En effet, vous pouvez être « ce que vous voulez », ou peu s'en faut.

La première chose à faire est donc d'imaginer un concept. Que sera votre personnage ? Est-il capable de manier la magie ? Peut-il se battre comme aucun autre avant lui ? Manie-t-il une énorme hache à deux mains ou une rapière et une

LE PERSONNAGE EN RÉSUMÉ

Voici les éléments fondamentaux qui composent un personnage, repris sur la fiche de personnage (p. 310) :

- L'origine** définit le peuple auquel appartient le personnage et lui offre des capacités et traits spécifiques, comme décrit page 23.
- L'historique** correspond au passé du personnage. Il offre des compétences et traits supplémentaires ainsi que l'équipement de départ (voir page 53).
- La classe** représente la carrière d'aventurier choisie par le personnage et lui apporte ses principales capacités, comme décrit à partir de la page 78.
- Le niveau** représente l'expérience acquise dans sa classe. Le personnage commence au niveau 1 et peut atteindre le niveau 20.
- Les caractéristiques** déterminent les forces et les faiblesses du personnage. Voir page 208 pour connaître toutes les règles régissant leur utilisation.
- Les maîtrises** offrent des avantages supplémentaires et peuvent concerner des compétences, des outils, des langues, des armes ou des armures.
- Les bonus de maîtrise (BM)** découlent des maîtrises du personnage et s'ajoutent à tout test pertinent. Ils augmentent à mesure que le personnage évolue.
- Les points de vie (PV)** représentent l'endurance et la résistance physique du personnage. Ils sont basés sur la Constitution (page 212) et augmentent à mesure que le personnage évolue. Des règles optionnelles sont disponibles dans le *Livre de la meneuse* p. 76.
- Les dés de vie (DV)** représentent la capacité d'un personnage à récupérer des forces (voir « Repos », page 243). Le nombre de DV augmente en même temps que le niveau du personnage et son type est déterminé par sa classe (page 78).
- La Classe d'Armure (CA)** représente la capacité d'un personnage à esquiver les coups ajoutée à l'armure qu'il porte (le cas échéant).
- Les capacités** sont des actions ou aptitudes spécifiques à la classe et à l'origine du personnage.
- Les dons** représentent les talents que le personnage acquiert à mesure qu'il évolue.
- Les sorts et emplacements de sorts** concernent les personnages lanceurs de sorts. Ils dépendent du niveau de classe du personnage. Les règles complètes régissant la magie se trouvent page 248.

main-gauche ? Est-ce un humain ? Un nain ? Un elfe ? Autre chose encore ?...

Inutile de déterminer les éléments techniques qui vont le composer. Il s'agit de brosser un portrait général du personnage, sans jamais oublier que vous allez le créer au niveau 1 : un niveau auquel il sera tout juste un débutant, prêt à faire ses preuves, mais loin d'avoir révélé son plein potentiel.

N'hésitez pas à piocher dans la littérature, les films, les séries, les jeux vidéo, l'Histoire ou la mythologie. L'important est, pour le moment, que le concept vous parle, qu'il vous donne envie de le jouer et de le créer. Il sera ensuite temps de chercher comment le construire techniquement, avec l'aide de votre meneuse s'il le faut.

Votre concept est posé ? Il est donc temps de passer aux choses sérieuses !

CRÉER CYBÈLE. ÉTAPE 1



Au cours de ce chapitre, nous utiliserons la création de Cybèle comme fil rouge qui vous conduira à travers toutes les étapes de la création du personnage. Nous la créerons avec vous au niveau 1.

Juliette a donc décidé de créer un personnage compétent, malin, idéaliste, mais avec un soupçon de pragmatisme. Une enfant de la rue s'étant élevée vers une position qu'elle pensait ne jamais pouvoir atteindre. Juliette désire créer une véritable espionne au grand cœur et au passé trouble au service d'un royaume merveilleux.

PERSONNAGE

RÔLE 'N PLAY
LE JEU DE RÔLE

5 FORCE (MODIFICATEUR) []

1 DEXTÉRITÉ (MODIFICATEUR) []

3 CLASSE []

4 NIVEAU []

POINTS D'EXPÉRIENCE

1 ORIGINE []

PEUPLE []

SOCIALE []

TENDANCE []

MORALE []

2 HISTORIQUE []

TRAIT DE PERSONNALITÉ []

LIEN []

DEFAUT []

6 MAÎTRISES & LANGUES []

7 BONUS DE MAÎTRISE []

PERCEPTION PASSIVE []

DD DES JETS DE SAUVEGARDE DES SORTS []

8 POINTS DE VIE MAXIMUM []

POINTS DE VIE ACTUELS []

9 DÉS DE VIE []

DÉS DE VIE DÉPENSÉS []

NIVEAU DE FATIGUE []

SAUVEGARDE DE MORT []

10 CLASSE D'ARMURE []

INITIATIVE []

VITESSE []

ATTACHE CORPS À CORPS []

ATTACHE À DISTANCE []

ATTACHE MAGIQUE []

ARMES OU SORTS []

ATTAQUE []

DÉGÂTS []

TYPE DE DÉGÂTS & SPÉCIAL []

M COMPÉTENCE []

- Acrobaties (DEX)
- Arcanes (INT)
- Athlétisme (FOR)
- Discrétion (DEX)
- Dressage (SAG)
- Escamotage (DEX)
- Histoire (INT)
- Intimidation (CHA)
- Investigation (INT)
- Médecine (SAG)
- Nature (INT)
- Perception (SAG)
- Perspicacité (SAG)
- Persuasion (CHA)
- Religion (INT)
- Représentation (CHA)
- Supercherie (CHA)
- Survie (SAG)

11 SEXE []

12 TAILLE []

POIDS []

CHEVEUX []

YEUX []

PORTRAIT []

SIGNES PARTICULIERS []

APTITUDES, CAPACITÉS & DONTS []

NOTES []

13 MAGIE

IN. DE L'ARCIELLE DE SORT []

CARACTÉRISTIQUE D'ORGANISATION []

DD DES JETS DE SAUVEGARDE DES SORTS []

BONUS D'ATTACHE DE SORTS []

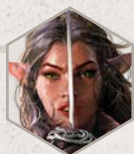
ÉQUIPEMENT []

SORTS CONNUS []

2. CHOISIR SON ORIGINE

LES ORIGINES						
ELFE	GNOME	HALFELIN	HUMAIN	NAIN	AASIMAR	SANGDRAGON
						
Les elfes sont des êtres féériques et mystérieux.	Petits et parfois trop curieux, les gnomes sont intelligents et créatifs, et souvent en harmonie avec la nature.	Ne payant pas de mine, les halfelins sont chanceux et déterminés.	Profondément versatiles, les humains sont capables de tout. Certains ont des ancêtres elfes, pour les demi-elfes, ou orcs, pour les demi-orcs.	Trapus et endurants, les nains sont résistants autant que sages.	Bénis par la présence d'un ancêtre angélique dans leur lignée, les aasimars sont charismatiques et fascinants	Fiers et puissants, les sangdragons brillent par leur force et leur charisme étonnant.
BONUS PRINCIPAL AUX CARACTÉRISTIQUES						
Dextérité	Intelligence	Dextérité	2 caractéristiques au choix ou Force (demi-orc)	Constitution	Charisme	Force

CRÉER CYBÈLE, ÉTAPE 2



Juliette voulait donc un personnage charismatique, malin et agile. Elle passe en revue les diverses origines et tombe sur les pages décrivant les humains. Peu convaincue au départ, elle réalise soudainement qu'elle pourrait créer une demi-elfe : une humaine dont l'un des parents était un elfe.

L'idée lui parle et elle commence à imaginer ce que cette ascendance signifie pour son personnage. Elle aura tout le temps de le développer.

Elle note donc sur sa fiche les capacités dues à son origine et son peuple, puis, à part, son +2 en Charisme et la possibilité de choisir deux caractéristiques qu'elle augmentera de 1, plus tard.

Peut-être avez-vous déjà une idée de l'origine de votre personnage ou l'avez déjà décidée lors de la création de votre concept. Peut-être ne savez-vous pas encore quoi choisir. Le tableau ci-dessus résume les grands principes de chaque origine ainsi que leurs forces. Pensez également que vous aurez aussi à choisir un peuple. N'hésitez pas à vous rendre au chapitre *Les origines* page 23, et à lire les descriptions de chacune des origines. Parlez avec votre meneuse et demandez-lui quelle place occupe l'origine (ou les origines) qui vous intéresse dans l'univers dans lequel vous allez jouer, ou quelles y sont ses spécificités.

Une fois l'origine choisie, notez sur votre feuille de personnage ses capacités spéciales. Déterminez ensuite le peuple auquel appartient votre personnage et inscrivez-le également sur votre feuille de personnage. Enfin, sur une feuille, à part, listez les bonus de caractéristiques correspondant à l'origine et au peuple. Ils vous serviront lors de l'étape 5.

3. CHOISIR SON HISTORIQUE

BRIGAND	CRAPULE	DÉVOT	ÉRUDIT
Bandit de grand chemin, braconnier, vous êtes un hors la loi, habitué à vivre dans la nature.	Arnaqueur, contrebandier, membre de la pègre, vous avez été élevé au cœur du monde du crime.	Que vous ayez été élevé dans un monastère, envoyé étudier au temple ou que vous vous soyez engagé, vous avez reçu une éducation religieuse.	Vous avez reçu une éducation et un enseignement savants. Vous avez lu, vous avez écouté, et vous êtes désormais armé d'une connaissance étonnante.
EXPLORATEUR	HOMME DE LOI	ITINÉRANT	MANOUVRIER
D'une manière ou d'une autre, vous avez toujours voyagé. Que cela soit avec vos parents, votre famille ou une famille de substitution, votre vie a toujours été aventureuse.	Que vous vous soyez engagé ou que l'un de vos parents (ou les deux) aient fait partie des forces de l'ordre, c'est le milieu dans lequel vous évoluez depuis longtemps.	Vous avez passé votre vie sur les routes, avec une communauté de nomades, comme vous. Vous avez appris la solidarité entre gens du voyage.	Vous avez vécu de votre labeur, que cela soit sur les quais d'une cité portuaire ou dans les entrepôts d'une cité marchande.
MEMBRE DE GUILDE	MILITAIRE	MISÉREUX	PRIMITIF
Vous avez vécu dans une famille d'artisans, de marchands ou de rentiers et vous connaissez les arcanes des guildes marchandes.	Engagé volontaire, conscrit ou fils de militaire, l'armée est comme une seconde maison.	Vous avez toujours vécu dans les rues ou sur les routes, loin du confort d'un foyer. Vous avez appris à vous débrouiller seul.	Vous venez d'une société, d'une famille ou d'un clan qui n'a jamais eu accès aux progrès de la civilisation, ou qui l'a toujours refusée, préférant vivre en connexion avec la nature.
SANG BLEU	SERVITEUR	SOLITAIRE	VILLAGEOIS
Vous faites partie de la haute société, que vous le vouliez ou non.	Vous avez toujours été au service des puissants. Vous avez appris à servir et à vous faire oublier.	Chasseur solitaire, ermite ou trappeur isolé, vous avez appris à vivre et à survivre seul, loin de tous.	Vous venez d'un petit village, habitué à la vie en petite communauté et éduqué à coup de sagesse populaire.

L'historique correspond au passé du personnage. Il peut s'agir du milieu dans lequel il a grandi, ou simplement du métier qu'il exerçait avant de se lancer sur les chemins dangereux de la gloire.

Chaque historique représente une catégorie sociale large, et il ne contraint pas l'histoire de votre personnage : sentez-vous libre d'en faire ce que vous voulez. Un Dévot, par exemple, pourrait parfaitement être un orphelin élevé dans un temple, autant qu'un ancien soldat ayant décidé de dédier sa vie aux dieux pour se racheter des horreurs qu'il a commises, ou encore un enfant de noble forcé par sa famille à s'engager dans les ordres, à contrecœur.

Votre historique ne définit pas, par la suite, votre classe. Il n'est pas nécessaire de choisir l'historique « Militaire » afin de choisir la classe « Guerrier », bien au contraire. Vous pouvez tout imaginer. Votre historique est là pour vous aider à créer une histoire à votre personnage et il n'est pas rare de trouver des personnages aux histoires improbables mais passionnantes.

Votre historique vous donnera accès à plusieurs maîtrises, qu'il s'agisse de compétences, de langues ou d'outils. Notez-les sur votre fiche de personnage. Si un historique vous donne une maîtrise que vous possédez déjà (via votre origine, par exemple), discutez avec votre meneuse pour en choisir une autre du même type, en fonction de l'histoire de votre personnage.

Enfin, notez votre aptitude d'historique, elle vous sera fort utile !

CRÉER CYBÈLE. ÉTAPE 3

Juliette a décidé que Cybèle a eu une enfance difficile. Abandonnée par ses parents à cause de son origine, elle a grandi dans les rues de la capitale et a appris à survivre avec une bande d'orphelins. Elle consulte les historiques : Miséreux semble être le plus approprié à son concept. Elle note donc ses maîtrises et son aptitude d'historique. Elle est prête à passer à la suite de la création de personnages.



4. CHOISIR SA CLASSE

BARBARE	BARDE	CLERC	DRUIDE	ENSORCELEUR	GUERRIER
					
Le barbare est un combattant sauvage et résistant.	Le barde utilise la magie de sa musique pour charmer, contrôler mentalement, soigner et créer des illusions.	Le clerc utilise sa magie divine afin d'aider et de soigner, ainsi que châtier les créatures impies.	Le druide utilise sa magie pour utiliser et protéger la nature et déchaîner sa colère.	L'ensorceleur canalise la puissance magique de sa lignée afin de déchaîner une magie terrifiante.	Le guerrier est un combattant expérimenté capable de se spécialiser dans le maniement de bien des armes.
CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES DE LA CLASSE					
Force et Constitution	Charisme et Dextérité	Sagesse et Force	Sagesse et Constitution	Charisme et Constitution	Force ou Dextérité et Constitution
DÉ DE VIE					
D12	D8	D8	D8	D6	D10
MAGICIEN	MOINE	PALADIN	RÔDEUR	ROUBLARD	SORCIER
					
Le magicien est un adepte de la connaissance magique, capable d'apprendre des sorts qu'il découvre et de les réutiliser.	Le moine est un combattant virevoltant faisant appel à la puissance de son ki pour alimenter ses pouvoirs.	Le paladin est un combattant puissant dans la force de ses convictions et de son serment, qu'il soit prêt à un principe, un précepte, ou une divinité.	Le rôdeur est un combattant ayant appris à apprivoiser la nature et sa magie, éclaireur né et protecteur des terres sauvages.	Le roublard est un touche-à-tout, compétent et agile. Son attaque sournoise le rend redoutable quand il prend ses adversaires par surprise ou qu'il attaque une cible distraite par la présence d'un allié.	Le sorcier est un lanceur de sorts ayant pactisé avec une entité étrange afin d'obtenir ses pouvoirs magiques et des capacités spéciales. Mais il est lié à cette entité qui, en retour, peut lui demander des « faveurs » parfois terribles.
CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES DE LA CLASSE					
Intelligence et dextérité	Dextérité et Sagesse	Charisme et Force	Force ou Dextérité et Sagesse	Dextérité et Intelligence ou Charisme	Charisme et Force ou Dextérité
DÉ DE VIE					
D6	D8	D10	D10	D8	D8



CRÉER CYBÈLE, ÉTAPE 4

Juliette compulse les classes. Elle hésite un instant entre une classe capable de lancer des sorts et une autre ne possédant pas cette capacité. Elle veut un personnage compétent, malin, capable de s'en sortir dans bien des situations. Le barde et le roublard semblent convenir au concept, mais la classe de roublard possède l'archétype *Espion*. Ce dernier colle parfaitement à ce qu'elle cherche à obtenir avec son personnage. Elle choisit donc la classe roublard et note ses aptitudes et capacités sur sa fiche de personnage.

La classe de personnage correspond à sa fonction dans le groupe. Elle détermine ses aptitudes, ses capacités spéciales, si le personnage a la capacité de lancer des sorts ou s'il est spécialisé dans le combat, par exemple. Elle définit avant tout la manière dont le personnage va affronter les dangers, ainsi que ses spécialisations.

Pour chaque concept, il existe certainement plusieurs classes de personnage pouvant lui donner corps. N'hésitez pas à consulter *Les Classes de personnage*, p. 78, et à lire les descriptions de chacune des classes afin de vous faire une idée de ce qu'elles proposent. Jetez aussi un œil aux spécialisations de chaque classe : Voies primitives du barbare, Collèges Bardiques du barde, Vocations Divines du clerc, etc.

Votre classe vous permettra d'obtenir des maîtrises d'armes, d'armures, d'outils, de compétences, de langues et de sauvegardes, ainsi que des aptitudes et des capacités accessibles au niveau 1. Notez-les sur votre fiche de personnage et prenez la peine de bien les relire ainsi que les règles associées (référez-vous à l'*Introduction*, p. 6, ou aux chapitres *Les règles du jeu*, *Le combat* ou *L'aventure*).

NIVEAU

Le niveau représente l'expérience acquise par le personnage et sa capacité à surmonter des épreuves de plus en plus difficiles ou à affronter des créatures de plus en plus dangereuses.

L'immense majorité du temps, votre personnage débutera au niveau 1. Cependant, certaines meneuses aiment permettre aux personnages de débiter à plus haut niveau. Mais cela devrait être réservé à des joueurs possédant un peu d'expérience avec le jeu.

5. DÉTERMINER SES CARACTÉRISTIQUES

La classe d'un personnage lui confère ses capacités, mais ce sont ses caractéristiques qui déterminent ses forces et ses faiblesses. Dans *Rôle'n Play, le jeu de rôle*, ces caractéristiques sont au nombre de six. Chacune reflète un pan entier des capacités du personnage.

La **Force** mesure la puissance physique du personnage, ainsi que sa capacité à développer un effort important.

La **Dextérité** est un mélange entre la dextérité manuelle, l'agilité et la souplesse. Elle sert à tout ce qui requiert une bonne coordination et une importante rapidité.

La **Constitution** représente la robustesse du personnage et sa résistance physique, autant à l'effort qu'aux agressions extérieures (comme l'empoisonnement, par exemple).

L'**Intelligence** correspond à la capacité du personnage à apprendre. C'est la caractéristique liée aux connaissances, mais il s'agit aussi d'une caractéristique représentant la vivacité d'esprit.

La **Sagesse** est en réalité la mesure de l'intuition et de la sagacité du personnage. Elle est aussi liée à sa capacité d'analyse, que cela soit pour percevoir les détails importants ou pour reconnaître les émotions de son interlocuteur.

Le **Charisme** traduit les aptitudes sociales du personnage et sa personnalité. C'est le Charisme qui permet de persuader, d'enjoliver ou d'attirer les regards sur soi au moment opportun.

Les règles du jeu, page 208, fournissent plus d'informations sur ces six caractéristiques.

La moyenne humaine dans une caractéristique est de 10-11. Un score de 8 ou moins traduit une véritable faiblesse. Un score de 14 ou plus, lui, signifie une caractéristique très au-dessus de la norme.

Votre meneuse décide de la manière de déterminer la valeur des caractéristiques de votre personnage parmi les deux méthodes présentées plus loin.

NIVEAU DE PUISSANCE

Il existe trois niveaux de puissance pour les personnages de *Rôle'n Play, le jeu de rôle*. C'est à votre meneuse de décider quel niveau de puissance semblera le plus adéquat aux personnages de votre groupe. La plupart des scénarios officiels partent du principe que le niveau *héroïque* a été sélectionné.

- **Courageux.** Votre personnage n'est ni spécialement courageux, ni spécialement puissant. Ce niveau représente des personnages ordinaires, à peine plus puissants que la plupart des gens autour d'eux.
- **Héroïque.** Votre personnage possède des capacités supérieures à la moyenne, mais au moins une faiblesse. Vous

avez besoin des autres pour vous sortir de bien des situations, mais vous pouvez briller avec plus de panache.

- **Légendaire.** Votre personnage a suivi un entraînement rigoureux et a pu développer des capacités qui le mettent au-dessus du commun des mortels. Même sans capacités spéciales, il est capable de se débrouiller seul dans bien des situations.

MÉTHODE FIXE

C'est la méthode la plus simple et la plus équitable. En fonction du niveau de puissance, vous disposez d'une série de valeurs à répartir dans les six caractéristiques de votre personnage.

TABLE DES VALEURS FIXES	
NIVEAU DE PUISSANCE	VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES
Courageux	14, 12, 12, 10, 10, 8
Héroïque	15, 14, 13, 12, 10, 8
Légendaire	16, 15, 13, 12, 12, 10

MÉTHODE SEMI-ALÉATOIRE

La méthode semi-aléatoire, connue sous le nom de méthode MRick (le pseudonyme de son créateur) permet de générer aléatoirement les caractéristiques tout en équilibrant le tout.

Prenez 2d6. Lancez-les trois fois et notez les trois résultats sur une feuille. Ensuite il vous suffit :

- D'ajouter à chacun des trois résultats le score de 6. Vous obtenez alors trois scores de caractéristique.
- De retrancher chacun des trois résultats au score de 19. Vous obtenez alors trois autres scores de caractéristique.

CRÉER CYBÈLE, ÉTAPE 5



Juliette a regardé la classe de Roublard et décide de capitaliser sur ses forces. Elle met ses deux meilleurs scores dans sa Dextérité et son Charisme. Son Charisme s'élève donc à 15, plus son bonus de demi-elfe, pour un total de 17, et sa Dextérité s'élève à 16, auquel elle ajoute 1 en vertu de son origine, la passant à 17. Elle décide qu'elle attribuera son 14 à la Sagesse, son 9 à l'intelligence, son 10 à la Force et son 11 à la Constitution. Elle ajoute son dernier +1 libre, dû à son origine, à la Constitution pour obtenir le score de 12.

Ce score lui permet d'obtenir un modificateur de +1 en constitution. Elle ajoute ce +1 au 8 de son dé de vie (d8) pour obtenir 9 points de vie.

Répartissez les six scores obtenus entre vos six caractéristiques.

Exemple : Juliette lance trois fois 2d6. Elle obtient les résultats de 9, 10 et 8. Elle ajoute 6 à chacun des résultats, obtenant 15, 16 et 14. Puis elle retranche chacun des résultats à 19, obtenant 10, 9 et 11. Elle possède désormais 6 scores à répartir entre les six caractéristiques : 9, 10, 11, 14, 15, 16.

Si vous jouez avec un niveau de puissance **courageux**, retranchez 1 aux six scores. Si vous jouez en mode **légendaire**, ajoutez 1 aux 6 scores.

VALEURS ET MODIFICATEURS

Une fois les valeurs des caractéristiques de votre personnage établies (n'oubliez pas d'appliquer les éventuelles augmentations de caractéristiques de votre origine), il suffit de déterminer les **modificateurs** correspondants et de les inscrire sur votre feuille de personnage. Consultez le tableau ci-dessous.

TABLEAU DES MODIFICATEURS	
VALEUR	MODIFICATEUR
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

DÉS DE VIE ET POINTS DE VIE

Une fois que vous avez défini votre valeur de Constitution, ainsi que son modificateur, vous pouvez déterminer le nombre de **points de vie (PV)** de votre personnage. Pour plus d'informations sur les PV, consultez *L'introduction*, page 6, et *La santé*, page 239.

Au niveau 1, votre personnage possède un nombre de PV égal à **la valeur maximale du dé de vie de votre classe de personnage**, à laquelle s'ajoute votre modificateur de Constitution.

COMPÉTENCES ET JETS DE SAUVEGARDE

Au niveau 1, votre **bonus de maîtrise** est égal à +2 (cf. *L'introduction* p. 6 ou *Les règles du jeu* p. 208). Pour toutes les



compétences et toutes les sauvegardes que vous maîtrisez, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à votre modificateur de caractéristique associée à la compétence ou au jet de sauvegarde, et les noter sur votre feuille de personnage.

De plus, vous pouvez noter votre Perception passive. Elle est égale à **10 + votre bonus de Perception**.

6. ÉQUIPER LE PERSONNAGE

L'historique et la classe que vous avez choisis suggèrent un équipement de base, avec quelques choix possibles. Si vous souhaitez aller vite et que ces propositions vous suffisent, inscrivez simplement l'équipement sélectionné sur la fiche de votre personnage. Vous pouvez ensuite passer à l'étape suivante.

Si vous préférez faire un choix plus complet, référez-vous à *L'équipement*, page 192, qui détaille les objets les plus couramment utilisés par les héros pendant leurs aventures.

CLASSE D'ARMURE

La **Classe d'Armure (CA)** de votre personnage détermine sa capacité à éviter les coups ou à les dévier. Le chapitre sur *L'équipement*, page 192, détaille le calcul de la Classe d'Armure en fonction de l'équipement du personnage.

S'il ne porte pas d'armure, la CA de votre personnage est de 10 + la somme des modificateurs qui s'appliquent.

Chaque armure – ainsi que certains sorts – possède un score de base différent. L'armure de cuir utilise un score de base de 11, par exemple, et le sort *armure du mage*, un score de base de 13. Si deux sources proposent deux scores différents, on prend le meilleur mais on ne les additionne pas.

Exemple : Cybèle porte une armure de cuir (11). Ozyias lance sur elle le sort armure du mage (13). Elle doit donc choisir de calculer sa CA en utilisant soit 11+modificateurs appropriés, soit 13+modificateurs appropriés. Armure du mage étant plus avantageuse, elle utilise le calcul suivant : 13+ son modificateur de Dextérité (+3), pour un total de 16.

Une chose importante toutefois : pour bénéficier pleinement de la protection d'une armure ou d'un bouclier, il est nécessaire de maîtriser cet équipement (cf. p. 193).

ARMES ET BONUS D'ATTAQUE

Pour chaque arme que porte votre personnage, il vous faut maintenant calculer le **bonus d'attaque** lorsque vous utilisez cette arme, et les **dégâts** infligés. Le bonus à l'attaque est la somme de votre bonus de maîtrise et du modificateur de caractéristique approprié :

CRÉER CYBÈLE, ÉTAPE 6

Juliette n'a pas envie de perdre de temps. Elle choisit donc une rapière, une épée courte et un paquetage d'explorateur. Elle rajoute une armure de cuir, deux dagues et les outils de voleur. Elle note ensuite l'équipement de son historique : une couverture rapiécée, des vêtements courants, un jeu de dés et une bourse contenant 5 po.

La CA de Cybèle est de 14 : son armure de cuir lui donne une base de 11 à laquelle s'ajoute son modificateur de Dextérité de +3. La rapière, l'épée courte et les dagues le lui permettant, elle utilise la Dextérité pour ses attaques, obtenant un bonus d'attaque de +5. Elle ajoutera +3 au dé de dégâts utilisé pour les armes.

- La Force si vous utilisez une arme de corps à corps. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser la Force pour une arme à distance dotée de la propriété *lancer*.
- La Dextérité si vous utilisez une arme à distance. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser la Dextérité pour une arme de corps à corps dotée de la propriété *finesse*.

Ce modificateur de caractéristique s'applique aussi aux dégâts de base de l'arme, comme expliqué dans *Le Combat*, page 237.

7. PEAUFINER LES DÉTAILS

Voilà l'ultime étape. D'une certaine manière, c'est aussi la plus importante de toutes. Le moment est arrivé de donner vie à votre personnage.

Inutile de détailler trop, cependant. L'important est que vous puissiez vous créer une vision à la fois générale et suffisamment précise afin de pouvoir décrire facilement votre personnage aux autres joueurs et à la meneuse.

Commencez par déterminer son nom. Il peut rappeler une culture dont vous vous êtes inspiré, un héros mythologique, un personnage historique... Il peut posséder un surnom ou un nom définissant une qualité ou une réputation spécifique (Kold Trois-doigts pour cet archer qui a été amputé plus jeune, Ganok Main-de-fer pour ce meneur charismatique mais impitoyable... etc.). Consultez aussi votre meneuse afin qu'elle puisse vous faire part de ce à quoi ressemble la culture de votre personnage et de son origine. Rien ne sera plus immersif qu'un nom qui vous plaira et qui vous permettra de l'inscrire dans l'univers dans lequel vous jouerez.

Décidez ensuite de son apparence : carrure, taille, couleur des yeux, couleur et longueur des cheveux, vêtements, armures, armes... Vous pouvez détailler à loisir afin de rendre votre personnage unique. N'hésitez pas, aussi, à lui donner

CRÉER CYBÈLE, ÉTAPE 7



Juliette n'hésite pas vraiment. Cybèle est une future espionne. Elle est habillée avec des vêtements tape-à-l'œil et élégants, et ses armes ont été forgées avec une grande finesse. Elle a toujours un petit sourire aux lèvres et sait se servir de son charisme écrasant. Ses cheveux châtain, ses yeux noisette et sa peau hâlée finissent de lui donner du caractère. Elle décide enfin qu'elle aime jouer avec sa dague, avec une nonchalance parfois déstabilisante.

une ou deux particularités : une cicatrice bien placée, un œil mort, une couleur d'yeux étrange, etc. cela aidera à le caractériser un peu plus.

Enfin, décidez de son caractère. Pour ce faire, vous pouvez vous aider de ce que vous avez sélectionné (ou tiré au hasard) avec votre historique. Cela vous fournira une base sur laquelle vous pourrez broder. Prenez aussi la peine de lui donner une petite manie, qui permettra de finir de le caractériser.

AU-DELÀ DU NIVEAU 1

Votre personnage va partir à l'aventure, surmonter des défis, vaincre des créatures... et, ce faisant, il finira par monter de niveau, que cela soit en gagnant des points d'expérience ou en montant de niveau au fil de l'histoire. La meneuse déterminera la méthode la plus appropriée pour votre table.

Si vous utilisez les points d'expérience, lorsque le personnage atteint un certain nombre de points d'expérience (cf. le tableau ci-contre), il gagne un niveau.

GAGNER UN NIVEAU

Lorsque votre personnage gagne un niveau, il évolue de manière importante.

- Selon la classe de personnage, il peut gagner de nouvelles capacités, sorts et emplacements de sorts (se référer à la classe de votre personnage et à son tableau d'évolution).
- Il gagne un dé de vie supplémentaire pouvant être dépensé lors d'un repos court.
- Il gagne un nombre de points de vie déterminé par sa classe, auquel s'ajoute le modificateur de Constitution du personnage. Vous pouvez, au choix, lancer son dé de vie ou choisir la valeur fixe indiquée pour votre classe, qui

ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

POINTS D'EXPÉRIENCE	NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2700	4	+2
6500	5	+3
14000	6	+3
23000	7	+3
34000	8	+3
48000	9	+4
64000	10	+4
85000	11	+4
100000	12	+4
120000	13	+5
140000	14	+5
165000	15	+5
195000	16	+5
225000	17	+6
265000	18	+6
305000	19	+6
355000	20	+6

correspond au résultat moyen d'un jet de dé (arrondi à l'entier supérieur). Si votre modificateur de Constitution est négatif, vous ne pouvez jamais gagner moins d'un point de vie.

- À certains niveaux, votre bonus de maîtrise augmente de 1 (cf. tableau ci-dessus)

Certaines aptitudes vous permettent d'augmenter vos valeurs de caractéristiques, mais vous ne pouvez pas les augmenter au-dessus de 20 par ce biais.

Lorsque votre modificateur de Constitution augmente de 1, vous gagnez 1 point de vie par niveau déjà obtenu.

Exemple : votre guerrier est niveau 7 et a une Constitution de 17 (+3). Lorsqu'il atteint le niveau 8, il décide d'augmenter sa Constitution à 18 (+4). Il obtient donc 1d10+4 points de vie pour son niveau 8, et 7 points de vie supplémentaires correspondant aux 7 niveaux précédents.

LES ORIGINES

Des montagnes enneigées aux plus anciennes forêts féeriques où nul humain n'ose s'aventurer, des déserts de sable rouge aux fonds sous-marins austères où la vie semble impossible, nul environnement n'a échappé aux conquêtes des espèces intelligentes. Tous sont marqués de leur empreinte culturelle. De vastes cités naines ont été érigées dans les entrailles de la terre ou sur les sommets inexpugnables, des palais sylvestres ont fleuri au sommet des chênes millénaires, des villes cosmopolites se sont dressées aux quatre coins des royaumes. Autant de Babylone où la mixité ethnique a peuplé les rues de toutes les couleurs de peau et de cheveux, de formes d'yeux et de silhouettes, de millions de senteurs et de couleurs dépeignant la diversité des cultures humaines, elfes, naines, gnomes, ou encore halfelines. Car même si les humains se sont montrés les plus aptes à apprivoiser tous les milieux jusqu'à devenir l'origine prédominante à travers le monde, les autres humanoïdes éclairés ont également gagné les villes et les villages, parfois pour se mélanger et partager leurs savoirs culturels, ou encore établir des quartiers entiers reproduisant leur mode de vie ancestral. Il arrive aussi, au détour d'une rue sombre, ou attablé au fond d'une salle d'auberge, de croiser le regard lourd d'un sangdragon ou d'être glacé par celui d'un homme serpent. Que votre personnage ne s'étonne pas non plus, dans la lointaine Laelith, d'apercevoir les mains d'un halfelin s'attarder sur la besace d'un négociant distraît ou, s'il s'enfonce dans les profondeurs de la terre, de croiser la route des nains sombres...

CHOISIR L'ORIGINE DE VOTRE PERSONNAGE

Une fois les caractéristiques du personnage déterminées, il faut décider quelles vont être son origine et sa classe. L'origine influe souvent sur la classe du personnage, chacune proposant des capacités spéciales et des bonus semblant plus appropriés à une classe donnée. Ainsi, un elfe aura plus facilement des affinités avec la magie, plutôt qu'avec la taille des pierres ou le combat brutal. Au contraire, un demi-orc sera terriblement efficace comme barbare ou guerrier et un halfelin fera certainement un excellent roublard. Cela veut-il pour autant dire que d'autres combinaisons ne sont pas possibles ? Que nenni !

En effet, toutes les classes sont accessibles aux différentes origines et les descriptions de chacune restent des indications pour vous aider à concevoir un personnage dans les canons de son peuple. Rien ne vous interdit ainsi de jouer un aasimar roublard ou un sangdragon barde, qui peuvent

d'ailleurs donner des personnages flamboyants si vous savez les mettre en couleur. L'important est de concevoir un personnage que vous prendrez plaisir à faire évoluer.

En effet, l'une des forces du jeu de rôle réside dans l'incroyable diversité des profils et des personnages que l'on peut créer. Rappelez-vous que la combinaison de l'origine, du peuple, de l'historique et de la classe forme un tout unique, vous permettant de créer un personnage sur mesure. Et même s'il n'est pas totalement « optimisé », c'est-à-dire très performant dans l'assemblage de ses talents, l'important est avant tout le plaisir et ce que recherche votre table de jeu. N'oubliez pas qu'aucune combinaison n'est injouable !

Enfin, souvenez-vous : les humains constituant l'espèce la plus représentée, les origines plus exotiques ne sont pas toujours bien accueillies. Les elfes, les nains, les gnomes et les halfelins partagent une histoire commune suffisamment longue avec les humains pour être acceptés pratiquement partout. Ce n'est pas le cas des individus aux origines moins conventionnelles, tels que les demi-orcs ou les sangdragons.

Ce livre contient cinq origines courantes (elfes, gnomes, halfelins, humains et nains) et deux origines rares (aasimars et sangdragons).

Chaque origine regroupe plusieurs peuples. Lorsque vous choisissez une origine, votre personnage acquiert les traits de cette dernière, ainsi que ses capacités générales. Vous choisissez ensuite un peuple et votre personnage obtient alors les capacités spécifiques du peuple choisi.

Chers joueurs, n'hésitez pas à consulter votre meneuse de jeu afin de savoir quelles origines et quels peuples sont disponibles dans l'univers au sein duquel elle souhaite vous faire jouer, surtout concernant les origines rares. C'est bien elle, ainsi que l'univers choisi qui baliseront vos choix.

LES ORIGINES EN ALARIAN, EN PANGÉE... ET CHEZ VOUS !

Rôle'n Play, le jeu de rôle est un jeu générique. Il ne vous impose aucun univers et propose plutôt à la meneuse de jeu de créer le sien, ou de s'approprier l'un des univers qui lui est destiné.

Ainsi, chaque peuple de chaque origine présent dans ce livre correspond à un concept mais il ne tient qu'à vous de leur donner des noms spécifiques à votre univers, ainsi qu'une culture.

Afin de vous servir d'exemple, chaque origine accueille une description des individus peuplant les terres



d'Alarian, le premier univers développé en France pour le plus ancien des jeux de rôle, et qui correspond à une vision très archétypale, très classique de la fantasy majoritairement jouée en jeu de rôle, mais aussi de Pangée, l'univers de jeu plus typé et personnel, développé à travers l'émission *Rôle'n Play*. Quel que soit votre choix, ne vous sentez pas prisonniers de ces minces descriptions. Appropriiez-vous le jeu !

TRAITS ET CAPACITÉS D'ORIGINE ET DE PEUPLE

Les traits et les capacités de chaque origine ont été divisés en plusieurs types. Leurs descriptions sont formalisées de manière à rendre le tout lisible et simple à appréhender.

TRAITS GÉNÉRAUX

Âge

Cette rubrique vous indiquera les données suivantes :

- Passage à l'âge adulte

- Longévité moyenne

La meneuse de jeu a le dernier mot sur ces données, selon l'univers de jeu choisi. Le joueur peut choisir l'âge de son choix, qui peut être en relation par exemple avec les caractéristiques du personnage. Ainsi, un personnage très vieux pourrait avoir une valeur de Force très basse mais à l'inverse expliquer une très haute valeur de Sagesse.

Taille

L'origine de certains personnages, gnomes et halfelins, leur confère une taille Petite (de 60 cm à 1,2 m). Cela amène certaines exceptions aux règles qui s'appliquent à tous les autres personnages qui sont de taille Moyenne (entre 1,2 et 2,4 m). Par exemple, il est difficile pour un personnage de Petite taille de manier les armes lourdes, voir à ce sujet *L'équipement*, page 195.

Vitesse

La vitesse, exprimée en mètres, représente la distance du déplacement qu'un personnage peut effectuer en situation de combat (voir *Le combat*, page 228).



Langues

L'origine détermine quelles langues le personnage peut parler, lire et écrire. Elles sont données à titre indicatif et peuvent changer selon les univers et la vision de la meneuse de jeu.

TRAITS DE PEUPLES

Une même origine peut accueillir plusieurs peuples, forts de leurs spécificités culturelles et parfois même physiques. Après avoir pris connaissance des traits généraux de l'origine de votre personnage, choisissez un peuple et notez les traits spécifiques.

CAPACITÉS

Les types de capacités

Il existe trois types de capacités.

Les **capacités d'évolution** font évoluer les caractéristiques des personnages, ou proposent de nouvelles maîtrises d'outils, de langues ou de compétences. On trouve parmi elles *Amélioration de caractéristiques*, par exemple,

permettant d'augmenter le score d'une ou plusieurs caractéristiques. Chaque origine et peuple propose une amélioration de caractéristique.

Les **capacités actives** nécessitent une action volontaire afin d'être utilisées. Par exemple, la capacité *Aura céleste* des Aasimars, leur permettant de déployer une aura de lumière autour d'eux.

Les **capacités passives** sont toujours actives, ou s'activent dans certaines circonstances, sans nécessiter l'utilisation d'une action ou sans exiger de penser à les déclencher. Par exemple, la capacité *Transe* des elfes, leur permettant d'obtenir en 4 h les bénéfices d'un sommeil de 6 h requis normalement pour un humain (sans pour autant bénéficier d'un repos long : il lui est toujours nécessaire de se reposer 8 h pour un repos long).

Les descripteurs

Chaque capacité comprend un certain nombre de descripteurs, parmi les suivants, afin d'en clarifier le fonctionnement :

- **Action** : le type d'action nécessaire pour activer la capacité. Parfois, certaines capacités possèdent plusieurs types d'utilisation. Dans ce cas, chaque type d'utilisation de l'action est détaillé.
- **Conditions** : les conditions dans lesquelles la capacité est active.
- **Contrecoup** : le contrecoup négatif de l'utilisation de la capacité.
- **Déclencheur** : les situations qui déclenchent la capacité. Quand ce déclencheur est un test de caractéristique, cela inclut les tests utilisant les compétences et les outils associés, mais pas les jets de sauvegarde ou d'attaque (à distance, au corps à corps ou magique), sauf indication contraire.
- **Durée** : la durée d'action de la capacité.
- **Effets** : la description des effets de la capacité en jeu
- **Évolution** : la possible évolution de certains paramètres de la capacité lors de la montée de niveau du personnage.
- **Jet de sauvegarde** : détermine le jet de sauvegarde nécessaire pour résister à la capacité.
- **Limitation** : les facteurs qui limitent l'utilisation de la capacité ou son cumul avec d'autres.
- **Nombre d'utilisations** : le nombre d'utilisations de la capacité avant de devoir appliquer le Rechargement.
- **Portée** : la portée jusqu'à laquelle fonctionne la capacité, ou la portée à laquelle doivent se trouver les cibles de la capacité.
- **Rechargement** : les conditions pour recharger le nombre d'utilisations de la capacité.
- **Spécial** : tout effet particulier s'ajoutant aux effets de la capacité.
- **Zone** : la taille de la zone affectée par la capacité.

ELFE



Les elfes constituent un peuple emblématique de la fantasy. Les premiers univers de jeu de rôle se sont inspirés allègrement des elfes du *Seigneur des anneaux*, de J. R. R. Tolkien.

Ainsi, les elfes sont en général des êtres éternels ou à la longévité étonnante. On les considère comme hautains, détachés du monde des humains et servant leurs propres intérêts... Sages, adeptes de la magie, ils auraient amené les savoirs arcaniques aux hommes. Liés à la féerie, il s'agit d'un peuple duquel émane toujours un certain merveilleux, possédant souvent des racines communes avec les autres créatures féeriques. Un peuple admiré autant que craint dont l'existence remonte à bien avant l'arrivée d'autres espèces conscientes, comme les humains. En revanche, les elfes s'avèrent aussi peu fertiles et ne se reproduisent pas aussi vite que d'autres espèces à la longévité moindre.

Décrits comme des êtres ne connaissant pas les affres du temps, les elfes ont la peau aussi douce que celle d'un poupon. Plus petits que les humains, rarement plus grands, leur apparence fascine autant qu'elle dérange.

Cependant, au fil du temps de nombreux univers de fantasy se sont émancipés de cette référence fondatrice. Dans certains univers, les elfes voient leur longévité réduite sous le coup d'une malédiction. On les trouve parfois esclaves des humains, ou considérés comme des parias. Plus rarement, les elfes constituent un peuple belliqueux et dominateur prêt à déferler sur le monde afin de l'asservir. Il est possible d'aller plus loin : les elfes pourraient simplement être des êtres élémentaires, ou même des êtres végétaux s'étant éveillés à la conscience...

LES ELFES EN ALARIAN

Les elfes ont une vie millénaire. Fées insaisissables, inaccessibles, réfugiées au cœur d'anciennes forêts ou dans des cités bâties loin de toute civilisation humaine, les elfes sont auréolés de mystère. Beaucoup d'entre eux, ne comprenant plus le monde au sein duquel ils vivent, ont choisi d'adopter un rôle d'observateurs, n'intervenant que lorsque des dangers menacent le monde ou l'intégrité de leur peuple. De fait, beaucoup pensent ainsi que les elfes sont détachés de la réalité. En réalité, la sagesse leur a surtout appris à ne s'investir que dans des œuvres qui méritent leur attention. D'autant que le temps est leur allié.

La majorité des elfes vivent dans de vastes forêts où la nature s'exprime sans contrainte. Leurs habitations, faites de bois et de végétaux, grimpant sur les arbres et

se confondant avec les bosquets, épousent cette nature dans une harmonie parfaite. La magie enchante chaque logis, chaque objet de la vie, car leur ascendance féerique leur a légué des dons hors du commun dans les arts magiques.

D'autres ont bâti des villes, toujours dans le respect d'une nature qui les accepte en amis. Leurs cités de pierre émergent de flancs de montagnes boisées, traversées par d'innombrables cascades et percées de tours effilées qui caressent les nuages. Là encore, la magie imprègne leur vie, permettant des prouesses architecturales et offrant une qualité de vie à nulle autre pareille.

LES ELFES EN PANGÉE

Les elfes sont, en Pangée, inféodés pour la plupart au royaume de Syl'Gaedrim, protectorat de l'Empire ayant perdu la guerre il y a longtemps, et sous la direction avisée de la Reine Éternelle. Le peuple elfe est toujours fier, mettant un point d'honneur à respecter et perpétuer ses traditions. Divisé en douze tribus, ces dernières se partagent les terres et les mers de leur royaume, et même au-delà.

Pourtant, rien ne va plus. Depuis des temps immémoriaux, les elfes sont victimes d'une terrible malédiction : la Ruine. Inexorablement, chaque nouvelle génération voit son espérance de vie réduite par rapport à celle de ses aînés. Désormais, l'espérance de vie des elfes dépasse péniblement celle des humains les mieux lotis.

Interpréter un elfe en Pangée, c'est choisir de se glisser dans la peau d'un être dont la fierté, frôlant parfois l'orgueil, tente de compenser le désespoir de la déchéance inéluctable de son peuple.

PATRONYMES

Voici quelques exemples de noms à consonance elfique.

MASCULINS

Magar, Heldaël, Wylvarin, Sindar, Valdar, Taulron, Olorin, Elros, Ceregorn, Telion.

FÉMININS

Enyël, Galadiel, Eriel, Celeria, Thessandriel, Nienor, Eledwen, Estën, Arwenia, Luinil.

TRAITS GÉNÉRAUX

Les elfes possèdent un certain nombre de traits communs à tous leurs peuples.

Âge. Dans la plupart des univers, un elfe se déclare généralement adulte vers 100 ans et choisit à ce moment-là son nom d'adulte. Les elfes peuvent vivre jusqu'à 750 ans, voire plus vieux encore.

Taille et poids. Les elfes mesurent généralement entre 1,5 et 1,8 m. Minces et de taille Moyenne, ils pèsent en général entre 45 et 85 kg.

Vitesse. Votre vitesse de base au sol de 9 m.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et en elfique.

CAPACITÉS GÉNÉRALES

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Dextérité augmente de 2.

VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

Portée : 18 m

Déclencheur : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

Effet : vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

Contrecoup : vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuances de gris.

SENS AIGUISÉS

CAPACITÉ PASSIVE

Effet : vous obtenez la maîtrise de la compétence Perception.

ASCENDANCE FÉRIQUE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez un jet de sauvegarde contre l'effet *charmé*.

Effet : vous obtenez l'avantage sur votre jet de sauvegarde.

Spécial : aucun effet magique ne peut vous plonger dans le sommeil.

TRANSE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous vous reposez.

Effet : vous ne dormez pas, mais vous passez 4 h par jour dans un état de méditation profonde tout en restant semi-conscient. On parle de « transe ». Au cours de votre transe, vous pouvez avoir ce qui ressemble à des rêves. Ce sont en réalité des exercices mentaux que vous effectuez instinctivement. Grâce à cette transe, vous obtenez les mêmes bénéfices que ceux d'un sommeil de 6 h. Toutefois,

pour qu'un elfe obtienne les effets d'un repos long, il faut toujours 8 h de repos. Vous disposez simplement de 2 h supplémentaires pendant lesquelles effectuer une activité légère (comme monter la garde) par rapport aux membres d'autres origines.

CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

ELFE BLANC

On les nomme **elfes d'aether** en Alarian, ou encore **elfes de rêve** en Pangée.

En tant qu'elfe blanc, votre intelligence dépasse celles des autres peuples elfiques. Vous entretenez une affinité supérieure avec la magie et placez la quête du savoir avant toute chose.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

ENTRAÎNEMENT MARTIAL

ÉVOLUTION

Effet : vous maîtrisez les épées longues, les épées courtes, les arcs longs et les arcs courts.

TOUR DE MAGIE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : selon le tour de magie.

Utilisations : à volonté

Effet : vous connaissez un tour de magie de votre choix, dans la liste de sorts de magicien, que vous pouvez lancer.

Spécial : votre caractéristique d'incantation pour ce tour de magie est l'Intelligence.

LANGUE SUPPLÉMENTAIRE

ÉVOLUTION

Effet : vous pouvez parler, lire et écrire une langue supplémentaire de votre choix.

ELFE GRIS

On les nomme **elfes de fer** en Alarian, ou encore **elfes d'acier** en Pangée.

En tant qu'elfe gris, vous aimez nouer des liens avec les autres peuples et vous avez une grande aisance en société. Vous appréciez l'art sous toutes ses formes.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Charisme augmente de 1.

ENTRAÎNEMENT MARTIAL

ÉVOLUTION

Effet : vous maîtrisez les épées longues, les épées courtes, les arcs longs et les arcs courts.

TOUR DE MAGIE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : selon le tour de magie.

Utilisations : à volonté

Effet : vous connaissez un tour de magie de votre choix, dans la liste de sorts de barde, que vous pouvez lancer.

Spécial : votre caractéristique d'incantation pour ce tour de magie est le Charisme.

LANGUE SUPPLÉMENTAIRE

ÉVOLUTION

Effet : vous pouvez parler, lire et écrire une langue supplémentaire de votre choix.

ELFE VERT

On les nomme **elfes des sylves** en Alarian, ou encore **elfes de bois** en Pangée.

En tant qu'elfe vert, vous entretenez des liens privilégiés avec la nature avec laquelle vous ne faites qu'un. Vos doigts sont agiles et vous possédez un don pour l'artisanat.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Sagesse augmente de 1.

CRÉATURE DES TERRES SAUVAGES

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous parcourez des espaces naturels à la lumière du jour ou des étoiles.

Effet : vous obtenez l'avantage sur vos tests de Dextérité (Discrétion) et Sagesse (Survie)

ARTISANS RECONNUS

ÉVOLUTION

Effet : vous maîtrisez les arcs longs, ainsi qu'un type d'outils d'artisan de votre choix.

ELFE BLEU

On les nomme **elfes d'eau** en Alarian, ou encore **elfes des vagues** en Pangée.

En tant qu'elfe bleu, vous avez l'habitude de vivre dans un environnement marin et vous vous sentez comme un poisson dans l'eau.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Constitution augmente de 1.

ENTRAÎNEMENT MARITIME

ÉVOLUTION

Effet : vous maîtrisez les tridents, les sarbacanes, les arcs longs et les arcs courts.

COMME UN POISSON DANS L'EAU

CAPACITÉ PASSIVE

Effet : vous pouvez respirer sous l'eau comme sur terre pendant une durée de 10 min.

Spécial : quand vous nagez, vous ne subissez aucun désavantage pour vos manœuvres sous-marines et pouvez nager à votre vitesse normale.

ELFE ROUGE

On les nomme **elfes des vents** en Alarian, ou encore **elfes du souffle** en Pangée.

En tant qu'elfe rouge, vous vivez une vie nomade et harmonieuse.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Sagesse augmente de 1.

ENTRAÎNEMENT ELFIQUE

ÉVOLUTION

Effet : vous maîtrisez les cimenterres, les fouets, les arcs longs et les arcs courts.

MURMURES ANIMAUX

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action

Utilisations : une fois pour chaque sort

Recharge : repos long

Effet : vous pouvez lancer les sorts *amitié avec les animaux* et *communication avec les animaux*.

Spécial : si vous optez pour une classe de lanceur de sorts possédant, dans sa liste, ces deux sorts, vous les connaissez alors automatiquement et les considérez comme étant toujours préparés (en plus des sorts que vous connaissez ou que vous êtes normalement capable de préparer). Vous pouvez alors décider de les lancer grâce à cette capacité, ou en dépensant un emplacement de sort.

ELFE BRUN

On les nomme **elfes des montagnes** en Alarian, ou encore **elfes des roches** en Pangée.

En tant qu'elfe brun, vous vivez au cœur des montagnes où s'établissent vos communautés.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

ENTRAÎNEMENT ELFIQUE

ÉVOLUTION

Effet : vous maîtrisez les cimenterres, les sarbacanes, les arcs longs et les arcs courts.

RÉSISTANT COMME LA ROCHE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous subissez des dégâts contondants ou d'acide.

Effet : vous possédez une résistance aux dégâts de ces deux types.

GNOME

Les gnomes constituent une origine emblématique de la fantasy, mais aussi des jeux de rôle médiévaux fantastiques. On les associe souvent à la nature, à la terre, et à la féerie. Dans bien des univers, on les décrit comme ingénieux, malins, voire bricoleurs, férus de technologie ou

de technomagie. Vous cherchez une petite boîte à musique capable de générer des mélodies étonnantes, souhaitez parler de robotiques mécaniques étranges, ou trouver un atelier digne d'un univers steampunk ? Vous trouverez tout cela chez les gnomes.

Contrairement aux halfelins qui ressemblent à de petits humains, les gnomes sont des créatures liées aux peuples féériques et dont l'apparence ne laisse aucun doute sur leur origine non humaine : cheveux hirsutes, visages marqués et étrangement larges, nez souvent proéminent, bien trop gros pour leur petit corps, disent les moqueurs. Il mesure environ un mètre de haut pour une vingtaine de kilos.

Cependant, à l'instar de leurs cousins aux pieds poilus, ils sont souvent représentés comme des êtres pleins de bonhomie. Artisans, connaisseurs des arts occultes, habitant dans des terriers, ils s'établissent très rarement en grandes communautés. Ils représentent souvent un allié solitaire que les personnages rencontrent. Leur culture est considérée comme étrange et complexe, à l'instar de leurs noms à rallonge. Tout le monde connaît leur curiosité immense et envahissante, une personnalité bourru et un humour approximatif.

Mais la nature des gnomes varie d'un univers à l'autre. Ainsi, certains auteurs en font des parents directs des fées, des êtres étranges et magiques, parfois victimes d'une malédiction étrange. Il n'est pas rare non plus de les voir comme collaborateurs auprès des grands méchants de l'histoire, ou opprimés par ces derniers.

Quoi qu'il arrive, les gnomes forment souvent des peuples discrets et solitaires, préférant vivre cachés plutôt que de se montrer. Il est rare que les membres de ces peuples deviennent aventuriers mais leur curiosité et, souvent, leur maladresse en font des personnages attachants.

LES GNOMES EN ALARIAN

Les communautés gnomes vivent dans de vastes ensembles de terriers creusés sous des collines boisées ou des plaines giboyeuses, parfois sur les pentes de larges crevasses. Ils apprécient la présence d'animaux, aussi bien en surface qu'au sein de leur logement.

L'intérieur de leur demeure est la plupart du temps un véritable capharnaüm où s'empilent des livres, des inventions en cours ou avortées, des ustensiles et outils divers, ou encore des farces et attrapes qui feront éclater de rire l'occupant quand un invité en déclenchera



une par inadvertance. Mais ce fouillis apparent dissimule une extraordinaire intelligence. Véritables savants à la mémoire prodigieuse, les gnomes considèrent leur logement autant comme un lieu de vie qu'un laboratoire de chaque instant.

Du haut de leur bon mètre, ils ne sont pas moins bruyants que des barbares dans une taverne. Leurs yeux bleus, parfois verts, pétillent de la joie de vivre et de la curiosité qui les animent. Après tout, que vaut la vie si l'on ne peut en rire, même à son détriment ? Les blagues sont un leitmotiv et ils portent une attention particulière à la qualité de leurs farces.

Leur curiosité les pousse à quitter leurs terriers plus souvent que de raison et, pour certains, à ne plus y revenir afin de découvrir le monde et les merveilles qu'il recèle.

LES GNOMES EN PANGÉE

Les gnomes de Pangée forment un peuple paradoxal. D'un côté, ils mettent en place au sein de leurs prajavals des communautés d'une solidarité à nulle autre pareille. Ces regroupements constituent en réalité un ensemble de noyaux familiaux que tous considèrent, même si le sang ne les unit pas, comme une même grande « famille » étendue. Rien n'est plus important à leurs yeux que ces entités et ils sacrifieraient corps et âme pour leur survie.

D'un autre côté, leur organisation se limite à ces communautés qui forment au mieux des petites villes, mais plus souvent de simples hameaux, villages ou quartiers au sein de cités des autres peuples. En effet, les gnomes ne nourrissent pas, et n'ont jamais nourri, d'autres ambitions, notamment politiques.

Cette incroyable capacité d'adaptation fait que l'on trouve leurs communautés un peu partout. Ils possèdent, certes, leurs propres traditions, mais leur intégration et leur acceptation par les autres peuples ne pose jamais, ou très rarement, de problème.

Bien que l'on ne classe pas vraiment les gnomes, ils se définissent eux-mêmes selon l'environnement dans lequel ils évoluent. Leur appellation n'en fait pas une ethnie à proprement parler : bien qu'un gnome puisse naître vaesenteryl, s'il venait à s'installer dans une communauté lacustre, il finirait par se définir comme un vaesenyaly.

PATRONYMES

Les gnomes aiment les noms longs et complexes. Mais ils savent que les autres peuples ne les retiennent et ne les comprennent jamais. Voilà pourquoi ils se font souvent appeler par leur seul prénom.

MASCULINS

Aleb, Abrosor, Billo, Elrat, Gambi, Jabar, Kémir, Philibert, Ralitraab, Valim.

FÉMININS

Filit, Condémusse, Tess, Traos, Pilik, Plumette, Palisse, Pluit, Lini, Bernardine.

TRAITS GÉNÉRAUX

Un personnage gnome partage certains traits avec tous les autres gnomes.

Âge. Les gnomes mûrissent un peu moins vite que les humains. Ainsi, la plupart rentrent dans la vie adulte aux alentours de 40 ans. Ils peuvent cependant vivre de 350 à près de 500 ans.

Taille et poids. Les gnomes mesurent entre 90 cm et 1,2 m et pèsent en moyenne une vingtaine de kilos. Ils sont de taille Petite.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 7,5 m.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et en gnome. La langue gnome utilise l'alphabet des nains : le runique. Ils sont renommés pour leurs traités techniques et leurs catalogues de connaissances sur la nature.

CAPACITÉS GÉNÉRALES

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur d'Intelligence augmente de 2.

VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

Portée : 18 m

Déclencheur : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

Effet : vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

Contrecoup : vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuances de gris.

RUSE GNOME

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez un jet de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme contre un effet magique.

Effet : vous bénéficiez de l'avantage à votre jet de sauvegarde.

CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

GNOME DES TERRES

On les nomme **gnomes des roches** en Alarian, ou encore **vaesenteryl** en Pangée.

Les gnomes des terres s'avèrent naturellement plus inventifs et résistants que les autres gnomes.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Constitution augmente de 1.

CONNAISSANCES EN INGÉNIERIE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez un test d'Intelligence (Histoire) relatif aux objets magiques, alchimiques ou technologiques.

Condition : vous maîtrisez la compétence Histoire.

Effet : lorsque vous effectuez ce test, vous pouvez ajouter le double de votre bonus de maîtrise au lieu de votre bonus normal.

Limitation : ce bonus ne se cumule avec aucune autre capacité permettant de doubler son bonus de maîtrise (comme l'Expertise du roublard, par exemple).

BRICOLEUR

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une heure de travail pour fabriquer le mécanisme, **une action** pour démanteler le mécanisme

Effet : vous maîtrisez les outils d'artisans (outils de bricoleur). Grâce à ces outils, vous pouvez passer 1 h et dépenser pour 10 po de matériaux pour construire un mécanisme de Très Petite taille (CA 5, 1 PV). Ce mécanisme cesse de fonctionner au bout de 24 h (sauf si vous passez 1 h à le réparer) ou si vous utilisez **une action** pour le démanteler. Vous pouvez à ce moment récupérer les matériaux qui ont servi à sa construction. Vous pouvez avoir jusqu'à trois mécanismes fonctionnant en même temps.

Quand vous créez un mécanisme, vous avez le choix entre trois options :

- **Jouet mécanique.** Ce jouet est un animal, un monstre ou une personne mécanique. Une grenouille, une souris, un dragon ou un soldat, par exemple. Quand il est placé sur le sol, le jouet peut se déplacer de 1,5 m dans une direction aléatoire à chacun de vos tours. Il émet un bruit correspondant à la créature qu'il représente.
- **Briquet.** Ce mécanisme produit une petite flamme qui peut être utilisée pour allumer une bougie, une torche ou un feu de camp. L'utilisation du briquet coûte **une action**.

- **Boîte à musique.** Quand elle est ouverte, la boîte à musique joue une mélodie à un volume modéré. La boîte redevient silencieuse à la fin de la mélodie ou quand elle est fermée.

GNOME DES BOIS

On les nomme **gnome des fées** en Alarian et **vaesenmaejik** en Pangée.

Les gnomes des bois sont très habiles et leur relation à la nature leur donne une aisance particulière pour le pistage.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Dextérité augmente de 1.

SENS AIGUISÉS

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous pistez une créature.

Effet : vous bénéficiez de *l'avantage* à tous vos tests de Sagesse (Survie).

PROJECTION SPIRITUELLE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une minute sans entreprendre aucune **action, réaction** ou **action bonus**.

Durée : 10 min, plus une minute pour trouver l'animal

Cible : un petit animal (un oiseau de la taille d'une mésange ou un rongeur).

Condition : vous vous trouvez en pleine forêt ou dans une zone urbaine où la nature est encore puissante (un souterain naturel, un bosquet sacré, un jardin luxuriant, etc.).

Utilisations : une utilisation.

Rechargement : repos long.

Effet : vous sifflez une étrange mélodie et, au bout d'une minute, une créature se présente à vous. Cette dernière doit se trouver dans les environs afin de répondre à l'appel. Une fois la créature devant vous, vous projetez votre esprit et vos sens en elle. Vous pouvez prendre son contrôle et voir et entendre par ses yeux et ses oreilles. La projection dure 10 min et ne vous permet pas d'éloigner la créature de plus de 500 m de vous. Tant que le contrôle dure, vous ne pouvez pas voir, entendre, ni agir avec votre propre corps. Vous pouvez mettre fin à tout moment à votre emprise et revenir dans votre corps, sans autre contrecoup.

Contrecoup : subir un coup ou des dégâts vous ramène immédiatement dans votre corps, libérant la créature de votre emprise. Cependant, dans ce cas, vous êtes désorienté et subissez le *désavantage* à toutes vos actions pendant 1 min. Il en va de même si l'animal est tué pendant la projection.

GNOME DES EAUX

On les nomme **gnomes des lacs** en Alarian et **vaesenyaly** en Pangée.

Les gnomes des eaux sont discrets et manifestent une sagesse supérieure aux autres gnomes. Leurs illusions sont très puissantes et difficiles à réfuter.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Sagesse augmente de 1.

MAÎTRE DES ILLUSIONS

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous subissez un sort d'illusion demandant un jet de sauvegarde, ou vous tentez un test afin de discerner la présence d'illusions.

Effet : vous obtenez l'avantage sur le jet de sauvegarde ou le test de caractéristique.

AMPHIBIE

CAPACITÉ PASSIVE

Effet : vous pouvez respirer sous l'eau pendant une durée de 10 min au maximum. Au bout de ces 10 min, vous devez reprendre votre souffle à l'air libre.

MAGIE INSTINCTIVE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : selon le tour de magie.

Utilisations : à volonté.

Effet : vous connaissez deux tours de magie, que vous choisissez dans la liste de sorts de barde, que vous pouvez lancer

Spécial : votre caractéristique d'incantation pour ces sorts est la Sagesse.

GNOME NOMADE

On les nomme **gnomes itinérants** en Alarian et **vaesenkaebae** en Pangée.

Les gnomes nomades vivent dans de petites communautés se déplaçant au fil des saisons.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Sagesse augmente de 1.

ARTISAN ÉMÉRITE

ÉVOLUTION

Effet : vous obtenez la maîtrise d'un type d'outils d'artisan de votre choix.

AMI DES ANIMAUX

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action.

Utilisations : une fois.

Rechargement : aube suivante.

Effet : vous pouvez lancer le sort *communication avec les animaux*. Ce sort, lancé de cette façon, n'utilise aucun emplacement de sort.

Spécial : si vous choisissez une classe de personnage capable de lancer ce sort, il est alors considéré comme connu ou comme toujours préparé (en plus des sorts que vous connaissez ou que vous êtes normalement capable de préparer). Vous pouvez alors décider de le lancer grâce à cette capacité, ou en dépensant un emplacement de sort.

GNOME SOLITAIRE

On les nomme **gnomes sans attache** en Alarian et **vaesenhudak** en Pangée.

Les gnomes solitaires sont ceux qui ont quitté leur communauté depuis longtemps ou qui ont toujours vécu en ermites, loin de la société.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Charisme augmente de 1.

VIE SOLITAIRE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous utilisez la compétence *Survie*.

Condition : vous maîtrisez la compétence *Survie*.

Effet : lorsque vous effectuez un test avec la compétence *Survie*, vous pouvez ajouter le double de votre bonus de maîtrise au lieu de votre bonus normal.

Limitation : ce bonus ne se cumule pas avec toute autre capacité permettant de doubler son bonus de maîtrise (comme *l'Expertise* du roublard, par exemple).

SURVIVANT

CAPACITÉ PASSIVE

Action : une action.

Recharge : l'aube suivante.

Effet : vous pouvez lancer le sort *baies nourricières*. Ce sort, lancé de cette façon, n'utilise aucun emplacement de sort.

Spécial. Si vous choisissez une classe de personnage capable de lancer ce sort, il est alors considéré comme connu ou comme toujours préparé (en plus des sorts que vous êtes normalement capable de préparer). Vous pouvez alors décider de le lancer grâce à cette capacité, ou en dépensant un emplacement de sort.

HALFELIN

«Au fond d'un trou vivait un hobbit. Non pas un trou immonde, sale et humide, rempli de bouts de vers et de moisissures, ni encore un trou sec, dénudé, sablonneux, sans rien pour s'asseoir ni pour se nourrir : c'était un trou de hobbit, d'où un certain confort.»

Tous les férus de *fantasy* reconnaîtront les premières lignes du *Hobbit*, le livre culte de J. R. R. Tolkien. Cette origine est indissociable du travail de l'auteur anglais sur



le demi-homme, appelé ici le halfelin, qui a également grandement inspiré les *nelwyns* du film *Willow*. Si le halfelin n'est que la moitié d'un homme par la taille, entre 85 cm et 1,1 m pour une vingtaine de kilos, il n'en est rien de sa grandeur d'âme. Ces gens s'avèrent bien plus forts et aventureux qu'on ne pourrait le penser au premier abord.

Traditionnellement, les halfelins sont vus comme de petits humains issus d'une petite bourgeoisie campagnarde, souvent cantonnés à leurs villages et effrayés par le monde extérieur. On les imagine bien plus préoccupés par la vie sédentaire, les plaisirs quotidiens et les fêtes que par les événements qui secouent les contrées qui les entourent. Mais ce n'est pas toujours le cas.

En effet, cette origine se décline d'univers en univers à partir du célèbre personnage de Tolkien. Nomades animistes parcourant les plaines, tribus anthropophages aux coutumes étranges au milieu d'un monde exsangue, il y a bien des manières de les voir et de les transformer.

Dans tous les cas, ils font de leur petite taille une force. Ils profitent du fait d'être sous-estimés afin d'utiliser cette image d'Épinal contre leurs adversaires, les surprenant à plus d'un titre. D'autant que leur chance légendaire leur permet de s'en sortir dans bien des situations où d'autres peuples, eux, auraient échoué.

N'hésitez jamais à demander à votre meneuse comment elle imagine ce peuple souvent atypique : cela pourrait vous surprendre et vous intriguer. N'hésitez pas non plus à lui faire part de vos idées ! Il naît souvent des concepts intéressants de ce genre de dialogue.

LES HALFELINS EN ALARIAN

Les halfelins n'aspirent qu'à vivre en paix, au calme d'une existence pastorale. Ils bâtissent des communautés au sein de valons boisés ou dans des plaines agraires. Ils apprécient d'enfourer leur maison sous une épaisse couche de terre où ils se sentent comme dans un cocon. Leurs habitations sont ainsi tout en rondeur et construites en matériaux nobles, notamment en bois. Il est rare de ne pas trouver un potager à l'avant, et quelques poules et cochons à l'arrière.

Mais tous n'adoptent pas une vie sédentaire, et ceux pour qui le goût de l'aventure est trop dévorant s'organisent en longues caravanes pour une vie nomade. Bien évidemment, le confort n'est jamais loin. Les roulottes rivalisent d'aménagements coquets et moelleux pour rendre la vie agréable à bord et lors des longues haltes, en particulier aux abords des villes humaines.

Ils aiment porter des vêtements simples et confortables, sans fioritures, même s'il leur arrive pour les grandes occasions, comme la fête du village ou l'arrivée d'un invité de marque, de mettre un costume trois pièces taillé sur mesure. À l'extérieur, ils apprécient des vêtements faits pour le voyage, avec de nombreuses poches, et n'hésitent pas à s'équiper de multiples besaces remplies de bric-à-brac pour répondre à tout imprévu. Car, vivant dans un monde dessiné à l'échelle des hommes et des géants, ils sont d'une prévoyance fascinante et d'une capacité d'adaptation hors norme.

Leur nom de famille tient souvent du sobriquet dont leurs ancêtres ont hérité ou correspond au nom de leur communauté ou de l'emplacement de leur village. La rivalité entre clans étant parfois notable (mais toujours bon enfant), donner son nom de famille n'est pas anodin. Le prénom est choisi pour sa sonorité par le père, un prénom qui sonne bien à l'oreille et qui inspire la sympathie.

Bien que la langue des halfelins n'ait rien d'un secret, ils n'aiment pas l'apprendre aux autres. Ils écrivent très peu et n'ont donc pas énormément de livres. Leur tradition orale est en revanche très riche.

LES HALFELINS EN PANGÉE

Si on laisse de côté les humains, les halfelins sont certainement le peuple le plus présent dans l'Empire Minéen, loin devant les nains. Sous-estimés, ils sont pris de haut par les « grandes jambes » qui les considèrent au mieux comme des grouillots, au pire comme des êtres strictement inférieurs. Il est en effet toujours compliqué de s'imposer quand on est halfelin, leur taille rappelant inévitablement celle d'un enfant. Des préjugés qui leur sont préjudiciables mais avec lesquels ils ont appris à jongler.

Il n'en reste pas moins que les halfelins connaissent la valeur des membres de leur peuple et ils n'hésitent jamais à rappeler aux autres qu'ils ont compté dans leurs rangs bien des héros. L'un d'entre eux leur a d'ailleurs permis d'obtenir la gestion de leur propre territoire : Eiren, une province calme et boisée, au croisement de nombreuses routes commerciales.

Une légende court cependant au sein de ce peuple. Certains traditionalistes perpétuent le souvenir, peut-être fantasmé et magnifié, d'un ancien royaume halfelin qui aurait rayonné sur les terres de Pangée, et aspirent à le rétablir. Ces derniers, que l'on nomme p'rielles, sont de farouches opposants à l'hégémonie humaine. Mais le moment n'est pas encore venu pour eux de sortir du bois.

Si la réputation des halfelins veut qu'ils soient casaniers et peu aventureux, rien n'est moins vrai, et il n'est pas rare d'en voir, seuls ou en groupe, parcourir les routes de l'empire à la recherche d'aventure et de découvertes.

PATRONYMES

Les halfelins aiment les noms simples et courts qui sonnent bien à l'oreille.

MASCULINS

Milo, Frilo, Prosper, Tamash, Miro, Bilbon, Lemi, Semio, Samy, Terry.

FÉMININS

Rose, Prune, Lilly, Aline, Bellis, Samira, Cerise, Tiline, Billia, Eveli.

TRAITS GÉNÉRAUX

Un halfelin possède plusieurs traits en commun avec tous les autres halfelins.

Âge. Un halfelin atteint la maturité vers 20 ans et vit généralement 150 ans.

Taille et poids. D'une taille moyenne de 90 cm, les halfelins pèsent environ 20 kg. Ils sont de Petite taille.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 7,5 m.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et en halfelin.

CAPACITÉS GÉNÉRALES

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Dextérité augmente de 2.

CHANCEUX

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous obtenez un 1 avec le d20 d'un jet d'attaque, d'un test de caractéristique ou d'un jet de sauvegarde.

Effet : vous pouvez relancer le dé, mais vous devez utiliser le nouveau résultat du jet (même s'il s'agit d'un 1).

BRAVE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez un jet de sauvegarde contre la terreur.

Effet : vous bénéficiez de l'avantage sur votre jet de sauvegarde.

AGILITÉ HALFELINE

CAPACITÉ PASSIVE

Effet : vous pouvez traverser n'importe quel espace occupé par une créature plus grande que vous (taille Moyenne ou plus).

CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

HALFELIN DE VILLAGE

On les nomme **halfelins pieds-légers** en Alarian, ou encore **impériaux** en Pangée.

En tant que halfelin de village, vous dérober au regard des autres est une seconde nature. Vous savez profiter de toute présence pour vous cacher.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Charisme augmente de 1.

DISCRÉTION NATURELLE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action.

Déclencheur : vous tentez de vous cacher.

Effet : vous pouvez tenter de vous cacher même quand vous êtes seulement dissimulé par une créature qui mesure une taille de plus que vous (taille Moyenne ou plus).

HALFELIN TÊTE DE BOIS

On les nomme **halfelins grands-sabots** en Alarian, ou encore **d'Eiren** en Pangée.

En tant que halfelin tête de bois, vous aimez les traditions et êtes peu crédule. Grâce à votre vie de labeur, vous êtes résistant et très manuel.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Constitution augmente de 1.

DIFFICILE À CONVAINCRE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : on tente de vous mentir ou de vous baratiner.

Effet : vous obtenez l'avantage sur le test de Sagesse (Perspicacité) effectué afin de réaliser que l'on tente de vous tromper.

ESPRIT PRAGMATIQUE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous devez effectuer un jet de sauvegarde contre un sort de charme.

Effet : vous obtenez l'avantage au jet de sauvegarde.

TRAVAILLEUR ACHARNÉ

ÉVOLUTION

Effet : vous obtenez la maîtrise d'un ensemble d'outils d'artisan au choix.

HALFELIN DES CITÉS

On les nomme **halfelins des villes** en Alarian, ou encore **halfelins de maison** en Pangée.

En tant que halfelin des cités, vous êtes habitué à vous fondre dans la masse des autres peuples sans vous faire marcher sur les pieds.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

PETIT MAIS IMPOSANT

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : Vous utilisez la compétence persuasion.

Utilisations : une utilisation.

Rechargement : repos long.

Effet : vous pouvez décider de relancer votre jet, mais vous devez le faire avant de savoir si c'est un échec ou une réussite.

Spécial : si vous aviez l'avantage ou le désavantage sur le test, vous effectuez la relance avec celui-ci.

HALFELIN AVENTUREUX

On les nomme **halfelins grands-pas** en Alarian, ou encore **halfelins p'relinnes** en Pangée.

En tant que halfelin aventurier, vous avez appris à vous débrouiller seul, sans l'aide de personne.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Charisme augmente de 1.

INFLEXIBLE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action.

Utilisations : une utilisation.

Rechargement : aube suivante.

Effet : vous pouvez lancer le sort *héroïsme* sur vous-même.

Votre caractéristique d'incantation pour ce sort est le Charisme. Ce sort, lancé de cette façon, n'utilise aucun emplacement de sort.

Spécial : si vous choisissez une classe de personnage capable de lancer ce sort, il est alors considéré comme connu ou comme toujours préparé (en plus des sorts que vous êtes normalement capable de préparer). Vous pouvez alors décider de le lancer grâce à cette capacité, ou en dépensant un emplacement de sort.



HUMAIN

Les êtres humains sont présents dans pratiquement tous les univers de *fantasy*. Il ne vous aura pas échappé que les humains existent réellement dans la vraie vie, et que nous formons une population très hétérogène. Aussi, logiquement, il s'agit dans le jeu de l'origine à laquelle on accorde le plus de variété. Les autres peuples présentent en général une culture développée de manière extensive alors qu'on trouve chez les humains toutes les orientations morales, spirituelles et toutes les structures politiques. Et cela est souvent expliqué par le fait qu'il s'agit de l'espèce à la vie la plus courte dans la plupart des univers.

Ainsi, là où les nains ou les elfes vivent des centaines, voire des milliers d'années, flottant dans des considérations temporelles radicalement différentes, les humains sont toujours décrits comme mus par leur propre mortalité, mais aussi par une ambition dévorante, un désir de bâtir, d'exister, de laisser une trace... et parfois d'asservir aussi.

Rarement décrits comme fondamentalement mauvais, les humains se retrouvent malgré tout souvent dans le camp des tyrans, des ambitieux pervertis par leur propre hubris, esclaves de leurs désirs et de leurs ambitions. On trouve en général chez les personnages humains du jeu des représentants de toutes les ethnies de notre propre monde, dans une vision largement inspirée des peuples réels. Il est en effet très rare que les univers de *fantasy* proposent des variations fortes sur cette espèce.

On constate également que la plupart des univers de *fantasy* sont habités par une immense majorité d'humains, laissant les peuples non humains en minorités, parfois puissantes, mais souvent opprimées. Dans l'immense majorité des propositions, les humains constituent le centre de l'univers et les autres espèces gravitent autour. Ils sont le centre du monde, même quand ils ne constituent finalement qu'un rouage dans un univers qui les dépasse largement.

LES HUMAINS EN ALARIAN

Bien qu'apparus plus récemment que les autres origines, les humains ont su coloniser le moindre espace de vie. Des jungles terrifiantes aux îles égarées dans des océans déchaînés, des montagnes ardentes aux rives de torrents meurtriers, l'ambition de l'humain a rayonné et conquis, parfois au détriment de peuples plus anciens ou de créatures ancestrales. Partout où ils sont passés, même pour de courtes périodes, les humains ont jalonné les territoires des vestiges de leurs civilisations éteintes ou des splendeurs de leurs royaumes actuels.

Pressés par une vie trop courte pour leur appétit formidable, les humains n'ont de cesse d'explorer, de découvrir, d'apprendre et d'échanger. Inspirés par les autres origines, ils bâtissent des cités fabuleuses rivalisant d'audace, éclipsant parfois les beautés elfiques ou les puissances naines. Ils édifient aussi des empires et des royaumes dont la culture merveilleuse éclaire les autres origines civilisées pendant des milliers d'années.

Les humains exercent tous les métiers avec la même excellence. Facilement audacieux et dominateurs, ils imposent leurs codes à ces professions. Certainement complexés face à l'histoire immémoriale des origines plus anciennes, ils ont à cœur de façonner la leur à chaque instant de leur vie, dans chaque carrière qu'ils épousent. Ainsi, ne pouvant que rêver à l'immortalité, ils laissent leur trace dans leurs écrits, dans leurs œuvres, espérant que leur histoire éclipsera un jour toutes les autres.

LES HUMAINS EN PANGÉE

Le nord de Pangée est le siège de l'Empire Minéen, une immense structure politique s'étendant sur la moitié d'un continent, dominée par les humains. Pangée ne fait donc pas exception à la règle : les humains y sont majoritaires et ont, au moins dans l'Empire, clairement pris le pouvoir sur les autres peuples.

Les humains ne sont cependant pas un peuple uniforme et il existe de grandes disparités culturelles et morales entre les différentes régions de l'Empire. Ce dernier reste toutefois solide, son administration toujours présente et ses forces armées savamment réparties sur tout le territoire. La loi y règne, à part, peut-être, dans les régions frontalières les plus isolées.

Les humains y vivent comme des maîtres chez eux. Les plus tolérants considèrent qu'ils doivent partager leurs terres avec les autres peuples. Les plus xénophobes n'hésitent jamais à afficher un profond dédain pour tout ce qui n'est pas humain. Et ce, même si ce non-humain est officiellement un citoyen impérial.

PATRONYMES

Les noms et prénoms humains dépendent des civilisations. Selon les régions, les patronymes peuvent ainsi avoir des consonances asiatiques, nordiques ou encore moyen-orientales... entre autres possibilités.

TRAITS GÉNÉRAUX

Il est difficile de faire des généralisations en ce qui concerne les humains. Ils possèdent les traits suivants :

Âge. Les humains deviennent adultes à la fin de l'adolescence et vivent moins d'un siècle. Si vous choisissez le peuple « demi-orc », alors vous êtes considéré comme adulte aux alentours de 14 ans, et pouvez vivre jusqu'à 75 ans environ.

Taille et poids. Les humains ont des tailles et des carrures très variées. Ils peuvent mesurer 1,5 m comme plus de 1,9 m. Vous êtes considéré comme une créature de taille Moyenne, peu importe votre taille, votre poids ou votre carrure. Les humains appartenant au peuple « demi-orc », eux, peuvent culminer à plus de deux mètres, là où les demi-elfes sont généralement plus petits.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 m.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et dans une langue supplémentaire de votre choix. Cette langue supplémentaire est forcément l'orc si vous choisissez le peuple « demi-orc ».

CAPACITÉS GÉNÉRALES

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

ÉVOLUTION

Effet : la valeur de deux de vos caractéristiques augmente de 1.

Spécial : cette amélioration est annulée si vous choisissez le peuple « demi-orc ». Si vous choisissez le peuple demi-elfe, vous ne pouvez attribuer l'un de ces points au Charisme.

CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

HUMAIN VERSATILE

Parmi leurs peuples, les humains les plus répan- dus n'excellent pas forcément dans un domaine unique mais sont des touche-à-tout.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

ÉVOLUTION

Effet : la valeur de vos 4 autres caractéristiques augmente de 1.

HUMAIN COMPÉTENT

La soif d'apprendre pousse des humains à s'intéresser à bien des domaines. Les humains compétents sont de ceux qui se choisissent quelques spécialités et s'y tiennent, tentant d'exceller sans oublier totalement leur versatilité.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

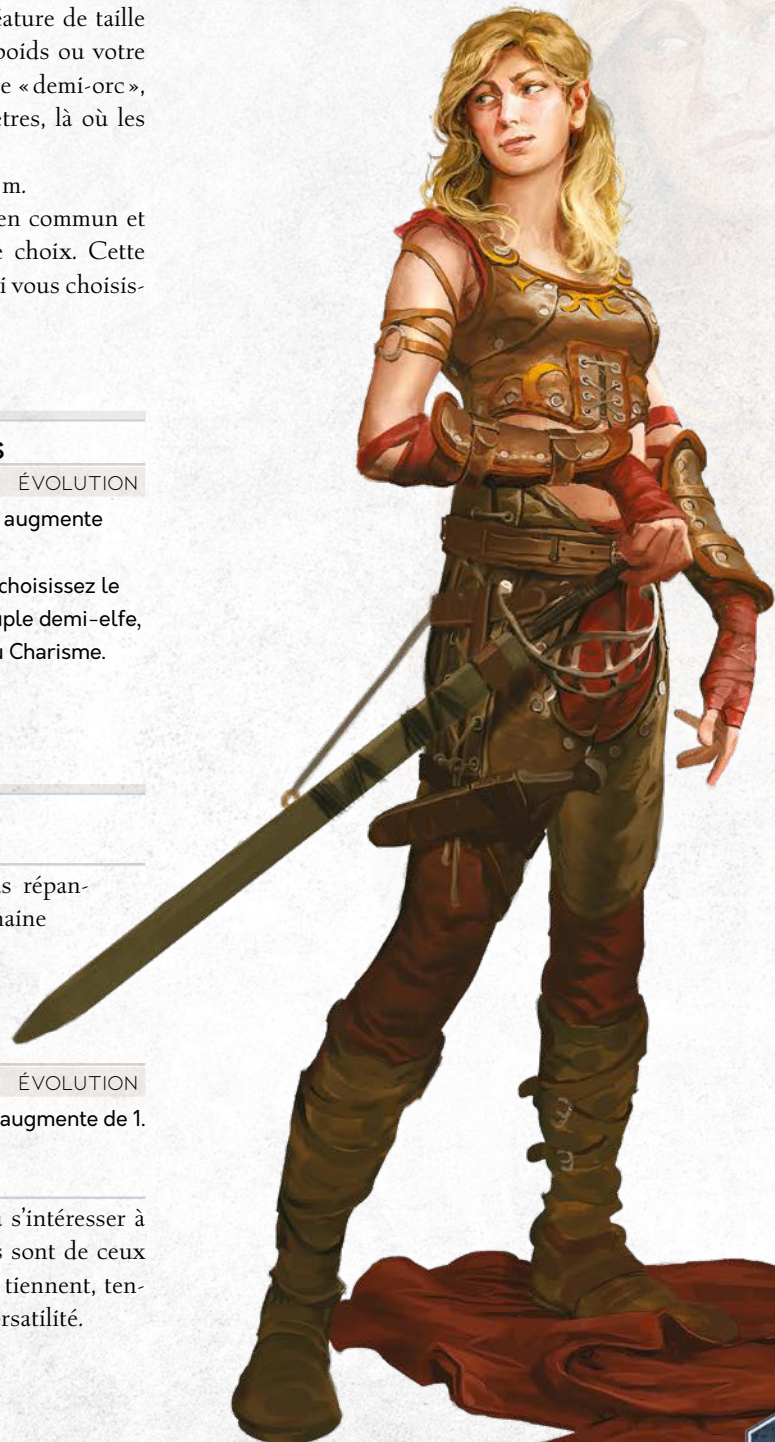
ÉVOLUTION

Effet : la valeur de 2 autres caractéristiques augmente de 1.

COMPÉTENT

ÉVOLUTION

Effet : choisissez une compétence ou un outils. Vous en obtenez la maîtrise. Choisissez une langue, vous en obtenez, de même, la maîtrise.





HUMAIN TALENTUEUX

Pour certains humains, il va de soi que l'on doit se spécialiser afin de devenir un expert reconnu. Ceux-là choisissent un domaine précis et tendent à y exceller.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : la valeur d'une autre caractéristique augmente de 1.

DON NATUREL

ÉVOLUTION

Effet : choisissez un don, à l'exception du don « Augmentation de caractéristiques » (cf. *Les dons*, p. 176).

COMPÉTENT

ÉVOLUTION

Effet : choisissez deux compétences ou outils. Vous en obtenez la maîtrise.

DEMI-ELFE

Métis de deux peuples, les demi-elfes fascinent autant qu'ils effraient. Jamais vraiment chez eux, ni parmi les humains ni parmi les elfes, ils sont accoutumés à une existence solitaire, sans pour autant être des parias.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Charisme augmente de 2.

VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

Portée : 18 m

Déclencheur : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

Effet : vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

Contrecoup : vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuances de gris.

ASCENDANCE FÉRIQUE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez un jet de sauvegarde contre l'effet *charmé*.

Effet : vous obtenez l'avantage sur votre jet de sauvegarde.

Spécial : aucun effet magique ne peut vous plonger dans le sommeil.

POLYVALENCE

ÉVOLUTION

Effet : vous gagnez la maîtrise de deux compétences de votre choix.

MAÎTRISE DE L'ELFIQUE

ÉVOLUTION

Effet : vous pouvez parler, lire et écrire en elfique.

DEMI-ORC

Rien n'est plus difficile que d'être un demi-orc. Rejetés par les orcs, honnis par les humains, les demi-orcs sont souvent considérés comme des parias, des êtres brutaux et terrifiants. Ils vivent généralement en marge de la société et peinent à s'installer au cœur de celle-ci. Et même ceux qui réussissent sont toujours victimes des préjugés sur leur parenté orque (ou humaine, en terres orques).

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Constitution de 1.

Spécial : cela remplace l'amélioration de caractéristique de base de l'humain.

VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

Portée : 18 m

Déclencheur : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

Effet : vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

Contrecoup : Vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuances de gris.

MENAÇANT

ÉVOLUTION

Effet : vous gagnez la maîtrise de la compétence Intimidation.

ACHARNEMENT

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous vous retrouvez à 0 point de vie sans être tué sur le champ.

Utilisation : une utilisation.

Rechargement : repos long.

Effet : vous pouvez choisir d'être réduit à 1 point de vie à la place.

SAUVAGERIE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous réussissez un coup critique avec une attaque au corps à corps.

Effet : vous pouvez lancer un dé de dégâts supplémentaire correspondant à l'arme utilisée (1d12 pour une hache à deux mains, 1d6 pour une épée à deux mains, etc.) et l'ajouter aux dégâts bonus du coup critique.



NAIN

Comme les elfes, les nains constituent un pilier emblématique de la *fantasy*. On les décrit en général comme bourrus, obstinés, obnubilés par la richesse et l'or. Des êtres cupides qui se laissent porter par leur propre cupidité, jusqu'à la perte. Ils vivent dans des royaumes sous la montagne où ils exploitent leurs mines en creusant parfois si profond qu'ils ne manquent pas d'en réveiller un mal

depuis longtemps enfoui. Vous vous souvenez du destin funeste des nains de la Moria et du Balrog, dans *le Seigneur des anneaux* ?

Il s'est développé dans la *fantasy* une image archétypale très forte à propos des nains. Leur apparence, la barbe, les armures de métal, leur langue rocailleuse, leur écriture runique, leurs montures massives, comme des sangliers géants ou autres bêtes trapues. Il en va de même pour leur personnalité. Obstinés, rancuniers au point que, dans certains univers, leurs rancunes soient consignées au sein d'un tome considéré comme sacré, peu enclins à se rendre à la surface, dédaigneux des elfes toujours et des autres peuples parfois.

Dans la représentation classique, les nains sont amateurs de haches et de marteaux, des armes brutes, violentes, loin du raffinement des lames fines des autres peuples. Ils cognent fort, portent avec aisance de lourdes armures, aiment la bière et vénèrent souvent leurs ancêtres comme des divinités... Ils sont les ennemis naturels des dragons les plus cupides et des géants avec lesquels ils sont en guerre depuis toujours.

Cela dit, certains univers se permettent de prendre des distances avec ces schémas classiques, de proposer des changements, des variations mineures mais qui influent grandement sur la perception que l'on peut avoir du peuple nain. Ainsi, ils font parfois partie des peuples féériques, reliés à l'élément « terre ». Leur haine des elfes n'est pas toujours avérée et les deux peuples s'allient parfois. Leur relation aux humains peut également se décliner sur une palette large, d'alliés harmonieux jusqu'à une situation d'oppression et d'esclavage du peuple nain par les humains.

LES NAINS EN ALARIAN

Pendant des millénaires, les nains furent les servants des Grands dragons. À leurs côtés, ils affrontèrent les géants au cours de fantastiques batailles, dressant contre eux de fabuleuses forteresses s'élevant jusqu'aux nuages, puissantes comme des montagnes. Une fois les colosses déchus, la lutte devint souterraine. Des hordes d'orcs et de gobelins déferlaient sans cesse des entrailles de la terre, et d'immenses cités furent bâties dans les



méandres des montagnes pour éradiquer la menace. En ces temps-là, les nains étaient les plus grands défenseurs des peuples civilisés, ceux dont le courage et la force n'avaient d'égal que la gloire et la ténacité. Les Grandes guerres terminées, certains nains décidèrent de se cloîtrer dans des citadelles imprenables et des villes souterraines sans fin. D'autres choisirent de rejoindre la civilisation des hommes qui avait fleuri.

Leur longue histoire a lourdement ancré la tradition dans leur culture. Le clan, la famille et les ancêtres, ainsi que le royaume quand ils prêtent allégeance à un roi, sont au cœur de leurs préoccupations. Leur rancune est tout aussi tenace que leur amitié une fois donnée. Ils n'oublient pas les haines et les guerres passées, tout comme les alliances et les vœux de loyauté. Ils ont ainsi hérité d'une aversion sans limites pour les orcs et les géants, et leur idéal intègre leur destruction complète. Ils éprouvent aussi un profond respect pour toutes les origines ancestrales, comme les elfes, les gnomes ou même les sangdragons. Ils ont plus de mal à faire confiance aux humains qu'ils estiment, souvent à juste titre, inconstants.

Les nains portent le prénom de leur grand-père maternel pour les hommes et de leur grand-mère paternelle pour les femmes, parfois avec des variations pour se distinguer de l'ancêtre. À ce prénom est associé un nom faisant référence au lieu où ils ont grandi, à leur clan ou à leur lignée. Lorsqu'ils se présentent, ils aiment à énumérer leur généalogie sur au moins cinq générations.

LES NAINS EN PANGÉE

Dans l'Empire Minéen, les nains sont certainement, avec les halfelins, le peuple le plus intégré à la société humaine, et ce, pour une bonne raison : ils ont soutenu l'émergence de l'Empire et lui ont permis de bâtir des fondations solides.

Pourtant, les nains ne sont pas exempts de paradoxes. Ils soutiennent certes ouvertement l'empire, et les cités-états naines des provinces à part entière, même si elles sont dirigées par un peuple non humain, bénéficiant d'un statut semblable à celui de la province halfeline d'Eiren. Mais le traditionalisme nain qui anime les membres de cette espèce fait qu'une partie non négligeable de la population naine refuse de sortir de ses montagnes et répudie sans retenue ceux qui s'y risquent.

Ce double mouvement débouche sur une relation complexe aux humains. Les nains sont à la fois aimés, admirés et rejetés. Mais ils n'en ont cure : ils connaissent la valeur de leur peuple. Ils se savent indispensables à l'empire qui, sans eux, n'existerait pas. C'est d'autant plus vrai qu'ils assurent l'éducation magique des lanceurs de sorts impériaux.

Les nains ne vénèrent pas de divinités, mais leurs ancêtres. Tout d'abord vient le culte des Fondateurs, ceux qui créèrent les cités naines. Viennent ensuite les héros de la famille, les grands-parents, et enfin les parents. On les vénère, quelle qu'ait été la relation avec eux de leur vivant : une fois morts, ils ne représentent plus que l'esprit protecteur de la famille.

PATRONYMES

Les nains utilisent des noms qui ont du sens et n'hésitent pas à traduire leurs noms en commun afin que tous comprennent la portée. Ils les déclarent fièrement, comme un trophée.

MASCULINS

Borgar Mangepierres, Barahir Forge d'Acier, Karoom Barbakane, Gareth Main-de-fer, Dolgrin Fort-Écu, Morgryn Tête-de-mort, Harindem le Buffle, Hark des Géants, Bofur Dent-Grise, Rogur Grande-Choppe.

FÉMININS

Brunhilde Brisenclume, Olga Tape-Dur, Ingra Dufer, Igrid Claquevert, Urdi des Montagnes, Alka Talon, Bodill Delamine, Grila Tête-de-chêne, Ursuline Sanseau, Grinei de Roc.

TRAITS GÉNÉRAUX

Un nain possède plusieurs traits liés à sa nature de nain, communs à tous les peuples nains.

Âge. Les nains sont considérés comme matures au même âge que les humains. Ils s'estiment cependant encore jeunes jusqu'à l'âge de 50 ans et vivent en moyenne 350 ans.

Taille et poids. Les nains mesurent en général entre 1,1 et 1,5 m et pèsent en moyenne 75 kilos. Ils sont de taille Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 7,5 m. Vous pouvez toutefois porter une armure lourde sans que cela réduise votre vitesse.

Langues. Vous pouvez parler et écrire en commun et en nain.

CAPACITÉS GÉNÉRALES

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Constitution augmente de 2.

VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

Portée : 18 m

Déclencheur : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

Effet : vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

Contrecoup : vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuances de gris.

RÉSISTANCE NAIN

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez un jet de sauvegarde contre le poison.

Effet : vous bénéficiez de l'avantage sur ce jet de sauvegarde.

Spécial : vous bénéficiez aussi d'une résistance aux dégâts de poison.

ENTRAÎNEMENT MARTIAL

ÉVOLUTION

Effet : vous maîtrisez les haches de guerre, les hachettes, les marteaux légers et les marteaux de guerre.

MAÎTRISE DES OUTILS

ÉVOLUTION

Effet : vous obtenez la maîtrise des outils d'un artisanat de votre choix dans cette liste : outils de forgeron, matériel de brasseur, outils de maçon.

CONNAISSANCE DE LA PIERRE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez un test d'Intelligence (Histoire) relatif au travail de la pierre

Effet : vous considérez que vous possédez la maîtrise de la compétence Histoire et vous ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au résultat du test au lieu de votre bonus de maîtrise normal.

Limitation : ce bonus ne se cumule pas avec toute autre capacité permettant de doubler son bonus de maîtrise (comme l'expertise du roublard, par exemple).

CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

NAIN DES VALLÉES

On les nomme **nains des tertres** en Alarian ou encore **hölko** en Pangée.

En tant que nain des vallées, vous avez des sens aiguisés, une très bonne intuition et vous faites preuve d'une résistance remarquable.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Sagesse augmente de 1.

TÉNACITÉ NAIN

CAPACITÉ PASSIVE

Effet : votre nombre maximum de points de vie augmente de 1. Chaque fois que vous montez en niveau, votre total maximum de points de vie augmente de 1, s'ajoutant ainsi à l'augmentation normale due au résultat de votre dé de vie et à votre modificateur de Constitution.

NAIN DES PICS

On les nomme **nains des pierres** en Alarian ou encore **epständotta** en Pangée.

En tant que nain des pics, vous vous montrez ingénieux et savez comment tourner une situation à votre bénéfice.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

MAÎTRE DES MARTEAUX

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous infligez des dégâts grâce à un marteau ou toute autre arme de corps à corps contondante.

Effet : vous ignorez une éventuelle résistance aux dégâts contondants de votre cible sauf si cette résistance a été accordée par un sort.

NAIN DU DESSOUS

On les nomme **nains des laves** en Alarian ou encore **emstentotta** en Pangée.

En tant que nain du dessous, vous êtes mystique, aimez résoudre rapidement les conflits et vous ne craignez pas la chaleur.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Force augmente de 1.

VISION DANS LE NOIR AMÉLIORÉE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous vous trouvez dans l'obscurité totale.

Effet : vous voyez comme en plein jour jusqu'à 18 m.

Contrecoup : vous êtes cependant toujours incapable de distinguer les couleurs.

SENSIBILITÉ À LA LUMIÈRE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : la lumière de votre environnement augmente soudainement d'intensité (de lumière faible à lumière vive, ou d'obscurité à lumière vive)

Durée : 3 rounds

Effet : vous subissez le *désavantage* à tous vos tests de caractéristiques nécessitant votre vue (dont les tests physiques pour se précipiter, grimper ou autres). Il en va de même pour tous vos jets d'attaque, et les ennemis bénéficient de l'*avantage* s'ils vous attaquent au corps à corps.

RÉSISTANCE À LA CHALEUR

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous subissez des dégâts de feu.

Effet : vous bénéficiez d'une résistance à ces dégâts.

NAINS DES ROUTES

On les nomme **nains déracinés** en Alarian ou encore **taivastotta** en Pangée.

En tant que nain des routes, vous avez l'habitude de traiter avec les autres peuples, loin de vos communautés ou de vos montagnes.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Charisme augmente de 1.

MAÎTRE MARCHAND

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez un test afin d'évaluer la valeur d'un objet ou de négocier son prix.

Condition : vous disposez de la maîtrise de la compétence que vous utilisez.

Effet : vous ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au résultat du test au lieu de votre bonus de maîtrise simple.

Limitation : ce bonus ne se cumule pas avec toute autre capacité permettant de doubler son bonus de maîtrise (comme l'*Expertise du roublard*, par exemple).



AASIMAR

Les anges ou les créatures célestes font partie de la culture des jeux de rôle médiévaux fantastiques et comptent parmi les créatures emblématiques du genre. Comme dans la mythologie grecque où les résidents de l'Olympe frayent parfois avec les mortels, certains humains possèdent en réalité un peu de sang issu d'une lointaine parenté avec un être céleste. Ainsi, une partie des pouvoirs de la créature fantastique demeure dans la lignée et ce pouvoir s'éveille parfois chez certains individus, désignés alors comme des aasimars. Nul besoin d'être l'enfant d'un aasimar pour être soi-même aasimar. En effet, cette particularité peut, au fil du temps, sauter une ou plusieurs générations.

Cet archétype de personnage existe sous différentes formes dans bien des univers de fantasy : personnage béni par les dieux ou d'une puissance supérieure, enfant d'une divinité ou d'une créature mythique, favori ou élu des fées... Tous ces récits parlent finalement de la même chose. Ici, dans le cas spécifique de l'aasimar, c'est bien la parenté avec une entité céleste qui le caractérise.

En général, les aasimars ne sont pas engendrés dans un but précis, même si cela peut arriver. Ils sont les accidents du hasard, enfants du chaos et de la providence. En eux sommeille le potentiel d'un demi-dieu, mais de la révélation à l'accomplissement, le chemin est long et rien ne leur est offert.

Chaque univers traite les aasimars à l'aune de ses propres envies. On pourrait penser que leur parenté céleste les pousse, par exemple, à faire systématiquement le Bien. Ou, à l'inverse, que leur libre arbitre leur permet de choisir ce qu'ils veulent faire et comment, contrairement à leur lointain parent céleste, contraint par l'essence même de leur nature. Certains univers préfèrent adopter une vision manichéenne de ces individus, là où d'autres s'amuseront à prendre le contrepied du cliché attendu de champion du Bien avec la figure de déchu, du damné, ce qui offre des parcours intéressants en matière d'évolution de personnage, avec pourquoi pas la rédemption au bout ?

Les aasimars ne forment pas un peuple à proprement parler. Il s'agit d'êtres uniques sans lien entre eux, si ce n'est cette lointaine parenté céleste. Ils restent avant tout des êtres humains.

LES AASIMARS EN ALARIAN

Certains aasimars ignorent eux-mêmes leur hérédité planaire. Ces aasimars ne présentent pas de caractéristique physique notable, juste des yeux pouvant être piquetés

d'argent ou des cheveux plus blancs que ceux des membres ordinaires du peuple où ils sont nés. Chez eux, c'est à l'adolescence que les premiers signes deviennent perceptibles et qu'ils ne peuvent plus nier leur origine. D'autres aasimars naissent avec des traits indéniables, comme des cheveux blancs ou argentés, des yeux métalliques ou d'un bleu ciel pur, ou encore une peau d'une pâleur inégalable. Les plus marqués par leur ascendance possèdent des ailes qu'ils n'arrivent pas à contrôler. Tous les aasimars sont toutefois très attirants, avec un visage fin et harmonieux, ce qui fait qu'on leur prête parfois une ascendance elfique. Hormis ces traits marquants, les aasimars sont semblables aux humains.

Dès leur plus jeune âge, les aasimars sont attirés par le Bien, par les valeurs de justice et d'égalité. Avec l'âge et la résurgence de leur hérédité, cette attirance devient une passion, un mode de vie qui peut aller jusqu'à l'extrême, parfois au fanatisme religieux lorsqu'ils adoptent une divinité tutélaire. Pour cela, ils s'investissent rarement dans les causes humaines ou les conflits nobiliaires aux motivations territoriales, et ne prendront pas les armes pour défendre le suzerain de leur région d'adoption. En revanche, s'il s'agit de défendre un royaume, y compris ennemi du leur, contre des hordes maléfiques, ils n'hésiteront pas à se joindre aux armées humaines. Nombre d'entre eux se dirigent vers des carrières où leur personnalité extrême pourra s'exprimer, comme le paladinat ou la prêtrise. Certains, plus tempérés et humanistes, préfèrent œuvrer pour le Bien par des moyens politiques. Cependant, ils souffrent toujours d'un manque de tempérance dans leurs décisions lorsqu'elles mettent en cause les notions de Bien et de Mal.

LES AASIMARS EN PANGÉE

Les aasimars sont très rares au sein de l'Empire. C'est pour ça qu'une ascendance céleste révélée attire énormément l'attention. Cet héritage pousse certains individus mal intentionnés jusqu'à l'obsession malsaine. Il n'est pas rare de voir des aasimars piégés par quelques marchands de colliers, nom donné aux marchands d'esclaves, afin de les réduire légalement en esclavage puis de les revendre une fortune à quelque riche propriétaire qui en dispose comme lui semble.

Ainsi, les aasimars, mais aussi leurs familles, choisissent souvent de dissimuler du mieux qu'ils peuvent leur origine céleste. Un chemin de mensonge et de tabou difficile à suivre tant ces individus possèdent un charisme fascinant et une aura de séduction incomparable. C'est aussi la raison pour laquelle certains aasimars deviennent méfiants et se mettent en tête d'acquérir le plus de pouvoir possible afin de s'assurer une protection plus solide en développant un réseau de contacts, d'alliés et de débiteurs.

Voilà pourquoi il n'est pas rare de trouver des aasimars à la tête de certaines opérations clandestines et illégales, entourés d'hommes de main et d'espions à leur solde. Leur volonté d'indépendance et de sécurité va parfois très loin. On dit que certains deviennent capables de faire chanter les personnages les plus puissants. Là où l'on s'attendrait à trouver un tieffelin (un humain né avec du sang de fiélon, diable ou démon, en lui), on trouve parfois un aasimar traumatisé ou paranoïaque.

PATRONYMES

Les aasimars portent les noms courants de la société où ils vivent. Lorsqu'ils sont conscients de leur hérédité céleste ou lorsqu'ils la découvrent, ils changent souvent leur nom parental pour un surnom en lien avec leur conviction la plus profonde, que ce soit un sentiment, une qualité, un objectif, etc.

MASCULINS

Céleste, Ange, Brillant, Divin, Juste, Auguste, Lucien, Modeste, Serein, Fidèle.

FÉMININS

Céleste, Azur, Topaze, Esther, Syel, Ange, Vérité, Justice, Lumière, Grâce.

TRAITS GÉNÉRAUX

Votre parenté céleste vous a octroyé certains pouvoirs innés.

Âge. Les aasimars vieillissent à un rythme comparable à celui des humains. Leur espérance de vie est toutefois supérieure et ils peuvent dépasser les 120 ans.



Taille et poids. Les aasimars sont d'une taille et d'une corpulence comparables aux humains, donc de taille Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 m.

Langues. Vous pouvez parler lire et écrire le commun, le céleste, ainsi qu'une langue supplémentaire.

CAPACITÉS GÉNÉRALES

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Charisme augmente de 2.

VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

Portée : 18 m

Déclencheur : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

Effet : vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

Contrecoup : vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuances de gris.

AURA CÉLESTE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action.

Durée : une minute (10 rounds).

Rechargement : repos long.

Effet : vous déployez une aura céleste qui brille tant qu'elle éclaire une zone de 6 m de diamètre autour de vous comme le ferait une lanterne. Tant que votre aura brille, vous avez l'avantage à tous vos tests de Charisme (Persuasion).

CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

AASIMAR CÉLESTE

On les nomme **Célestes** en Alarian, ou encore **Exori** en Pangée.

La parenté des aasimars célestes est sans conteste celle d'un céleste des plus purs, serviteur du Bien et des dieux.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Sagesse augmente de 1.

RÉSISTANCE CÉLESTE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous subissez des dégâts radiants ou nécrotiques.

Effet : vous obtenez une résistance à ces dégâts.

TOUCHER APAISANT

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action.

Cible : une créature que vous touchez.

Rechargement : repos long.

Effet : votre cible récupère 1d4 points de vie, plus votre modificateur de Charisme.

Évolution : au niveau 5, elle récupère 2d4 PV, 3d4 PV au niveau 9, 4d4 PV au niveau 13 et 5d4 PV au niveau 17.

Limitation : ne fonctionne pas sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

ÉNERGIE DE VIE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action.

Utilisations : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise.

Rechargement : repos long.

Effet : vous connaissez le tour de magie *épargner les mourants* que vous pouvez lancer.

Spécial : si votre classe vous permet normalement de lancer ce tour de magie, il rejoint votre liste de sorts et ne compte pas dans le nombre maximal de tours de magie que vous maîtrisez.

AASIMAR DÉCHU

On les nomme **Déchus** en Alarian ou encore **agramnon** en Pangée.

Les aasimars déchus sont issus d'une lignée dont le parent céleste a été rejeté par les siens et banni sur le monde des mortels.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Force augmente de 1.

RÉSISTANCE DU DÉCHU

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous subissez des dégâts radiants ou psychiques.

Effet : vous obtenez une résistance à ces dégâts.

COLÈRE CÉLESTE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une réaction.

Déclencheur : vous réussissez une attaque d'arme à distance ou au corps à corps avec l'action *Attaquer*.

Rechargement : repos long.

Effet : vous ajoutez aux dégâts de votre attaque 1d4 dégâts radiants.

Évolution : au niveau 5, vous infligez 2d4 dégâts radiants, 3d4 au niveau 9, 4d4 au niveau 13 et 5d4 au niveau 17.

Limitation : vous ne pouvez pas ajouter ces dégâts lors d'une attaque bénéficiant d'une autre capacité octroyant des dégâts supplémentaires, comme un *Châtiment* ou une *Attaque sournoise*, par exemple.

ÉNERGIE PROTECTRICE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action.

Utilisations : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise.

Rechargement : repos long.

Effet : vous connaissez le tour de magie *résistance* que vous pouvez lancer.

Spécial : si votre classe vous permet normalement de lancer ce tour de magie, il rejoint votre liste de sorts et ne compte pas dans le nombre maximal de tours de magie que vous maîtrisez.

AASIMAR IMPUR

On les nomme **impurs** en Alarian ou encore **dekrâ** en Pangée.

Les impurs, comme on les nomme, sont le fruit de deux lignées : d'un côté celle issue d'un parent céleste, et de l'autre celle issue d'un parent démoniaque ou diabolique. Quand un tieffelin et un aasimar ont une progéniture, c'est toujours un impur qui naît.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Constitution augmente de 1.

RÉSISTANCE CÉLESTE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous subissez des dégâts radiants ou de feu.

Effet : vous obtenez une résistance à ces dégâts.

NÉ DE DEUX MONDES

CAPACITÉ ACTIVE

Déclencheur : vous déployez votre aura céleste.

Effet : vous pouvez déployer votre aura céleste pour en faire une aura infernale. Une terrible noirceur se déploie autour de vous et vos yeux deviennent des portes ouvrant sur les plans infernaux ou abyssaux. Vous déployez alors une zone de ténèbres non magiques dans un rayon de 6 m autour de vous. Si vous vous trouvez dans une zone de lumière normale, vous êtes désormais plongé dans la pénombre. Si vous vous trouvez dans une zone de pénombre, vous voilà dorénavant dans les ténèbres. De plus, vous avez l'**avantage** sur vos tests de Charisme (Intimidation).

ÉTRANGES ÉNERGIES

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action.

Utilisations : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise pour chacun des deux tours de magie concernés.

Rechargement : repos long.

Effet : vous connaissez les tours de magie *thaumaturgie* et *produire une flamme* que vous pouvez lancer.

Spécial : si votre classe vous permet normalement de lancer ces tours de magie, ils rejoignent votre liste de sorts et ne comptent pas dans le nombre maximal de tours de magie que vous maîtrisez.

SANGDRAGON

Le concept de «demi-dragon» ou d'homme-dragon existe depuis longtemps dans la culture de l'imaginaire, mais son apparition dans le jeu de rôle est assez récente. Cette origine ne bénéficie donc pas d'une légende aussi longue et développée que celle des elfes, des nains et des autres peuples plus classiques.

Les questions centrales autour des sangdragons sont toujours les suivantes : d'où viennent-ils ? Quel est le secret de l'origine de ce peuple étrange ? La réponse dépendra de l'univers. Ont-ils été façonnés par les dieux draconiques ? Par les dragons véritables eux-mêmes ? Sont-ils le produit d'une expérimentation étrange de quelques sorciers ? Pourquoi les a-t-on créés ? Qui servent-ils ?

Viennent ensuite les interrogations sur leur rapport aux dragons. Les servaient-ils avant de se révolter ? Sont-ils responsables du départ des dragons ? Ont-ils subi leur courroux, raison pour laquelle ils ont pratiquement disparu de la surface du monde ? Autant de questions qu'il faut poser à votre meneuse de jeu... qui vous répondra si elle le souhaite. Les sangdragons eux-mêmes ne savent certainement pas tout sur leur véritable nature.

Parce qu'ils possèdent un côté «dragon», on les décrit souvent comme un peuple fier, orgueilleux et parfois obsessionnel. Autant de qualités que l'on attribue aux dragons.

Les sangdragons ne sont, cependant, pas toujours comme cela et peuvent s'éloigner de la nature de leurs ancêtres draconiques. Cela arrive notamment s'ils se sont libérés et émancipés du joug des grands vers ailés.

De même, on considère généralement ce peuple comme déchu, périliclitant. Quelques clans aux effectifs bien maigres. Mais peut-être seront-ils, dans l'univers dans lequel vous allez jouer, à la tête d'un empire florissant, détenteurs d'une culture raffinée et millénaire. Ou d'un empire tyrannique ayant asservi tous les autres peuples.

LES SANGDRAGONS EN ALARIAN

Fiers héritiers des dragons, membres d'une origine que beaucoup pensent vouée à disparaître, descendants d'une civilisation florissante mais désormais oubliée, les sangdragons composent un peuple nostalgique, vivant dans le souvenir d'un passé révolu.

La légende raconte que leur empire s'étendait sur un continent entier. Anciens esclaves au service des dragons chromatiques, les sangdragons défèrent leurs maîtres et les chassèrent. Ils construisirent une civilisation qui régna sur

leur continent, et d'autres. Mais il y a plusieurs siècles, un cataclysme dont plus personne ne sait rien provoqua son effondrement, et les sangdragons disparurent.

Les sangdragons vivent désormais dans de petits villages isolés, ayant adopté une structure clanique construite autour d'un chef fort. Mais contrairement à certaines origines plus sauvages, ils se considèrent comme civilisés et, pour eux, la force n'est pas forcément celle de l'épée.

L'honneur, la vérité et la droiture sont des valeurs centrales dans la société des sangdragons. En cela, ils se démarquent depuis toujours de leurs anciens maîtres. Pour eux, le dés-honneur et le mensonge sont l'apanage des cruels dragons chromatiques, et beaucoup d'entre eux préféreraient mourir plutôt que de leur ressembler. Certains individus, cependant, sont retombés dans la vénération des dragons chromatiques. Ils y voient leur salut et constituent de petites sectes secrètes agissant à l'abri des regards de leurs congénères.

Les sangdragons sont des êtres curieux et nostalgiques de la gloire passée de leur origine. Les individus les plus intrépides partent souvent explorer le vaste monde.

Les sangdragons possèdent en général un nom en draconique, où les allitérations grinçantes, roulantes et sifflantes sont nombreuses et incompréhensibles. Avec les autres origines, ils utilisent en général un nom dans la langue commune. Leurs noms ainsi «traduits» ne portent pas de marqueur de genre.

LES SANGDRAGONS EN PANGÉE

En Pangée, les sangdragons, que l'on nomme Drakhs, forment un peuple dispersé vivant dans les forêts subtropicales de l'Ancien Royaume. Autrefois puissante, cette monarchie a vécu, il y a quinze siècles environ, une catastrophe dont il ne reste aucune trace et qui a balayé cette civilisation.

Ce royaume était autrefois divisé en deux factions distinctes : la Terre des couleurs, vénérant les dragons véritables chromatiques, et la Terre des métaux, vénérant les dragons véritables métalliques. Pendant des siècles, une lutte intestine fit rage pour le pouvoir. Après l'effondrement, la jungle a repris ses droits et désormais, il n'existe presque plus aucune trace des villes et cités qui parsemaient autrefois ces terres.

Bien que la fracture entre ceux qui vénèrent les dragons chromatiques et ceux vénérant les dragons métalliques soit toujours vive, le peuple drakh se reconstruit désormais, petit à petit. Il s'agit d'un peuple mélancolique et perdu, vivant dans le souvenir glorieux d'une grandeur oubliée. Des

individus souhaitent ardemment retrouver ce lustre d'antan mais peinent à mobiliser l'énergie et l'abnégation nécessaires pour une telle entreprise.

PATRONYMES

Les patronymes sangdragons ont toujours un sens, et ils constituent autant des surnoms intimement liés au caractère des individus que des noms. Ils peuvent évoluer avec le temps et au fil des actions.

EXEMPLES

Souffle-Feu, Griffendor, Œil-de-ver, Croc d'Acier, Foudre-Ciel, Souffle-Givre, Corne d'Argent, Noirécaille, Dos-Argenté, Cœur de Métal.

TRAITS GÉNÉRAUX

Votre lignée draconique se manifeste à travers différents traits que vous partagez avec les autres sangdragons.

Âge. Les sangdragons grandissent vite et atteignent une taille et un niveau de développement équivalents à un humain de 10 ans en seulement trois ans. Ils arrivent à l'âge adulte vers 15 ans et vivent environ 80 ans.

Taille et poids. Les sangdragons sont plus grands et lourds que les humains. Ils dépassent facilement 1,8 m et pèsent en moyenne 125 kg. Ils sont de taille Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 m.

Langue. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et en draconique.

CAPACITÉS GÉNÉRALES

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : Votre valeur de Force augmente de 2.

CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

SANGDRAGON CRACHEUR

On les nomme **Souffleurs** en Alarian, ou encore **Phelun-kheun** en Pangée.

Les sangdragons cracheurs ont hérité de leurs ancêtres draconiques la capacité de souffler. Grâce à cette capacité, ils se sont imposés comme les leaders de leur peuple.



AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Charisme augmente de 1.

ASCENDANCE

ÉVOLUTION

Effet : choisissez le type de dragon dont vous êtes issu dans le tableau des *Ascendances*. Votre choix détermine votre souffle et votre résistance aux dégâts, comme indiqué dans le tableau.

SOUFFLE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action

Utilisations : une utilisation

Recharge : repos court ou long

Jet de sauvegarde : selon l'ascendance. DD8+ Bonus de maîtrise + Modificateur de Constitution

Zone : selon l'ascendance

Effet : chaque créature qui se trouve dans la zone de votre souffle doit effectuer un jet de sauvegarde. En cas d'échec, elle subit 2d6 dégâts (du type correspondant à votre ascendance), la moitié sur une réussite.

Évolution : 3d6 dégâts au niveau 6, 4d6 au niveau 11 et 5d6 au niveau 16.

RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous subissez des dégâts du type correspondant à votre ascendance.

Effet : vous bénéficiez d'une résistance à ce type de dégâts.

ASCENDANCES			
DRAGON	TYPE DE DÉGÂTS	SOUFFLE	JET DE SAUVEGARDE
Airain	Feu	Ligne de 1,5 m sur 9 m	Dextérité
Argent	Froid	Cône de 4,5 m	Constitution
Blanc	Froid	Cône de 4,5 m	Constitution
Bleu	Foudre	Ligne de 1,5 m sur 9 m	Dextérité
Bronze	Foudre	Ligne de 1,5 m sur 9 m	Dextérité
Cuivre	Acide	Ligne de 1,5 m sur 9 m	Dextérité
Noir	Acide	Ligne de 1,5 m sur 9 m	Dextérité
Or	Feu	Cône de 4,5 m	Dextérité
Rouge	Feu	Cône de 4,5 m	Dextérité
Vert	Poison	Cône de 4,5 m	Constitution

SANGDRAGON AILÉ

On les nomme **Volants** en Alarian, ou encore **Kehaykhun** en Pangée.

Les sangdragons ailés possèdent une capacité à se mouvoir sans pareil. Ils sont souvent considérés comme des atouts incroyables et leurs ailes sont vues comme une bénédiction. Ainsi, il n'est pas rare que les prêtres des Dragons véritables soient issus des rangs des ailés.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Sagesse augmente de 1.

ASCENDANCE

ÉVOLUTION

Effet : choisissez le type de dragon dont vous êtes issu dans le *Tableau des Ascendances*. Votre choix détermine votre talent inné, comme indiqué dans le tableau.

AILES DU DRAGON

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une réaction

Déclencheur : Vous effectuez une chute.

Utilisation : une utilisation

Recharge : repos court ou long

Effet : vous possédez une paire d'ailes vous permettant des déplacements aériens limités. Vous pouvez contrôler votre chute et ne subissez aucun dégât dû à celle-ci.

Limitation : vous ne devez pas être *inconscient*, *paralysé*, *neutralisé*, *entravé* ou *empoigné*.

TALENT INNÉ

ÉVOLUTION

Effet : vous augmentez de 1 l'une de vos caractéristiques en fonction de votre ascendance.

ASCENDANCES	
DRAGON	CARACTÉRISTIQUE
Airain	Charisme
Argent	Constitution
Blanc	Constitution
Bleu	Intelligence
Bronze	Intelligence
Cuivre	Dextérité
Noir	Dextérité
Or	Charisme
Rouge	Charisme
Vert	Constitution

LES HISTORIQUES

Votre personnage ne se limite pas à une simple suite de chiffres. Dans ce chapitre, vous trouverez ce dont vous avez besoin pour lui donner plus de consistance, grâce au choix de son historique.

L'historique répond à la question première : d'où vient votre personnage ? Ce concept correspond au milieu qu'il a fréquenté et qui le définit clairement. Il peut s'agir de son milieu de naissance, de la profession de ses parents, de la catégorie sociale dans laquelle il a été éduqué, ou d'un métier qu'il a pratiqué, ou qu'il pratique encore. Dans tous les cas, il s'agit de la vie que menait votre personnage avant sa décision de partir à l'aventure.

L'historique permet de définir quatre piliers de votre personnage :

- son trait de personnalité dominant,
- son idéal,
- ce qui le lie au monde et à d'autres personnes,
- et enfin son défaut le plus visible.

Une fois votre historique choisi, vous pourrez sélectionner ou tirer aux dés ces éléments. C'est à vous de choisir, en accord avec la meneuse de jeu, si vous laissez le hasard décider.

Enfin, chaque historique vous proposera la maîtrise de divers outils, compétences et langues, ainsi qu'une capacité spéciale. Tout ceci sera détaillé dans la suite de ce chapitre.

HISTORIQUE ET PERSONNALITÉ

Choisir votre historique revient à créer la personnalité de votre personnage, le moment de lui donner profondeur et consistance.

Un personnage n'est pas uniquement défini par une classe et une origine. La classe ne détermine pas l'activité de votre personnage mais bien les capacités dont il dispose. Il n'est d'ailleurs pas rare que des joueurs et une meneuse ne se réfèrent pas à la classe du personnage quand ils parlent de lui. En effet, un guerrier peut être un mercenaire, un garde, un soldat ou un simple trappeur, par exemple. Ou un rôdeur peut être un éclaireur au sein d'une armée, ou simplement un chasseur vivant seul au fond de la forêt.

Afin d'affiner votre personnage, vous allez donc choisir un historique. Ce dernier déterminera aussi une partie de sa personnalité en vous proposant quatre catégories.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Un personnage possède une personnalité complexe. Lorsque l'on crée un personnage, on détermine d'abord un

trait de personnalité qui le distingue des autres et le caractérise. D'une certaine manière, le trait permet de résumer le caractère du personnage en quelques mots.

Ce trait de caractère permet également de représenter les caractéristiques, les forces et les faiblesses, de votre personnage. Il vous guidera dans l'interprétation de celui-ci, vous permettant de déterminer ses réactions face aux autres et aux événements.

Chaque historique propose huit traits de personnalité, à choisir ou déterminer au hasard. Vous pouvez même, en accord avec votre meneuse, décider de créer de toutes pièces un nouveau trait de personnalité.

IDÉAL

Les personnages de *Rôle'n Play*, le jeu de rôle, ne sont pas des personnes ordinaires. Ils ont laissé derrière eux une vie banale pour partir à l'aventure, et peut-être même changer le monde. Pour cela, ils sont mus par un idéal fort, puissant, qui s'impose à eux et les pousse à avancer.

Cet idéal est autant un guide moral qu'une motivation. Il tourne souvent autour d'un concept simple : l'honneur, le pouvoir, les traditions ou la liberté, la reconnaissance, la célébrité ou la gloire, la richesse ou le don de soi... Il donne à un personnage une raison pour dépasser ses limites et tenir bon face à l'adversité.

L'idéal d'un personnage guide ses décisions. Ainsi, chaque fois que votre personnage fait face à un choix, vous devriez vous demander si ce choix renforce ou transgresse cet idéal et, dans ce dernier cas, ce que cette transgression lui coûte moralement.

Chaque historique vous propose six idéaux. Vous pouvez choisir celui qui vous sied le mieux, ou simplement laisser le hasard le déterminer. Mais vous pouvez aussi consulter votre meneuse afin de créer un idéal sur mesure.

LIEN

Les héros existent au sein d'un environnement, d'un univers. Certes, ils se sont arrachés à une vie banale, mais ils n'en restent pas moins issus du monde qui les entoure. Ainsi, ils ont famille, amis, rivaux, compagnons et compagnes. Ils aiment certains individus, en détestent d'autres, autant qu'ils sont aimés ou détestés en retour. En bref, votre héros a tissé des liens. Si beaucoup ne résisteront pas à la distance et au temps, certains cependant les rattachent toute la vie à quelqu'un, quelque chose... Une personne, un lieu, un objet, une organisation, ou simplement

une promesse, des dettes, un désir de vengeance... C'est ce qui reliera votre personnage au monde, et offrira à votre meneuse des éléments sur lesquels bâtir une histoire qui vous sera propre. Inutile d'en faire trop : quelques noms, une relation, une ébauche d'histoire, et elle pourra forger sur mesure tout un pan de l'aventure collective que vous allez vivre.

Chaque historique propose six liens. Vous pouvez choisir celui qui vous sied le mieux, ou encore le tirer au hasard avec un d6. Cependant, vous pouvez aussi, avec l'aval de votre meneuse, créer un lien de votre cru, correspondant exactement à votre personnage.

DÉFAUT

Tout le monde a des qualités visibles. Mais tout le monde affiche également des défauts. Ainsi, votre personnage est un être imparfait, enclin, parfois, à se tromper, ou à faire de mauvais choix. Peut-être se montre-t-il obsédé par les objets précieux, trop curieux, intransigeant avec les faibles, ou simplement trop rêveur.

Le défaut est ce qui poussera parfois votre personnage à prendre de mauvaises décisions dans des instants critiques, parfois même aller contre son idéal ou son trait de personnalité, ou pire, trahir son lien.

Évidemment, votre personnage n'est certainement pas fier de son défaut. Peut-être qu'il tente de le cacher, ou de l'atténuer... Avec la possibilité de le voir alors ressurgir au pire moment.

Chaque historique propose six défauts. Vous pouvez choisir celui qui vous semble le mieux correspondre à votre personnage, ou encore le tirer au hasard avec un d6. Cependant, vous pouvez aussi, en complicité avec votre meneuse, décider de créer un défaut spécifique à votre personnage. Mais n'oubliez jamais : un défaut est là pour rendre la vie de votre personnage difficile, et n'est pas fait pour devenir une qualité, même l'espace d'un instant.

LES TENDANCES

Chaque personnage est défini par deux tendances. La tendance morale d'un côté, et la tendance sociale de l'autre. Ces tendances représentent le positionnement du personnage vis-à-vis de la morale de l'univers, et celui vis-à-vis de la société.

Il s'agit donc d'une inclination comportementale générale mais certainement pas un carcan enfermant un personnage dans une posture unique, tout au long de son existence ou en toute situation. Ainsi, si votre personnage possède la tendance morale Altruïsme, cela ne veut pas dire qu'il ne pourra jamais faire preuve d'égoïsme. Cela signifie que s'il décide

d'en faire preuve, il aura conscience que son comportement lui coûtera d'un point de vue moral. De même, un personnage possédant la tendance morale Individualisme pourra parfois faire preuve d'altruïsme. Mais cela lui en coûtera, et il saura rappeler combien on lui en est redevable.

TENDANCE MORALE

La tendance morale d'un personnage représente son rapport aux autres individus, ainsi qu'aux notions de bien et de mal. Il existe trois tendances morales, et votre personnage n'en possède qu'une :

- **Altruïsme.** Les personnages possédant la tendance Altruïsme sont portés vers les autres, vers le bien commun. Leurs actions sont pesées, non seulement en termes de conséquences pour eux, mais aussi pour ceux qui les entourent. Ainsi, ils tendent à éviter de faire du mal, même indirectement. Ils accordent une grande importance à la vie, et rechignent à donner la mort ou même à effectuer des actes gratuits aux conséquences néfastes pour les autres. L'altruïsme est la tendance de ceux pour qui la compassion, la compréhension, la solidarité, l'empathie, voire la charité, priment sur le reste. Ce sont ceux pour qui l'intérêt personnel passe après celui de la communauté.
- **Individualisme.** L'individualisme est, au contraire, une tendance poussant au repli et à la poursuite de son intérêt personnel avant tout. Les agissements des personnages possédant la tendance Individualisme sont pensés avant tout en termes de bénéfices personnels. C'est la tendance de ceux pour qui les autres passent après. Le sacrifice pour autrui ne fait pas partie de leur logiciel. Pour eux, une communauté est avant tout une somme d'individualités, la notion de devoir envers leurs semblables leur est globalement étrangère. Leurs actions sont donc rarement tournées vers les autres.
- **Volatilité.** La Volatilité est la tendance morale de ceux qui ne sont ni vraiment altruistes, ni vraiment individualistes. Ces personnages naviguent entre les deux, sachant parfois faire preuve d'une générosité et d'une empathie étonnante, mais ayant aussi conscience que leur intérêt doit passer avant celui des autres. C'est certainement la tendance morale majoritaire.

TENDANCE SOCIALE

La tendance sociale d'un personnage décrit son rapport à la société et à l'ordre des choses. Son positionnement vis-à-vis des lois, des traditions et des coutumes, qu'il s'agisse de celles de sa communauté d'origine ou de celles qu'il sera amené à découvrir. Il existe trois tendances sociales, et votre personnage n'en possède qu'une :

- **Tradition.** Ceux qui possèdent cette tendance sociale sont généralement vus comme rigides, engoncés dans des principes souvent ancestraux. Pour eux, le respect des lois, des traditions (des leurs mais aussi parfois de celles des autres), de la parole donnée, de la famille, des ancêtres, du clan constitue la colonne vertébrale, le socle de leurs valeurs. La trahison est difficilement acceptable, si ce n'est insupportable. Le manquement à la parole donnée constitue une véritable offense. Pour eux, la société doit maintenir ce socle afin de ne pas s'effondrer, quitte parfois, pour les plus extrêmes, à refuser tout changement.
- **Changement.** A contrario de la Tradition, le Changement représente la liberté dans sa forme la plus brute, voire pour certains la plus brutale. Les personnages suivant cette tendance sociale n'ont que faire des lois si elles ne vont pas dans le sens de leurs valeurs (notamment morales). Pour eux, la parole donnée n'engage que ceux qui la croient, les traditions constituent certes un socle culturel, mais qui ne demande qu'à être transgressé. Changement, progrès, transformation... Ils n'hésitent pas à agir comme bon leur semble.
- **Équilibre.** Cette tendance constitue un équilibre entre les deux précédentes et se retrouve chez la plupart des personnages. Le personnage respecte la loi mais n'hésite pas à la transgresser. Pas vu, pas pris, comme le dit le dicton. Il ne se montre pas aussi rigide qu'avec la tendance Tradition, mais pas non plus aussi inconstant et versatile qu'avec la tendance Changement.

INTERPRÉTER LES TENDANCES

Les tendances morales et sociales se combinent afin de constituer la manière dont votre personnage envisage le monde dans lequel il évolue. La tendance morale exprime les valeurs du personnage et la tendance sociale la façon dont elle s'applique ainsi que ses limites.

- **Altruisme/Tradition.** Le personnage est certes à cheval sur les traditions et la loi, mais il met tout en œuvre pour faire le bien autour de lui. Il pense que l'on peut trouver de la justice même dans l'application stricte des règles, et s'emploie lui-même à reconnaître au mieux ses torts et à assumer ses actes.
- **Altruisme/Équilibre.** Le personnage fait au mieux pour aider les autres. Il se permet parfois de transgresser les règles, quand cela s'avère absolument nécessaire, mais tente au maximum de rester dans les clous.
- **Altruisme/Changement.** Le personnage agit selon sa conscience. Il ne tient pas compte des attentes des autres ou de la société et porte un idéal de justice, transgressif vis-à-vis de la loi. Il tient toujours la vie en très

haute estime et ne tue que quand cela est absolument nécessaire.

- **Volatilité/Tradition.** Le personnage respecte la loi avant tout, ainsi que les traditions qui revêtent une importance à ses yeux. S'il peut apporter son aide, il le fait, mais n'hésite pas à détourner le regard si cela ne semble pas le concerner.
- **Volatilité/Équilibre.** Le personnage ne prend pas parti de manière affirmée. Il fait au gré des situations, agissant selon ce qui lui paraît approprié sur le moment.
- **Volatilité/Changement.** Le personnage met sa liberté au premier plan. Bien qu'il ne sacrifierait pas des vies afin de la conserver, il ne se sacrifiera pas non plus pour les autres. Pas pour tout le monde, en tout cas.
- **Individualisme/Tradition.** Le personnage pense avant tout à lui-même. Il se borne au cadre des lois et des traditions et n'en déroge que rarement. Mais tout ce qu'il entreprend vise principalement à se servir et à s'arranger au mieux dans les limites de la légalité.
- **Individualisme/Équilibre.** Le personnage est centré sur lui et n'hésite pas à transgresser les règles s'il est certain de pouvoir s'en tirer à bon compte.
- **Individualisme/Changement.** Le personnage place sa personne et sa liberté au-dessus de toute autre considération. Bien qu'il puisse parfois faire preuve de mansuétude, d'empathie ou de générosité, il se fiche éperdument des conséquences de ses actions sur les autres, tant qu'elles servent son intérêt.

LES LANGUES

L'origine de votre personnage va déterminer la ou les langues qu'il parle par défaut. Il peut en acquérir d'autres via son historique, mais aussi via sa classe.

Le tableau ci-dessous vous propose un certain nombre de langues « classiques » dans la plupart des univers de *fantasy*. Cependant, cette liste peut être modifiée en fonction de l'univers dans lequel votre meneuse fera évoluer votre personnage. Consultez-la avant de faire vos choix.

Quand votre historique ou votre classe vous permettent de maîtriser une langue de votre choix, choisissez dans ce tableau (ou dans la liste fournie par votre meneuse) celles que votre personnage parle.

Certaines de ces langues correspondent plus à une famille de langues générale, subdivisée en de multiples dialectes. Des créatures parlant deux dialectes différents issus d'une même langue peuvent communiquer ensemble.

LANGUES COURANTES

LANGUE	PARLÉE PAR...	ALPHABET
Commun	Humains	Commun
Elfe	Elfes	Elfique
Géant	Ogres, géants	Runique
Gnome	Gnomes	Runique
Gobelin	Gobelinoïdes	Runique
Halfelin	Halfelins	Commun
Nain	Nains	Runique
Orc	Orcs	Runique

LANGUES EXOTIQUES

LANGUE	PARLÉE PAR...	ALPHABET
Abyssal	Démons	Infernal
Céleste	Aasimars, célestes	Céleste
Commun des profondeurs	Habitants du monde souterrain	Elfique
Draconique	Dragons, sangdragons	Draconique
Infernal	Diabes, Tieffelins	Infernal
Primordial	Élémentaires	Runique
Noir Parler	Aboleths, manteleurs	-
Sylvestre	Fées	Elfique

HISTORIQUE

Le concept d'historique permet de comprendre ce qu'était votre personnage avant qu'il ne devienne votre personnage ! D'où vient-il ? De quel milieu social ? Quelle était sa place dans la société, la fonction qu'il exerçait, ses occupations, son champ d'activité ? Vous venez de créer un guerrier. Bien. Avant son grand départ pour l'aventure, qui était-il ? Un chevalier noble, formé aux armes dans une famille puissante ? Un vétéran d'armée, fraîchement revenu d'une campagne éprouvante ? Vous venez de créer un sorcier. Mais avant de découvrir les arcanes magiques, qui était-il ? Un bijoutier, un riche commerçant, un étudiant lettré ? Vous vous apprêtez à jouer un roublard. A-t-il acquis ses compétences au sein d'une guilde du crime organisé, ou était-ce simplement un artiste jongleur particulièrement doué au couteau dans d'un cirque itinérant ? Pour résumer, comment votre personnage s'est-il formé aux compétences de sa classe ? Qu'est-ce qui fait sa spécificité ?

Le choix d'un historique vous permet de trancher ce genre de questions et d'approfondir l'identité de votre personnage. À la suite de cette décision vient une question plus

importante encore : quel événement perturbateur a lancé ce personnage sur la grande route de l'aventure ? Pourquoi l'acrobate a-t-il quitté le cirque pour faire route avec une elfe et un nain en direction d'un donjon mortel ? Que s'est-il passé ? D'où provient l'argent qui a servi à l'équiper pour le grand départ ? Parfois, l'interrogation va dans l'autre sens : pourquoi le chevalier, fils d'une riche et noble famille, se retrouve sans le sou, à louer son épée ?

Ce chapitre vous propose une liste d'historiques pour vos personnages. Cette proposition n'est pas exhaustive et vous et votre meneuse êtes libres d'en créer de nouveaux, ou de modifier les historiques existants.

MAÎTRISES

Votre personnage gagne la maîtrise de deux compétences définies par son historique. Ces compétences sont décrites dans *Les règles du jeu*, « Utiliser les caractéristiques », page 211.

Certains historiques permettent également de maîtriser un ou plusieurs outils. Ils sont présentés dans *L'équipement*, page 200.

Si un personnage obtient la maîtrise d'une même compétence ou d'un même outil issue de deux sources différentes (elle peut venir de l'origine, de l'historique ou de la classe), vous pouvez choisir à la place une maîtrise d'une autre compétence, s'il s'agit d'une compétence, ou d'un autre outil, s'il s'agit d'un outil.

LANGUES

Certains historiques accordent à votre personnage la maîtrise d'une ou plusieurs langues, imposées ou au choix. Reportez-vous à la section Langues ci-dessus.

ÉQUIPEMENT

L'historique d'un personnage définit également un équipement de départ. En accord avec votre meneuse, vous pouvez cependant décider d'acheter votre équipement de départ. Faites la somme de la valeur de chacune des pièces d'équipement par défaut présentes ici (cf. *L'équipement*, p. 192) pour connaître le pécule de départ de votre personnage que vous pourrez dépenser à votre guise.

APTITUDE

Chaque historique possède une aptitude. Il s'agit d'un type de capacité qui ne requiert aucun test ni jet de dé pour être utilisée : il suffit que vous le déclariez.

SUGGESTIONS DE PERSONNALITÉS

Pour chaque historique, vous trouverez des suggestions de traits de personnalité, d'idéaux, de liens et de défauts.

Vous pouvez les sélectionner librement, décider de les tirer au hasard, ou de les créer sur mesure en accord avec votre meneuse.

PERSONNALISER VOTRE HISTORIQUE

Les historiques ne sont pas des éléments immuables, au contraire. Peut-être avez-vous une idée derrière la tête qui ne cadre pas totalement avec les maîtrises et l'équipement proposés par l'historique que vous visez ? Peut-être désirez-vous en adapter certains détails ?

En accord avec votre meneuse, vous pouvez remplacer une aptitude par une autre (issue, éventuellement, d'un autre historique). Vous pouvez aussi remplacer les compétences et autres maîtrises. Un historique devrait toujours proposer la maîtrise de deux compétences, et de deux outils ou langues. Vous pouvez décider de créer de toutes pièces votre trait de personnalité, votre lien, votre idéal et votre défaut.

De même, si aucun des historiques présentés ne vous correspond, n'hésitez pas à proposer à votre meneuse d'en créer un de toutes pièces avec son aide. Si vous décidez de créer une aptitude, prenez le temps, avec elle, de bien lire les aptitudes des différents historiques. En effet, les aptitudes constituent une donnée particulière. Elles offrent une réussite automatique de l'action qu'elles recouvrent, il est donc important de ne pas les rendre trop puissantes. Vous constaterez que leur champ d'application est souvent restreint et situationnel, permettant simplement d'appuyer la particularité de l'historique : ne jamais être perdu, toujours trouver de la nourriture en milieu sauvage, être généralement bien accueilli chez les personnes de basse extraction, toujours savoir à qui s'adresser dans une cuisine, jouer de sa position sociale pour obtenir facilement une entrevue avec les puissants... Les aptitudes reflètent toujours le milieu dans lequel le personnage a évolué. Aucune ne peut être utilisée en combat et elles ne peuvent pas être utilisées en permanence.

Créer une aptitude est certainement la phase la plus délicate de la création ou de la personnalisation d'un historique. Et si vous n'êtes pas certain de votre fait, nous vous conseillons plutôt d'utiliser une aptitude d'un historique existant.

LISTE DES HISTORIQUES

Les historiques présentés ici proposent un panorama des différentes strates d'une société médiévale fantastique typique. Selon votre univers de jeu ou même la région dans laquelle se déroule une aventure, certains de ces historiques peuvent être absents ou au contraire privilégiés. Discutez avec votre meneuse de la possibilité de sélectionner tel ou tel historique pour votre personnage.

Voici la liste des historiques proposés dans *Rôle'n Play*, le jeu de rôle.

Brigand p. 57	Crapule p. 59
Dévoit p. 60	Érudit p. 61
Explorateur p. 63	Homme de Loi p. 64
Itinérant p. 65	Manouvrier p. 66
Membre de guilde p. 68	Militaire p. 69
Miséreux p. 70	Primitif p. 71
Sang bleu p. 73	Serviteur p. 74
Solitaire p. 75	Villageois p. 76

BRIGAND

Vous n'êtes ni un solitaire ni un sauvage, mais vous avez grandi et vécu en marge de la société. Par choix ou par contrainte, vous avez préféré vous tenir loin des villes et des routes les plus fréquentées, privilégiant les chemins de terre et les pistes sinueuses aux rues étroites des cités. Vous avez consacré une grande part de votre existence à assurer votre survie et celle de vos proches, qu'il s'agisse de votre famille ou de compagnons de brigandage. Et lorsque la nature n'y suffisait pas, vous n'avez jamais rechigné à vous en prendre aux voyageurs ou aux villageois afin d'assurer votre subsistance.

Compétences : Discrétion, Survie.

Outils maîtrisés : véhicules (terrestres), un type de jeu au choix.

Équipement : couverture, habits de voyageur, piège à mâchoires, boîte à amadou, matériel de pêche, outre d'eau, bourse contenant 10 po.

Milieu naturel de prédilection

Vous avez une affinité avec un milieu naturel en particulier, où vous avez vécu et appris à survivre et à prospérer. Même si vous êtes capable de survivre dans des environnements variés, c'est là que vous vous sentez réellement chez vous. Lancez un dé ou sélectionnez l'un des choix suivants.

D8 MILIEU NATUREL DE PRÉDILECTION

- 1 Forêt tropicale
- 2 Forêt tempérée
- 3 Taïga
- 4 Montagne
- 5 Marécage
- 6 Désert
- 7 Toundra
- 8 Steppe

Aptitude : Signes de piste

Lorsque vous évoluez dans votre milieu naturel de prédilection, vous savez lire les multiples signes de la nature, invisibles à un œil moins averti que le vôtre. De plus, vous

pratiquez un langage codé qui permet de laisser des indices à ceux qui, comme vous, ont embrassé le brigandage. Cela vous permet d'éviter la plupart des dangers et des embûches qui guettent souvent le voyageur dans les régions les moins civilisées du monde, et de communiquer avec d'autres brigands sans attirer l'attention.

Personnalités suggérées

Par méconnaissance ou par mépris des lois, vous vous êtes placé en marge de la société et de la vie bien réglée des citadins ou des villageois. Souvent considérés comme des individus dangereux ou peu recommandables, les brigands se concentrent avant tout sur l'instant présent et sur la survie de leur communauté.



D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Je suis extrêmement méfiant. Ma confiance a un prix, et ce prix est élevé.
- 2 Je tourne toute situation en dérision, et fais fi des sentiments des autres.
- 3 Je ne suis à mon aise qu'avec le ciel étoilé comme toi.
- 4 Je ne recule jamais face à un défi, aussi insurmontable soit-il.
- 5 Je ne me soucie guère des problèmes des autres.
- 6 Ma parole est mon bien le plus précieux, je ne la donne jamais à la légère.
- 7 Je protège les miens comme une mère protège ses petits.
- 8 Je suis aussi impitoyable que la nature peut l'être. La survie est à ce prix.

D6 IDÉAL

- 1 Honneur. La société peut penser ce qu'elle veut de moi. Ce qui m'importe avant tout, c'est ma conscience. (Tradition)
- 2 Pouvoir. Je fais ce qui me chante et prends ce dont j'ai besoin quand j'en ai besoin. (Individualisme)
- 3 Nature. J'ai développé un lien particulier avec la nature et souhaite la préserver de la corruption de la civilisation. (Équilibre ou Volatilité)
- 4 Bien commun. J'ai développé un sens élevé du partage et l'intérêt de la communauté passe souvent avant le mien. (Altruiste)
- 5 Liberté. La vie en société est faite de chaînes et de restrictions et je ne compte pas me laisser emprisonner. (Changement)
- 6 Autonomie. Chacun doit pouvoir être en mesure d'assurer sa propre survie. (Équilibre ou Volatilité)

D6 LIEN

- 1 Certaines personnes dépendent de moi (famille, bande, amis) et je veux être digne de leur attachement.
- 2 Ma région d'origine a une grande importance à mes yeux, et je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour la préserver.
- 3 J'ai fait une promesse à l'un de mes proches disparu, et je tiendrai parole.
- 4 L'un des miens m'a été enlevé. Je suis persuadé qu'il est encore en vie quelque part, et j'ai juré de le retrouver et de le ramener chez lui.
- 5 Ma région a été frappée par un désastre, et c'est à moi qu'il revient de trouver le moyen de restaurer ce qui peut l'être.
- 6 J'ai déniché une information capitale (secret, carte au trésor, etc.) qui pourrait assurer définitivement la prospérité de ma communauté, et je compte bien en profiter.

D6 DÉFAUT

- 1 Je ne pardonne jamais une offense ou une trahison.
- 2 Par ignorance ou par mépris des conventions, j'apparais souvent comme un rustre.
- 3 J'ai tendance à penser que ma solution est toujours la meilleure.
- 4 Je parle souvent avant de réfléchir.
- 5 Je n'accorde aucun crédit aux citadins et aux nantis.
- 6 J'ai une confiance excessive en mes propres capacités.

CRAPULE

Tout le monde ne naît pas avec une cuillère en argent dans la bouche. Tout le monde n'a pas le privilège de vivre dans les beaux quartiers. Vous êtes de ces gens que l'on considère avec mépris. Vous avez fait ce qu'il fallait pour survivre, quitte à vous compromettre moralement. Vous avez rapidement compris que la vie n'était qu'un rapport de pouvoir et vous avez tiré votre épingle du jeu en agissant de manière plus ou moins honnête, délestant d'autres moins avisés que vous de leur maigre fortune dans les rues de la cité qui vous abrite.

Compétences : Escamotage, Intimidation.

Outils maîtrisés : outils de voleur, un type de jeu au choix.

Équipement : vêtements discrets équipés d'une capuche, quelques chausse-trappes, objet brillant mais de peu de valeur, volé il y a longtemps à une personne importante, bourse contenant 10 po.

Aptitude : Enfant de la rue

Vous avez toujours évolué dans les rues des bas-fonds. Vous avez l'œil, vous savez reconnaître les lieux fréquentés par les personnes de votre genre. Si vous cherchez un lieu fréquenté par les crapules de la cité, vous arrivez toujours à le trouver sans trop d'effort. Vous ne pouvez découvrir automatiquement les lieux cachés et les bases d'opérations secrètes ou autres, mais vous trouvez toujours à qui poser la bonne question. Cette recherche ne vous prend jamais plus d'une ou deux heures. De plus, vous connaissez les codes et les manières des bas-fonds, et savez toujours comment vous comporter afin que l'on comprenne que vous appartenez au même milieu, ce qui rend votre intégration plus aisée.

Personnalités suggérées

Vous avez toujours vécu dans ces milieux interlopes que l'on nomme souvent les bas-fonds. Cette vie passée vous a profondément marqué et vous savez désormais que la fin justifie parfois les moyens, et que les idéaux ne résistent pas toujours face à la dureté de la vie. Vous l'avez appris, certainement au prix fort. Et pourtant, vous en êtes ressorti grandi d'une manière ou d'une autre.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Je garde toujours un sourire aux lèvres, pour cacher mes véritables intentions.
- 2 J'aime les défis, je cherche toujours à faire mieux, et plus grand.
- 3 Quand on veut avancer, il faut de l'ambition ! Et j'en ai à revendre.
- 4 Nous avons tous des ennemis, mais je préfère me faire des amis.
- 5 Il est difficile de gagner ma confiance mais, quand elle est acquise, il est aussi difficile de la briser.
- 6 On dit que je suis trop prudent, mais j'ai toujours besoin de repérer tous les lieux importants, ainsi que les personnes influentes, d'une communauté que je découvre.
- 7 Je parle beaucoup. Trop. Souvent pour cacher mon malaise. Certains pensent qu'il s'agit d'une forme de narcissisme.
- 8 Je tente toujours d'analyser la situation le plus froidement possible. Mais quand mes émotions s'expriment, c'est une tempête sans nom.

D6 IDÉAL

- 1 Bien commun. J'œuvre pour le peuple, afin de lui rendre justice face aux privilégiés. (Altruisme)
- 2 Richesse. Seule compte ma richesse, et si autrui est trop bête pour ne pas protéger ses biens ou ses pièces, je n'ai pas de pitié à avoir. (Individualisme)
- 3 Liberté. Ni loi ni maître ! (Changement)
- 4 Honneur. Il y a de l'honneur à ne jamais s'attaquer à une tâche trop facile. (Tradition)
- 5 Famille. Une famille se crée, et ses liens sont plus forts que le sang. Ma famille de sang ou de cœur, voilà ce qui compte. Le reste et les autres sont quantité négligeable. (Équilibre ou Volatilité)
- 6 Gloire. Je ferai tout pour que mon nom soit reconnu, quel qu'en soit le prix ! (Changement)

D6 LIEN

- 1 J'ai une dette que je n'ai jamais été capable de rembourser, et elle n'est pas d'ordre financier.
- 2 J'ai une famille à nourrir, je ne peux les laisser tomber.
- 3 Quelqu'un me tient par un odieux chantage !
- 4 Je dois me montrer à la hauteur de celui ou celle qui m'a tout appris, et ne pas lui faire honte.
- 5 Tout ce que je fais, je le fais pour venger un proche, floué ou tué par mon ennemi.
- 6 Je reprendrai ce que l'on m'a pris et qui me revient de droit !

D6 DÉFAUT

- 1 Ma vie passe avant celle des autres, même celle de mes amis.
- 2 Je n'ai jamais su résister à l'intimidation physique, sans parler de la torture. La simple perspective d'un interrogatoire musclé et je déballe tout.
- 3 Je suis trop bavard, je finis toujours par en dire un peu trop. Surtout quand je suis nerveux.
- 4 Je suis attiré par tout ce qui brille.
- 5 La curiosité est un vilain défaut, et je suis beaucoup trop curieux.
- 6 Je me sens coupable d'un acte terrible qui est advenu par ma faute. Je veux me racheter à tout prix.

DÉVOT

Vous avez passé votre vie au service d'un temple. On vous y a envoyé dès votre plus jeune âge, ou alors, cette institution vous a recueilli. Peut-être avez-vous simplement fait

le choix personnel d'un engagement au service des dieux. Vous y avez appris les rites et traditions d'une divinité ou d'un panthéon, devenant le véhicule de sa volonté auprès des mortels.

Il faut ensuite, en accord avec votre meneuse définir votre fonction et votre relation au culte qui emplit votre existence. Vous pourriez n'être qu'un simple acolyte, ou un ovate, au service de sa hiérarchie. Mais peut-être avez-vous quitté votre temple pour partir à l'aventure, ou fui après un terrible événement. Lequel ? Peut-être faisiez-vous partie d'une communauté vivant sa foi selon des préceptes rigides, ou même d'un culte occulte au service d'un maître effroyable et diabolique, et que vous l'avez renié ? Tout est possible.

Choisissez l'une des divinités du monde créé par votre meneuse et dont elle vous aura transmis la liste.

Compétences : Perspicacité, Religion.

Langues maîtrisées : deux langues au choix.

Équipement : symbole sacré (qui vous a été remis quand vous êtes entré dans les ordres), livre de prières ou moulin à prières, 5 bâtons d'encens, tenue de cérémonie, habits courants, bourse contenant 10 po.

Aptitude : Confraternité religieuse

Votre dévotion et votre éducation attirent le respect de la part de ceux qui partagent votre foi, que ce soit envers la même divinité que vous ou envers le même panthéon (pourvu que la divinité que vous vénerez ne soit pas en antagonisme avec celle que ces personnes vénèrent). En échange de votre aide auprès des prêtres des temples, autels et autres lieux saints de votre foi, de participation à des cérémonies religieuses, vous pouvez obtenir en retour le soutien pour vous et pour vos compagnons.

Vous pouvez ainsi espérer recevoir soins et aides gratuites de la part des autres membres du clergé de votre foi, pour vous et vos compagnons. Si vous obtenez le bénéfice d'un sort, vous devez cependant vous acquitter du coût des composantes, ou simplement les fournir vous-même.

De plus, ceux qui partagent votre foi n'hésitent jamais à vous aider financièrement, vous et vous seul. Ainsi, grâce à cela, tant que vous vous trouvez dans un lieu où votre foi est représentée, vous pouvez mener un train de vie Modeste.

Enfin, vous pouvez être lié à un temple ou un lieu spécifique de votre religion, qu'il s'agisse d'un lieu vénérant votre divinité ou le panthéon dont elle fait partie. Vous y possédez un modeste logement. Tant que vous restez en bons termes avec les clercs et officiants de ce temple, et tant que vous ne les mettez pas en danger, vous pouvez faire appel à leur aide.

Personnalités suggérées

Les dévots vivent une vie rythmée par la foi et ses rituels. D'une certaine manière, cela façonne aussi leur personnalité et leurs idéaux.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 J'idolâtre un héros de ma foi. Je n'ai de cesse de parler de ses actions et de ses exploits, les brandissant comme autant d'exemples à suivre.
- 2 Il est primordial d'œuvrer pour la paix. Même les pires ennemis peuvent trouver un terrain d'entente, et mon empathie s'applique à tous.
- 3 Je vois tout événement, toute action comme un présage. Les dieux utilisent bien des moyens détournés pour nous parler, il suffit que nous tendions l'oreille.
- 4 Je suis optimiste, et nul n'y peut rien changer.
- 5 J'aime, en toute occasion, citer (voire déformer) proverbes et textes sacrés.
- 6 Toutes les religions et toutes les croyances doivent être respectées.
Ou
Les autres religions ne méritent ni mon attention ni mon respect.
- 7 J'ai consommé mets et boissons des plus raffinés en fréquentant la haute société grâce aux pontes de mon temple. Je vis cependant une vie simple par ailleurs.
- 8 Je ne connais presque que le temple. J'ai beaucoup de mal à comprendre le monde et les gens à l'extérieur.

D6 IDÉAL

- 1 Tradition. Les traditions et les rites sont les piliers de la foi. Ils doivent être protégés et respectés. (Tradition)
- 2 Charité. J'aide ceux qui en ont besoin, quel qu'en soit le prix. (Altruiste)
- 3 Changement. Les dieux sont inconstants et ne cessent d'apporter le changement au monde. Nous nous devons de les y aider. (Changement)
- 4 Pouvoir. J'ai de l'ambition à revendre, je serai un jour l'homme le plus important de mon culte. (Individualisme)
- 5 Foi. L'œil de ma déité se penche toujours sur moi. Si je lui reste fidèle, elle guidera mes pas et rien ne pourra m'arriver. (Tradition)
- 6 Aspiration. Ma déité récompense ceux qui suivent scrupuleusement ses enseignements. Je dois mériter ses faveurs. (N'importe lequel)

D6 LIEN

- 1 Je cherche à récupérer une relique ancienne liée à ma foi et perdue depuis longtemps. Je pourrais mourir en tentant de la retrouver.
- 2 Ma hiérarchie était corrompue et m'a accusé d'être un hérétique. Je me vengerai d'eux.
- 3 Après la mort de mes parents, j'ai été recueilli par un clerc. Je lui dois la vie.
- 4 Tout ce que je fais, c'est pour le peuple.
- 5 J'ai servi dans un temple, et je ferai tout pour le protéger.
- 6 J'ai la garde d'un texte sacré. Mes ennemis le considèrent comme hérétique et désirent le détruire. Je dois le protéger.

D6 DÉFAUT

- 1 Si je juge les autres avec la plus grande sévérité, je ne juge personne plus durement que moi-même.
- 2 J'accorde une grande confiance, presque absolue, aux personnes occupant les plus hauts postes de mon temple. Souvent un peu trop.
- 3 Certains me voient comme une personne naïve. Il est vrai que j'accorde trop de confiance à ceux qui disent croire en ma déité.
- 4 Je suis rigide. On n'a de cesse de me répéter d'assouplir mes principes et ma manière de penser.
- 5 Ceux que je ne connais pas ne méritent pas ma confiance : je ne sais jamais à quoi m'attendre avec eux.
- 6 Quand je me fixe une tâche ou un objectif, je ne peux plus m'en détacher. L'accomplir devient obsessionnel, souvent au détriment du reste.

ÉRUDIT

Vous avez passé une grande part de votre jeunesse le nez dans des parchemins et de vieux grimoires, à arpenter bibliothèques et scriptorium à la recherche de précieux et poussiéreux manuscrits. Votre soif de connaissances, votre persévérance et votre intelligence vous ont permis de devenir une référence parmi vos pairs.

Compétences : Arcanes, Histoire.

Outils maîtrisés : un au choix parmi matériel de calligraphie, outils de cartographe ou matériel d'alchimiste.

Langues maîtrisées : une langue au choix.

Équipement : habits de bonne qualité, deux bougies, matériel de calligraphie ou outils de cartographe ou matériel d'alchimiste, quelques lettres de correspondance avec un ou plusieurs confrères, bourse contenant 20 po.

Domaine d'études

Vous avez une affinité pour un sujet d'étude en particulier, ce qui vous a amené à vous spécialiser. Si vous avez de nombreuses connaissances sur tous les sujets, c'est dans ce domaine en particulier que d'autres recherchent votre expertise et vous citent en référence.

D6 DOMAINE D'ÉTUDES

- | | |
|---|--------------------------|
| 1 | Alchimie/Parfums |
| 2 | Astronomie/Mathématiques |
| 3 | Magie/Savoirs interdits |
| 4 | Théologie/Histoire |
| 5 | Cultures/Géographie |
| 6 | Philosophie/Littérature |

Aptitude : Culture générale

Même si vous possédez une spécialité, vous avez dû appréhender de multiples sujets d'étude pour atteindre votre niveau d'érudition actuel. Vous disposez de connaissances solides dans la plupart des domaines, même les plus inaccessibles. Et lorsque vous ne disposez pas vous-même d'une connaissance, vous savez où l'obtenir et êtes capable d'identifier une personne ou un lieu auprès duquel vous renseigner. Il peut s'agir d'une bibliothèque, d'un monastère, d'un autre érudit, mais aussi d'un endroit perdu ou inaccessible.

Personnalités suggérées

Les érudits se distinguent par leur soit inextinguible de connaissances. Pour certains, ce savoir constitue une fin en soi. Pour d'autres, il ne s'agit que d'un moyen parmi d'autres d'arriver à d'autres fins. Parvenir à un tel niveau d'érudition requiert cependant toujours une détermination sans faille.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 J'ai tendance à considérer comme des ignorants ceux qui ne démontrent pas une intelligence et un savoir au moins équivalents au mien.
- 2 J'aime profiter de toutes les occasions pour faire étalage de mon érudition, surtout dans des domaines hors de ma spécialité.
- 3 Je ne sais qu'une chose : que je ne sais rien.
- 4 Je place la curiosité au-dessus de tout autre trait de caractère.
- 5 J'angoisse face aux situations relationnelles, et je finis toujours par m'y ridiculiser.
- 6 La connaissance, c'est le pouvoir. C'est pourquoi je ne partage que rarement ce que je sais.
- 7 Chaque individu est un mystère, une énigme à résoudre, et j'aime particulièrement les énigmes.
- 8 La logique est mon moyen principal de communication et le filtre à travers lequel je cherche à comprendre le monde qui m'entoure.

D6 IDÉAL

- 1 Pouvoir. Le savoir et la connaissance sont des outils indispensables du pouvoir. (Individualisme)
- 2 Bien commun. C'est par la connaissance partagée que l'homme s'extrait de l'ornière et illumine son chemin par la vérité. (Altruiste)
- 3 Connaissance. Le savoir est une fin en soi, un feu qui ne s'éteint jamais. (Tous)
- 4 Liberté. L'intelligence et la connaissance sont des outils qui permettent à l'esprit de se libérer de toute contrainte. (Changement)



D6 IDÉAL

- 5 Logique. C'est par une application pragmatique et logique des connaissances que l'homme peut s'améliorer. (Tradition)
- 6 Responsabilité. La connaissance est un outil comme un autre, qui doit être employé avec discernement. (Équilibre ou Volatilité)

D6 LIEN

- 1 J'ai consacré ma vie à un sujet en particulier et je me dois de réunir et consigner toutes les données qui lui sont liées.
- 2 Plusieurs étudiants comptent sur moi et me considèrent comme un modèle à suivre.
- 3 Je souhaite partager mon savoir et bâtir une université ou une école là où les habitants en ont le plus besoin.
- 4 Au cours de mes études, je suis tombé sur un problème mystérieux ou un texte ancien indéchiffrable, et je me suis juré de résoudre cette énigme.
- 5 Mon érudition m'a attiré les faveurs d'un prince ou d'un puissant, qui compte sur moi pour le conseiller.
- 6 J'ai conclu un pacte contre nature ou je me suis laissé corrompre afin d'obtenir un savoir réputé inaccessible. Je compte bien mettre tout en œuvre pour effacer cela par mes actes.

D6 DÉFAUT

- 1 Je passe beaucoup de temps absorbé par mes pensées, ce qui me rend parfois distrait ou peu attentif à ce qui m'entoure.
- 2 J'ignore le concept même de danger contre la promesse de nouvelles connaissances.
- 3 J'ai tendance à privilégier des solutions plus complexes ou plus élaborées, même face à un problème simple.
- 4 Il m'arrive souvent de passer trop de temps à analyser un problème, et pas assez à le résoudre.
- 5 Je suis un incorrigible gaffeur, et je suis bien incapable de tenir ma langue.
- 6 J'estime qu'un texte dans un grimoire ancien vaut souvent mieux qu'une opinion, même avertie.

EXPLORATEUR

Votre vie a longtemps consisté à aller voir ce qui se trouvait de l'autre côté de la prochaine forêt, de la prochaine chaîne de montagnes ou du prochain désert. L'aventure passait pour vous par le voyage et le fait de repousser sans

cesse les limites connues. Vous avez maintes fois mis votre vie en danger : les rudesses du climat, les animaux sauvages ou les créatures qui hantent les abords du monde ont été vos fidèles ennemis.

Compétences : Athlétisme, Survie.

Outils maîtrisés : Véhicules (terrestres).

Langues maîtrisées : une langue au choix.

Équipement : tenue de voyageur, sac contenant couverture et tente pour une personne, outre d'eau, corde en soie (15 m), bourse contenant 15 po.

Aptitude : Découvreur

Même dans une région qui vous est inconnue, vous êtes capable de déterminer la meilleure route à suivre pour relier un point à un autre, en fonction du climat et du terrain. Toutefois, vos choix ne tiennent pas forcément compte des particularités locales, comme des prédateurs ou des tribus hostiles. Dans un territoire déjà visité, vous pouvez dénicher une solution de transport qui vous permet de rallier votre destination. Selon les cas, il peut s'agir d'une caravane, d'un bateau, ou d'un simple chariot emprunté à un paysan. Ce ne sera pas forcément la solution la plus rapide ou la plus confortable, mais elle sera généralement sûre et vous mènera à bon port.

Personnalités suggérées

Les explorateurs se laissent souvent porter par leur goût du risque et de l'inconnu. Ils sont entreprenants, aventureux et résolus à profiter de leur existence au maximum. Ils n'accordent pas beaucoup de valeur aux notions de confort et de sécurité si chères à la plupart de leurs congénères.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Je ne tiens pas en place, et il m'est impossible de me concentrer plusieurs heures de suite sur une même tâche.
- 2 J'aime arpenter les rues d'une cité inconnue et observer ses habitants vaquer à leurs occupations.
- 3 Rien ne vaut une taverne chaleureuse et quelques chopines pour lier connaissance !
- 4 Je suis loyal envers mes amis, et ni la distance ni le temps ne m'en éloignent vraiment.
- 5 J'aime raconter de belles histoires de contrées lointaines, quitte à déformer ou exagérer lorsque c'est nécessaire.
- 6 J'aime sentir le vent sur mon visage et la chaleur du soleil sur ma peau.
- 7 Un étranger est un ami que je ne connais pas encore.
- 8 Je ne refuse jamais un nouveau défi.

D6 IDÉAL

- 1 Liberté. L'inconnu rime avec liberté et absence de contrainte. (Changement)
- 2 Changement. Rien n'est plus plaisant que de franchir un obstacle et de découvrir une nouvelle étendue au-delà. (Tous)
- 3 Bien commun. Une route ou un chemin forme un trait d'union entre les peuples. (Altruiste)
- 4 Pouvoir. Chaque peuple doit être asservi à nos lois et à notre culture. (Individualisme)
- 5 Civilisation. Explorer l'inconnu, c'est tracer un chemin pour la civilisation. (Tradition)
- 6 Nature. Rien n'égale l'attrait d'un paysage sauvage et vierge de civilisation. (Équilibre ou Volatilité)

D6 LIEN

- 1 J'ai découvert une cité ou une vallée secrète, où les habitants vivent complètement coupés de la civilisation.
- 2 En explorant une contrée sauvage, j'ai trouvé un enfant élevé parmi les animaux. Je l'ai pris sous mon aile et il dépend désormais de moi.
- 3 J'ai été capturé avec mes compagnons par une tribu cannibale. Je suis le seul à en être sorti vivant, et j'ai juré de retrouver et détruire ces sauvages.
- 4 Je suis tombé par hasard sur une ancienne carte qui semble indiquer l'emplacement d'un trésor.
- 5 Au cours de mes voyages, j'ai été sauvé et adopté par un clan ou une tribu isolée. Après plusieurs mois passés parmi eux, j'ai appris à les considérer comme ma famille et j'ai juré de faire mon possible pour les protéger.
- 6 J'ai un(e) rival(e), et je cherche par tous les moyens à prouver que je suis meilleur que lui/elle.

D6 DÉFAUT

- 1 Je mens comme je respire. À force d'inventer des histoires, je ne suis plus moi-même capable de distinguer le vrai du faux.
- 2 Je ne supporte pas l'odeur infecte des villes et des cités.
- 3 Je ne supporte pas la violence et je fais tout mon possible pour éviter la confrontation.
- 4 Je me montre paternaliste et condescendant envers les peuples et cultures moins « civilisés » que les miens.
- 5 Je vois rouge lorsqu'on met en doute mon courage.
- 6 Je ne supporte pas qu'on me donne des ordres.

HOMME DE LOI

Chaque contrée, chaque cité, chaque communauté est régie par des lois. Et il est de votre devoir de les faire appliquer. Peut-être êtes-vous chargé d'enquêter sur des affaires louches et étranges, peut-être jugez-vous ces affaires ou en exécutez-vous la sentence. Peut-être tout cela à la fois. Dans tous les cas, vous représentez ou avez représenté par le passé l'autorité dont votre contrée, votre seigneur, votre communauté ou votre clergé vous a investi. Les hommes de loi sont à la fois craints et respectés, fuïs et attendus. C'est vers eux que l'on se tourne en cas de litige, comptant sur leurs compétences et leurs prérogatives. Mais c'est aussi en leur présence que l'on hésite à trop en dire, de peur de tomber sous les coups du glaive de la justice.

Quand vous sélectionnez cet historique, décidez, en accord avec votre meneuse, de quelle organisation ou communauté vous êtes issu, ainsi que votre fonction et votre rang. Vous pouvez aussi décider de ne plus être au service de cette communauté ou de cette organisation.

Compétences : Investigation ou Persuasion, Perspicacité.

Outils maîtrisés : matériel de calligraphie, véhicules (terrestres).

Équipement : épais journal vierge pour consigner vos investigations, matériel de calligraphie, tenue de voyageur, symbole (sceau ou médaillon) représentant votre office, bourse contenant 20 po.

Aptitude : Position d'autorité

Votre rang dans les forces de l'ordre ou dans votre communauté vous accorde des privilèges tout particuliers. Ainsi, les forces de l'ordre des communautés alliées ou en bons termes avec la vôtre ont toujours un a priori positif sur vous (sauf cas particulier). De plus, si vous vous trouvez dans votre propre juridiction, vous exercez les droits et prérogatives liés à votre rang. Vous pouvez ainsi arrêter ou demander la détention d'un suspect, ou agir de la manière la plus appropriée à votre fonction. Vous avez aussi plus facilement accès aux bâtiments officiels liés à votre activité ainsi qu'aux archives et lieux de détention. De plus, dans votre juridiction, on vous offre le gîte et le couvert. Si vous n'occupez plus votre fonction, l'octroi de cette aide nécessitera peut-être de convaincre vos interlocuteurs, mais ils seront considérés comme neutres ou amicaux.

Personnalités suggérées

Par idéal ou par opportunisme, vous vous êtes engagé dans une carrière qui vous a profondément marqué. Votre fonction peut être un honneur, un devoir, ou une opportunité... Ou un élément de votre passé, glorieux ou honteux.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 J'ai un sens de l'humour particulier, surtout dans les situations dramatiques.
- 2 Le diable se cache dans les détails, ils devraient le comprendre.
- 3 Je pense que tout le monde a quelque chose à se reprocher, sans exception.
- 4 Je veux toujours bien faire, et surtout ne pas contrarier les autorités supérieures à la mienne.
- 5 Je déteste la crasse.
- 6 Je consigne toujours chacun de mes faits et gestes.
- 7 Le crime que je combats me fascine, et je veux le comprendre.
- 8 Je suis un peu trop franc parfois, je devrais faire tourner sept fois ma langue dans ma bouche avant de parler.

D6 IDÉAL

- 1 Civilisation. Les lois existent pour une bonne raison. Sans elles, la société s'effondre et le chaos règne en maître. (Tradition)
- 2 Pouvoir. J'en suis là parce que je le mérite. La loi n'est qu'un outil pour asseoir mon pouvoir. (Individualisme)
- 3 Impartialité. La loi est un jeu d'équilibriste entre ce que l'on grave dans la pierre et ce que l'on instille dans les cœurs. Cet équilibre doit être maintenu. (Équilibre ou Volatilité)
- 4 Justice. La lettre de la loi n'est rien sans l'esprit capable de l'adapter à la situation. Je suis juste avant d'être juge. (Altruiste)
- 5 Esprit. L'esprit de la loi, voilà ce qui compte. J'ai à cœur d'adapter mon verdict à la situation car rien n'est gravé dans le marbre. (Changement)
- 6 Bien commun. Je suis au service de ma communauté (ou de mon organisation), ainsi que de ses membres. Je me dois de les protéger. (Altruiste)

D6 LIEN

- 1 Je me dois à ma communauté, elle attend de moi que je sois inébranlable.
- 2 J'ai une dette envers quelqu'un, et je ne pourrai probablement jamais l'honorer.
- 3 J'étais un malfrat avant, et je suis en réalité recherché.
- 4 Des crapules ont assassiné mon supérieur, il faut que je les retrouve et qu'ils paient.

D6 LIEN

- 5 Parfois, il faut faire des compromis. J'ai trempé dans des choses pas nettes afin de résoudre des affaires complexes. Je voudrais arriver à effacer ces méfaits.
- 6 J'ai participé à une opération dont je ne veux plus parler. Mais elle reviendra me hanter, ainsi que ses victimes.

D6 DÉFAUT

- 1 D'aucuns disent que je suis trop sévère. Mais j'applique la loi avec zèle.
- 2 Ma soif de justice se confond parfois avec une soif de vengeance.
- 3 Je préférerais me couper la main plutôt que d'admettre mes torts.
- 4 J'ai vu trop d'horreurs dans ma vie, et elles me hantent encore.
- 5 Quand je parle, on m'écoute, dussé-je utiliser la force.
- 6 Je méprise ceux qui s'attaquent à plus faible qu'eux, car ce sont eux les faibles.

ITINÉRANT

Vous avez vécu toute votre vie sur les routes. Vous n'avez connu qu'une existence nomade, vous déplaçant de village en village, de cité en cité, et vendant vos services ou vos talents. Que vous soyez un artiste, un camelot itinérant ou simplement un membre de la communauté des gens du voyage, la route est votre maison et vous avez toujours appris à vous contenter de peu. Vous préférez regarder le ciel étoilé et le voir comme la plus grande des richesses, plutôt que de compter les pièces de monnaie enfermées dans un ma-noir qui ne vous semble être qu'une prison dorée.

Compétences : Représentation, Survie.

Outils maîtrisés : véhicules (terrestres) ou véhicules (marins).

Langues maîtrisées : une langue au choix.

Équipement : tenue de voyageur, costume ou vêtements tape-à-l'œil, tente pour une personne et couverture, sac de voyage, bourse contenant 10 po.

Aptitude : Voyageur

Vous connaissez les coutumes des petites communautés et des villages que vous traversez. Vous avez compris comment faire en sorte que l'on vous accepte sans pour autant vous imposer trop longtemps. Vous êtes capable de repérer la présence d'une communauté civilisée à plusieurs kilomètres, sachant où en trouver les traces. De plus, on vous offre toujours le gîte et le couvert, pour une nuit tout du moins.

Personnalités suggérées

Vous avez toujours voyagé. Vous n'avez jamais connu le confort d'une maison et jamais eu de demeure où retourner. Votre foyer, votre chez vous, est partout, aussi bien auprès des autres, auprès des vôtres, qu'auprès de ceux que vous chérissez le plus. Pour rien au monde vous ne pourriez envisager de vous installer durablement quelque part. À moins que cette vie de voyage vous ait épuisé et que vous sentiez qu'il est désormais temps de vous arrêter.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 J'aime qu'on me regarde, et je fais tout pour briller.
- 2 J'ai toujours quelque chose à raconter pour détendre l'atmosphère.
- 3 Le mieux, quand on arrive quelque part, c'est de se tenir au courant de toutes les rumeurs du coin.
- 4 Le voyage coule dans mes veines, et son appel est plus fort que tout.
- 5 Je ne voyage que parce que je n'ai jamais trouvé l'endroit où m'installer, mais je ne perds pas espoir de le trouver un jour.
- 6 Je reste calme et souriant en toute situation. C'est le meilleur moyen de tempérer les ardeurs.
- 7 Je déteste qu'on ne me prête pas attention. D'aucuns disent que je suis une diva.
- 8 J'écoute plus que je ne parle. Mais quand je parle, ça n'est jamais pour ne rien dire.

D6 IDÉAL

- 1 Richesse. Plus que la gloire, je veux mon poids en pièces sonnantes et trébuchantes. (Individualisme)
- 2 Honnêteté. Je déteste ceux qui profitent des autres. (Altruiste)
- 3 Tradition. Je suis le porteur d'une mission ancestrale. Par moi passent les récits issus du passé (ou les récits venus d'autres lieux). Ma mission est de les transmettre, tels qu'ils sont, et non tels que l'on veut les entendre. (Équilibre ou Volatilité)
- 4 Vérité. Je n'ai jamais pu me résoudre à recourir au mensonge. (Tradition)
- 5 Liberté. Ce qui compte plus que tout, c'est de voyager. Je ne permettrai à quiconque d'empêcher quoi que ce soit de partir où il veut. (Changement)
- 6 Transmission. Tout ce que je fais, je le fais pour voir le visage des gens s'illuminer de plaisir. Rien d'autre ne m'importe. (Altruiste)

D6 LIEN

- 1 Je fais partie d'un clan ou d'une famille soudée, à qui je dois tout.
- 2 J'ai évité une sévère correction un jour grâce à un noble (ou une personne haut placée), je lui dois ma vie.
- 3 J'ai un rival (une personne ou un clan) qui veut m'écraser. Je le surpasserai en tout.
- 4 Tout ce que je fais, je le fais pour prouver ma valeur aux yeux d'un être aimé.
- 5 J'ai un puissant protecteur (ou mécène) et je ne peux entacher son honneur et son nom.
- 6 Une personne que j'aimais est morte à cause de moi. Je dois me racheter.

D6 DÉFAUT

- 1 J'aime bien emprunter des souvenirs des lieux et personnes que je visite.
- 2 Je fuis un ennemi puissant, et il veut ma peau.
- 3 Je ferais n'importe quoi pour que l'on se souvienne de moi.
- 4 J'ai toujours du mal à cacher ce que je pense. On dit que je parle trop.
- 5 À un moment ou à un autre, je déçois toujours mes amis et mes alliés.
- 6 J'ai un vice que j'ai toujours du mal à ne pas vouloir satisfaire, qu'il s'agisse des plaisirs de la chair, de l'alcool ou du jeu.

MANOUVRIER

Vous n'avez jamais rien possédé de votre vie, hormis vos bras, votre dos et votre endurance. Vous arpentez les rues de votre cité en vous levant à l'aube, afin de vendre vos services à la journée, parfois pour quelques jours. Votre vie n'a pas toujours été simple, et vous avez souvent flirté avec la mendicité ou la délinquance pour gagner votre pain. Par un coup de pouce du hasard, vous avez pu échapper à cette vie. Vous en concevez une volonté inébranlable et la conscience aiguë d'une main invisible qui veille sur votre destinée.

Compétences : Athlétisme, Escamotage.

Outils maîtrisés : un type de jeu au choix, un ensemble d'outils au choix parmi outils de charpentier, outils de cordonnier, outils de tanneur, outils de maçon, matériel de peintre, outils de potier, outils de forgeron ou outils de menuisier.

Équipement : habits courants, outre de vin, ensemble d'outils dépendant de son métier, pot en fer, lettres de recommandation d'anciens employeurs, bourse contenant 10 po.

Signe du destin

Un événement est survenu dans votre vie, qui a radicalement altéré votre destin. Choisissez ou déterminez aléatoirement ce signe parmi les événements suivants. Précisez ensuite avec votre meneuse les détails correspondants.

D6 SIGNE DU DESTIN

- 1 Vous êtes persuadé d'avoir été choisi par l'une des divinités de votre panthéon afin d'être le récipiendaire d'une vision prophétique.
- 2 Vous avez été enrôlé de force dans une armée, et y avez prouvé vos capacités.
- 3 Votre communauté a subi une épidémie ou une invasion, que vous avez aidé à combattre.
- 4 Vous avez participé à une révolte paysanne, et vous êtes retrouvé propulsé parmi les meneurs du soulèvement.
- 5 Vous êtes parvenu à sauver des villageois d'une mort certaine en bravant les éléments.
- 6 Vous avez trouvé une arme ou un symbole qui vous a mené sur votre nouvelle voie.

Aptitude : Communauté

Les manouvriers et journaliers forment une communauté soudée qui se serre les coudes en période de vaches maigres, et qui sait que les quelques pièces obtenues du travail d'une journée peuvent parfois faire la différence entre la vie et la mort. En cas de besoin, vous savez faire appel à la solidarité de vos anciens collègues pour obtenir des informations, un peu d'aide ou l'hospitalité.

Personnalités suggérées

Les manouvriers constituent une large part de la main-d'œuvre bon marché dans les villes et les cités, où les chantiers, les artisans et les commerçants font appel à eux pour des tâches ponctuelles. Une volonté de fer, un fort sens de la débrouillardise et un dos d'airain représentent les principaux atouts de ces travailleurs de l'ombre, qui parviennent parfois à élever leur condition, à force de sacrifices, de talent et de travail.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Je ne supporte pas le travail bâclé ou inachevé.
- 2 Je ne refuse jamais d'apporter mon aide lorsqu'on me la demande.
- 3 Je n'aime pas perdre de temps en vaines réflexions.
- 4 Je méprise ouvertement ceux qui ne savent pas se salir les mains.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 5 Je ris fort, et souvent. La vie est trop courte pour ne pas rire de tout.
- 6 Je n'ai jamais été à l'aise avec les mots.
- 7 Je m'emporte facilement, et je pardonne encore plus facilement.
- 8 Je m'arrange toujours pour travailler moins que les autres.



D6 IDÉAL

- 1 Entraide. Les patrons divisent pour mieux régner. Les travailleurs doivent se serrer les coudes et présenter un front uni pour se défendre. (Tradition)
- 2 Honnêteté. Travailler pour gagner sa vie vaut mieux que de voler ou profiter. (Équilibre ou Volatilité)
- 3 Revanche. Je compte bien faire payer à tous les chefs de chantier, les officiers et les puissants l'injustice de ma situation passée. (Individualisme)
- 4 Responsabilité. Des gens comptent sur mon travail pour vivre et je dois penser à eux avant tout. (Altruiste)
- 5 Indépendance. Le travail devrait être un moyen de gagner sa liberté. (Changement)
- 6 Ambition. Les événements m'ont prouvé que je valais mieux que ce que je pensais. (Tous)

D6 LIEN

- 1 Un ancien collègue a subi un grave accident en me sauvant d'une mort certaine, et je fais mon possible pour subvenir à ses besoins.
- 2 J'ai une famille et des bouches à nourrir, même si elles sont loin de moi.
- 3 J'ai juré de me venger d'un chef de chantier particulièrement cruel.
- 4 J'ai participé à une bagarre générale qui a causé de gros dégâts, et je dois depuis de l'argent au patron de la taverne.
- 5 J'ai été déclaré hérétique par les prêtres d'un temple qui n'étaient pas satisfaits de mes services.
- 6 Brièvement engagé de force dans une armée, j'ai déserté et suis depuis recherché.

D6 DÉFAUT

- 1 J'ai pris goût au jeu, et notamment au jeu d'argent, pour meubler les journées sans travail.
- 2 Je ne termine jamais une journée sans une ou plusieurs bonnes pintes.
- 3 J'ai aisément recours à la violence lorsque les choses ne se passent pas comme je l'espère.
- 4 Je me plains des agissements des chefs de chantier et des puissants, mais je serais sans doute pire encore si j'étais à leur place.
- 5 Je suis extrêmement crétule, pour peu qu'on me témoigne du respect.
- 6 Je ne supporte pas de rester enfermé.

MEMBRE DE GUILDE

Vous appartenez à une guilde, une caste ou un groupe relativement fermé de personnes qui s'entraident dans un but commun. Votre prospérité est due au moins autant à l'appartenance à ce groupe qu'à vos talents individuels. En formant un réseau de personnes dont les intérêts convergent, les guildes passent bien souvent outre l'ordre féodal et permettent à leurs membres d'accéder à la richesse et au pouvoir. Elles défendent jalousement leurs prérogatives, et font généralement payer l'adhésion à prix d'or. Cependant, une fois lié au groupe, chaque membre bénéficie de l'aide et de l'expérience des autres membres plus anciens, en plus d'un réseau étendu de contacts.

Compétences : Perspicacité, Persuasion.

Outils maîtrisés : un ensemble d'outils d'artisan au choix.

Langues maîtrisées : une langue au choix.

Équipement : habits de bonne qualité, insigne, emblème ou lettre de marque prouvant votre appartenance à votre guilde, outils d'artisan correspondant à votre métier, sceau de la guilde, étui avec quelques cartes terrestres ou maritimes, bourse contenant 20 po.

Aptitude : Réseau de guilde

En se positionnant comme intermédiaire privilégié dans une catégorie de biens ou de service, chaque guilde s'assure de contrôler au maximum le commerce et les échanges dans sa zone d'opérations. De fait, les membres bénéficient d'un traitement de faveur partout où la guilde est installée. Outre des tarifs préférentiels pour le négoce, cela vous permet aussi d'accéder aux bâtiments de la guilde, d'y trouver éventuellement un abri confortable et de quoi vous approvisionner, ainsi que des informations via les membres locaux. Cela vous permet aussi d'accéder à certains services privilégiés, par des intermédiaires clandestins faisant affaire avec la guilde : contrebande, prostitution et trafics en tous genres.

Personnalités suggérées

Les membres de guilde font partie des rouages essentiels de la vie des cités, et ils deviennent de précieux alliés pour leurs compagnons lorsqu'ils décident de partir à l'aventure. Ils accordent toutefois une grande importance au gain pécuniaire et au confort matériel.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Je n'aime pas laisser un travail inachevé, quitte à y sacrifier ma santé ou mon intérêt.
- 2 J'aime partager les secrets de ma profession avec des collègues, des heures durant.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 3 Je ramène tous les sujets, même les plus incongrus, à ce que je connais et pratique.
- 4 J'associe toujours tout à une valeur marchande, et je vois le monde à travers ce filtre.
- 5 J'apparais comme arrogant et imbu de ma personne à tous ceux qui n'appartiennent pas à la même confrérie que moi.
- 6 J'aime partager l'amour du travail bien fait en toutes occasions.
- 7 J'ai un profond respect pour l'ancienneté et l'expérience, et une déférence naturelle pour mes aînés.
- 8 Je peux oublier tout ce qui me préoccupait un instant plus tôt lorsque je me trouve face à une œuvre de qualité.

D6 IDÉAL

- 1 Bien commun. Mes talents et mes connaissances ne valent que s'ils sont transmis à d'autres. (Altruiste)
- 2 Égalité. Chacun devrait se voir rémunéré selon son seul mérite. (Équilibre ou Volatilité)
- 3 Indépendance. Les guildes sont bien plus aptes à gouverner que tous les princes et intrigants. (Changement)
- 4 Devoir. Je dois rendre à ma guilde et à ma communauté tout ce qu'elles m'ont apporté. (Tradition)
- 5 Pouvoir. Les concurrents doivent être éliminés par tous les moyens afin d'assurer la primauté de la guilde. (Individualisme)
- 6 Ambition. Il n'y a qu'un seul objectif acceptable : être le meilleur. (Tous)

D6 LIEN

- 1 J'ai un(e) rival(e) au sein même de ma propre guilde, et je suis prêt à tout pour prouver que je vaud mieux.
- 2 Je me suis pris d'une affection particulière pour l'un de mes anciens élèves, que je considère comme mon propre fils.
- 3 La guilde m'a autrefois sauvé d'un mauvais pas, mais certains de ses membres détiennent depuis des informations sur moi que je souhaite garder secrètes.
- 4 J'ai été banni d'une guilde par le passé, et je fais tout mon possible pour démontrer leur erreur à mes anciens associés.
- 5 Je me suis approprié le travail d'un autre artisan sans qu'il le sache, et ce secret me ronge.
- 6 Je n'ai pas d'autre foyer que le siège de ma guilde.

D6 DÉFAUT

- 1 Je recherche la perfection, à tel point que je ne me contente jamais de ce que j'obtiens.
- 2 Je ne sais pas résister à une occasion de démontrer mes talents.
- 3 Je méprise celles et ceux qui ne savent pas quoi faire de leurs dix doigts.
- 4 J'ambitionne de devenir chef de ma guilde, et perçois comme des ennemis tous ceux qui voudraient m'en dissuader.
- 5 Toutes mes actions visent à acquérir une reconnaissance que j'estime m'être due.
- 6 L'or est la seule chose qui ait de la valeur à mes yeux

MILITAIRE

Conscrit, soldat de métier ou milicien, vous avez passé une grande part de votre ancienne vie au sein d'une organisation hiérarchique disciplinée vouée aux métiers des armes. Rythmée par les corvées, les exercices et les combats, votre existence a été exposée au danger à maintes reprises, et vous devez votre salut à vos aptitudes au maniement des armes autant qu'à certains de vos compagnons d'armes, dont plusieurs sont tombés au combat.

Compétences : Athlétisme, Intimidation.

Outils maîtrisés : véhicules (terrestres), un type de jeu au choix.

Équipement : couverture, habits courants, paquet de cartes ou dés, insigne ou emblème de votre unité et de votre rang, pierre à affûter, bourse contenant 15 po.

Unité

Vous avez passé une grande partie de votre temps dans une unité en particulier. Établissez avec votre meneuse le type d'unité et son rôle, ainsi que les batailles ou sièges éventuels auxquels vous avez participé. Vous pouvez vous inspirer de la liste suivante, ou déterminer aléatoirement le rôle de votre unité.

D6 TYPE D'UNITÉ

- 1 Fantassins/Piquiers
- 2 Archers/Arbalétriers
- 3 Ravitaillement/Soutien
- 4 Cavalerie légère
- 5 Irréguliers/Éclaireurs
- 6 Sapeurs/Ingénieurs

Aptitude : Frères d'armes

Vous justifiez d'une longue pratique des codes et du vocabulaire soldatesques, et vous savez intuitivement à qui vous adresser et de quelle manière au sein d'une unité militaire. Vous avez aussi une connaissance approfondie des rivalités seigneuriales dans votre région d'origine, et savez parfaitement reconnaître d'éventuels soldats « amis », auprès de qui vous pouvez solliciter de l'aide en cas de nécessité.

Personnalités suggérées

Le sang, la boue et la sueur sont les fidèles compagnons du soldat. Peu d'hommes d'armes survivent au chaos de la bataille sans être profondément affectés. Ils voient à la fois le plus laid et le plus beau en l'homme : la violence et la barbarie, l'héroïsme et le sens du sacrifice.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Je suis impétueux et direct, privilégiant toujours la solution la plus simple.
- 2 J'aime partager mon expérience du combat avec d'autres, plus jeunes que moi.
- 3 J'ai vu assez de batailles pour savoir que la prudence sauve des vies.
- 4 Je laisse l'héroïsme aux autres. Survivre à la prochaine bataille me suffit.
- 5 J'ai vu trop de mes compagnons mourir, et je ne supporterai pas d'en voir d'autres tomber.
- 6 Je n'accorde aucune importance aux paroles et ne me fie qu'aux actes.
- 7 J'ai le plus grand respect pour la hiérarchie et le règlement.
- 8 Je masque les blessures du passé sous un humour salace et imagé.

D6 IDÉAL

- 1 Devoir. Être un soldat, c'est suivre les ordres sans poser de question. (Tradition)
- 2 Bien commun. Les soldats risquent leur vie afin que d'autres vivent la leur en paix. (Altruiste)
- 3 Force. Écraser ses ennemis, les voir mourir devant soi, et entendre les lamentations de leurs femmes. (Individualisme)
- 4 Responsabilité. Dans certaines circonstances, la guerre est un mal nécessaire. (Équilibre ou Volatilité)
- 5 Changement. Le chaos de la bataille est une source primale d'énergie et de changement. (Changement)
- 6 Honneur. Servir son seigneur, sa cité ou sa patrie est la mission la plus honorable qui soit. (Tradition)

D6 LIEN

- 1 Par mes actions, j'ai causé la mort d'un individu honorable, et j'ai juré de subvenir aux besoins de sa famille pour m'acquitter de cette dette.
- 2 Plusieurs de mes anciens compagnons m'ont maintes fois tiré d'un mauvais pas. Je risquerais volontiers ma vie pour eux.
- 3 Mon honneur est ma raison d'être.
- 4 Ma compagnie n'existe plus, mais je porte encore fièrement ses couleurs, et veux faire vivre sa mémoire.
- 5 Mon meilleur ami a été lâchement abattu par un soldat ennemi au cours d'une bataille. Je traquerai cet ennemi au bout du monde s'il le faut.
- 6 Mes actuels compagnons d'armes représentent ma seule obligation. Ils sont mon unique famille.

D6 DÉFAUT

- 1 Une bataille ou un siège a été perdu par ma faute, et ce secret me hante.
- 2 Je ne supporte pas que l'on contredise mes ordres.
- 3 Un ennemi en particulier me laisse tremblant de peur, et je crains de l'affronter de nouveau.
- 4 Ennemi un jour, ennemi toujours.
- 5 Je noie les souvenirs du passé dans l'alcool.
- 6 J'ai pris goût au chaos de la bataille et à la violence du combat. Rien d'autre ne m'enivre plus désormais.

MISÉREUX

Vous êtes issu de la classe sociale la plus basse, considérée par beaucoup comme la lie de la société. Vous avez longtemps survécu en mendiant, en errant dans les rues des cités ou sur les chemins du monde, et en récupérant ce dont d'autres voulaient bien se débarrasser. Vous avez pu alors constater la réelle étendue de leur « charité ». Votre vie a maintes fois été mise en danger à cause du dénuement dans lequel vous viviez : maladies, infections, malnutrition ont été vos ennemies, en plus du voleur ou du brigand occasionnel s'en prenant à vos maigres biens.

Compétences : Discrétion, Escamotage.

Outils maîtrisés : un type de jeu au choix, outils de voleur.

Équipement : couverture rapiécée, vêtements courants, paquet de cartes ou dés, bourse contenant 5 po.

Aptitude : Refuge

Vous avez une connaissance intime des zones urbaines, qui vous permet de dénicher un refuge sûr pour vous et vos compagnons. Ce n'est pas un endroit particulièrement

confortable ou accueillant, mais vous pouvez gratuitement y trouver un peu de repos sans être inquiété par les intempéries ou les autorités.

Personnalités suggérées

La vie de miséreux est une lutte permanente pour la survie, dans un environnement aussi hostile que le plus sombre donjon. Nombre d'entre eux souffrent de troubles physiques ou mentaux, mais les rares qui réussissent à s'en sortir y parviennent grâce à un courage et une force de caractère exemplaires.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Je parle beaucoup et fort, même quand je suis seul.
- 2 Je me sens plus en sécurité dans le recoin sombre d'une pièce non loin de la sortie que dans un lit chaud.
- 3 Je ne m'encombre de rien que je ne sois capable de porter moi-même.
- 4 Je dis franchement ce que je pense, sans m'embarrasser des sentiments des autres.
- 5 Je déteste être le centre d'attention et préfère toujours rester en retrait.
- 6 Lorsque j'ai de la nourriture ou de l'or, je ne peux m'empêcher de tout avaler ou dépenser aussi vite que possible, par peur d'être volé.
- 7 Je ne soigne pas mon apparence et m'amuse des réactions à mon égard.
- 8 Quand j'en ai, je cache quelques pièces dans les doublures de mes vêtements.

D6 IDÉAL

- 1 Revanche. Les pauvres sont exploités et maltraités par les plus riches. Je compte bien leur retourner la pareille. (Individualisme)
- 2 Entraide. Même au plus profond du caniveau, s'entraider est la meilleure manière de survivre. (Tradition)
- 3 Changement. La pauvreté et la richesse ne sont pas des états permanents, et le balancier est toujours en mouvement. (Changement)
- 4 Égalité. Chaque individu a droit au respect et à la compassion, quel que soit son statut social. (Altruiste)
- 5 Autonomie. C'est à chacun de s'élever au-dessus de sa situation et de faire le nécessaire pour survivre. (Équilibre ou Volatilité)
- 6 Liberté. La richesse est une prison, la pauvreté une libération. (Changement)

D6 LIEN

- 1 J'ai échappé à ma vie de misère grâce à l'un de mes compagnons. J'ai juré de lui rendre la pareille.
- 2 Je suis particulièrement attaché au quartier ou à la ville dans laquelle j'ai grandi.
- 3 Pendant ma vie de misère, j'ai attiré l'attention d'un personnage puissant à qui j'ai dérobé un bijou. Il cherche à me retrouver et à récupérer son bien.
- 4 Une bande de gamins des rues de mon ancien quartier m'a adopté comme un « grand frère ». Je tiens à leur prodiguer de bons conseils et à les aider à s'en sortir.
- 5 Alors que j'étais au plus mal, un membre du clergé m'a recueilli chez lui et m'a offert un repas chaud. J'ai juré d'apprendre et suivre les préceptes de son dieu.
- 6 Avant de me retrouver dans la rue, j'avais une famille. Ceux qui la composent m'ont abandonné et n'ont pas levé le petit doigt pour m'aider.

D6 DÉFAUT

- 1 Je noie une bonne partie de ma misère dans de l'alcool bon marché.
- 2 Je suis incapable de réellement faire confiance à quelqu'un.
- 3 Je n'ai aucun courage pour le combat, et je fuis à la première occasion.
- 4 Je porte une haine farouche à tous les représentants de l'ordre et de l'autorité.
- 5 Je déteste que l'on se repose sur moi : la vie, c'est chacun pour soi.
- 6 J'ai découvert des pâtisseries sucrées qui sont pour moi un véritable trésor.

PRIMITIF

Toutes les terres n'ont pas été civilisées. Vous êtes de ceux que les citadins appellent des sauvages, des barbares ou, tout simplement, des primitifs. Vous avez toujours vécu au sein de structures claniques, en contact avec la nature, nourri par des croyances animistes que d'aucuns considéraient comme dépassées. Les gens issus des terres civilisées vous regardent souvent avec condescendance, parfois avec peur. On vous croit sauvage et sanguinaire, ou simplement attardé. Mais vous savez ce qu'il en est.

Vous vivez au plus près de la nature, dans une certaine harmonie avec les anciennes croyances. Vous savez que la nature est peuplée d'esprits qu'il faut respecter, ou alors que vos ancêtres marchent, spirituellement, à vos côtés. Nomade ou non, vous vivez au plus près de la manière dont vos ancêtres vivent depuis des siècles.

Compétences : Dressage, Survie.

Outils maîtrisés : véhicules (terrestres) ou un ensemble d'outils d'artisan au choix parmi outils de tanneur, de forgeron, de tisserand ou de menuisier.

Langues maîtrisées : une langue au choix.

Équipement : sac contenant tente pour une personne et couverture, bâton de marche, tenue de voyageur, sacoches contenant des pierres précieuses ou des fragments d'ivoire pour une valeur de 10 po.

Aptitude : Fils de la nature

Vous savez survivre dans la nature. Vous trouvez toujours les points d'eau, les buissons de baies et les lieux propices à la chasse. Vous savez lire la nature et n'être jamais vraiment perdu. De plus, vous savez identifier les indices attestant de la présence d'autres clans primitifs : si un tel clan, ou une tribu (ou même un individu) est présent, vous savez remonter la trace jusqu'à son campement.

Personnalités suggérées

Vous avez toujours vécu en pleine nature, et c'est là que vous vous êtes toujours senti à l'aise. Vous avez grandi au cœur d'un clan soudé, ou peut-être avez-vous été abandonné par vos parents et élevé par des loups... Pour vous, la civilisation n'est qu'une notion lointaine et incompréhensible. Ou alors peut-être aspirez-vous à la rejoindre, sans vraiment la comprendre.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Les gens me voient comme un sauvage et j'aime entrer dans leur jeu.
- 2 Rien ne me plaît plus que de regarder les étoiles la nuit, d'écouter le vent dans les arbres et d'entendre le chant de la terre.
- 3 Rien ne peut me retenir, ni clan ni maison.
- 4 Je veille toujours sur mes compagnons : tel est le prix de la survie.
- 5 Je me sens toujours mal à l'aise quand je pénètre dans les villes, et cela se voit sur mon visage.
- 6 Les animaux sont de meilleure compagnie que les êtres soi-disant civilisés.
- 7 Je ferais tout pour mon clan, quitte à en mourir.
- 8 Je n'accorde aucune valeur aux pierres précieuses et aux métaux. C'est une obsession de citadin.

D6 IDÉAL

- 1 Honneur. Nos ancêtres nous ont appris la puissance de la parole donnée. C'est en la respectant que l'on se respecte soi-même. (Tradition)
- 2 Autonomie. Survivre signifie savoir faire les sacrifices nécessaires, tout en évitant les sacrifices inutiles. (Équilibre ou Volatilité)
- 3 Liberté. Nul ne peut entraver qui que ce soit. Les chaînes doivent être brisées. (Changement)
- 4 Force. En la nature règne la loi du plus fort. Il en va ainsi. (Individualisme)
- 5 Tradition. Nos coutumes nous viennent de nos ancêtres et nous devons les respecter. (Tradition)
- 6 Entraide. C'est ensemble que nous avançons en dépit de la puissance de la nature. Je dois mon aide à ceux qui ne peuvent subvenir à leurs besoins. (Altruiste)

D6 LIEN

- 1 J'ai été abandonné dans la nature à ma naissance. Élevé par des animaux, je n'aspire qu'à retrouver mes vrais parents.
- 2 Je me sens le devoir de protéger les espaces sauvages contre la corruption civilisatrice.
- 3 Mon clan est mort. Je suis le dernier à pouvoir le venger et faire enfin respecter son nom.
- 4 Je suis en harmonie avec les puissances de la nature qui me murmurent la progression (ou l'approche) d'un mal terrifiant. Je dois le trouver et le combattre en leur nom.
- 5 Ma tribu est plus importante que tout, je la protégerai à tout prix.
- 6 Un être aimé a disparu, enlevé par les cavaliers d'une terre lointaine. Je le retrouverai.

D6 DÉFAUT

- 1 J'ai appris à succomber aux plaisirs interdits de la cité. Je ne saurais m'en passer.
- 2 La nature est violente. Je réponds comme elle à chaque affront.
- 3 Les forts survivent, les faibles succombent. N'attendez pas d'aide de ma part.
- 4 Comme la roche, je suis impassible. Il m'est difficile de laisser transparaître mes émotions, même quand cela est nécessaire.
- 5 Je suis aussi impétueux que le félin le plus sauvage.
- 6 Chaque action doit être mesurée. Je préfère prendre mon temps et observer la situation avant de décider d'agir, même si cela veut dire agir trop tard.

SANG BLEU

Vous faites partie de la noblesse. Derniers fils d'une longue lignée, noble sans terre ou encore parvenu ayant acheté son nom et son rang, peu importe : vous êtes considéré comme membre à part entière de l'élite de la société. Votre vie n'était que richesse et privilèges, et cela se voit. Vous savez évoluer dans les cercles privilégiés du monde et vous êtes moins à l'aise avec les gens du peuple.

En choisissant cet historique, vous devrez consulter votre meneuse afin de créer votre lignée. Vous devrez décider de votre titre, de votre rang, de son sens dans votre contrée de naissance. Vous devrez déterminer si votre personnage est l'héritier direct de son titre et quel pouvoir il lui confère, ou s'il est simplement l'un des parents éloignés de la famille. Un bâtard, peut-être ? Le premier ou le dernier fils ? Vous devrez décider des armoiries de votre famille et du rayonnement de cette dernière. Plus son rayonnement sera fort, plus votre devoir envers elle sera important.

Compétences : Histoire, Persuasion.

Outils maîtrisés : véhicules (terrestres).

Langues maîtrisées : une langue au choix.

Équipement : habits de bonne qualité, monture, chevalière portant le sceau familial, bourse contenant 20 po.

Aptitude : De la haute

Vous êtes à l'aise dans les cercles de la haute société, et votre statut est aisément reconnaissable. Dès que l'on apprend que vous êtes de noble lignage, les gens du peuple ont tendance à vous traiter avec déférence et respect, tout du moins par devant. Les miliciens et les gardes vous laissent tranquille, et les portes des grandes maisons et des cercles de pouvoir s'ouvrent plus facilement, pour peu que vous y mettiez les formes.

Personnalités suggérées

Être un sang bleu est certes un privilège, mais cela s'accompagne toujours de grandes responsabilités et d'immenses devoirs, envers votre famille, ses alliés, votre contrée et votre suzerain, mais aussi envers ceux qui servent votre famille.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Je regarde tous ceux que je considère comme étant de rang inférieur avec mépris, mais gagnez mon respect, et je vous verrai comme mon pair.
- 2 Les gens du peuple méritent ma bienveillance.
- 3 Concernant mes ancêtres, j'ai toujours une anecdote appropriée à la situation.
- 4 Ce n'est pas à moi de faire le sale travail. Il y a bien des gens pour ça.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 5 Quand je parle, on réalise immédiatement que je suis d'un rang supérieur.
- 6 Ma naissance ne m'octroie pas le droit de traiter différemment ceux qui sont en dessous de moi. Je leur dois le respect.
- 7 Tout affront doit être réparé. Dans le sang si nécessaire.
- 8 Je ne refuse jamais un défi, il en va de mon honneur.



D6 IDÉAL

- 1 Devoir. Mes aînés et ma maison comptent plus que tout, et je leur dois respect et obéissance. (Tradition)
- 2 Richesse. Rien n'est plus puissant que l'or, c'est lui qui maintient mon pouvoir et je ne reculerai devant rien pour l'amasser. (Individualisme)
- 3 Bienveillance. Mes gens méritent que je les soutienne et les protège. C'est le sens premier de mon rang. (Altruiste)
- 4 Rébellion. Je prouverai que mon rang ne représente rien. Ma famille comprendra que seuls les actes comptent. (Changement)
- 5 Honneur. Rien n'est plus important qu'un contrat, tacite ou écrit. Je respecte mes engagements, il en va de mon honneur. (Tradition)
- 6 Sang. Mon sang est bleu, comme celui des miens. Et le sang passe avant tout. (Tous)

D6 LIEN

- 1 Le sort de mes gens dépend de moi et de mes décisions.
- 2 Mon titre m'impose ma conduite. Je ne peux me permettre de le salir.
- 3 Je dois mon rang à mon roi, et son mot est mon ordre.
- 4 Ma famille est mon pilier et cela m'impose un ensemble de devoirs importants.
- 5 Je suis promis à une personne issue d'une autre famille, et je ne peux salir son nom ni la mettre en danger par mes actes.
- 6 Je suis amoureux d'une personne dont la position n'est pas conciliable avec mon rang, ou mon nom.

D6 DÉFAUT

- 1 On me doit le respect et la déférence dus à mon rang.
- 2 Je cache un secret terrible, qui pourrait affecter jusqu'à mon titre et ma famille.
- 3 J'apprécie les plaisirs de la vie, plus que toute chose.
- 4 Je vois en toute contrariété un affront à mon honneur.
- 5 Je hais mon titre et mon rang.
- 6 Je dois prouver ma valeur à tout prix.

SERVITEUR

Vous avez mis vos simples talents au service d'un personnage illustre ou d'un notable. Né ou devenu serviteur, vous avez démontré pendant longtemps une loyauté sans faille à votre maître ou votre maîtresse, en échange de laquelle elle ou il vous fournissait abri, nourriture et sécurité. Il est même

possible que vous ayez développé une relation ou une affection particulière, devenant un aide de camp ou un confident. Vous vous êtes épanoui pendant longtemps dans cette vie entre deux mondes, la haute société à laquelle appartenait votre employeur et celle, plus commune, des serviteurs.

Compétences : Discrétion, Perspicacité.

Outils maîtrisés : outils de tisserand.

Langues maîtrisées : une langue au choix.

Équipement : vêtements de bonne qualité, 2 bougies, morceau de savon, colifichet signe de l'affection que vous portait votre employeur, bourse contenant 15 po.

Origine sociale de l'employeur

Les serviteurs tirent une grande fierté de l'origine et de la classe sociale de leur maître ou de leur maîtresse. Déterminez la classe sociale de la personne que vous serviez avec votre meneuse, ou de façon aléatoire grâce à la table suivante.

D6 ORIGINE SOCIALE DE L'EMPLOYEUR

- | | |
|---|--------------------------------|
| 1 | Chevalier/Noblesse d'épée |
| 2 | Fonctionnaire/Noblesse de robe |
| 3 | Prêtre/Clergé |
| 4 | Marchand/Négoce |
| 5 | Artisan |
| 6 | Artiste |

Aptitude : Domesticité

Vous avez l'habitude du fonctionnement général des maisons avec domestiques. De ce fait, vous êtes capable de dénicher facilement certaines informations à propos de la maîtresse ou du maître de maison sans alerter qui que ce soit sur vos intentions. De plus, dans votre région d'origine et le milieu social dans lequel vous travailliez, vous connaissez la plupart des individus importants, au moins de nom.

Personnalités suggérées

Les serviteurs sont des individus de l'ombre, qui font souvent une grande différence dans la maisonnée à laquelle ils sont rattachés. Ils considèrent la loyauté comme une vertu cardinale, à la fois du serviteur au maître, et du maître au serviteur. Et bien des fortunes ont été faites ou défaites par leur truchement.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Je garde mon calme en toute situation.
- 2 Malgré mon statut, je m'estime supérieur à la plupart de mes contemporains.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 3 Je suis une tombe qui sait garder les secrets comme personne.
- 4 Je juge du caractère d'une personne simplement en regardant sa manière d'interagir avec des individus d'un statut social inférieur.
- 5 Je ne peux m'empêcher de glisser quelques piques ironiques dans chacun de mes propos.
- 6 J'aime le travail bien fait et ne supporte pas les tire-au-flanc.
- 7 Je suis une source intarissable d'anecdotes amusantes, que je prends un malin plaisir à distiller au moment opportun.
- 8 Quelle que soit la situation, je reste souriant et enjoué.

D6 IDÉAL

- 1 Égalité. Quel que soit leur rang, les individus doivent être bien traités. (Altruiste)
- 2 Indépendance. Servir un maître n'empêche pas de se forger ses propres opinions. (Équilibre ou Volatilité)
- 3 Liberté. Aucun homme ne devrait vivre dans la servitude d'un autre sous prétexte de sa naissance. (Changement)
- 4 Responsabilité. La société repose sur des piliers qui, s'ils peuvent paraître injustes, sont indispensables à la bonne marche du monde. (Tradition)
- 5 Pouvoir. Le vrai pouvoir ne réside pas dans la lumière et les parures, mais dans l'ombre des alcôves. (Individualisme)
- 6 Ambition. L'important n'est pas tant ce que l'on entreprend que ce que l'on ambitionne. (Tous)

D6 LIEN

- 1 Mon seigneur et sa maisonnée ont été déshonorés et j'ai juré de découvrir par qui et pourquoi.
- 2 Une ancienne servante est morte en accouchant d'un bâtard de mon maître. J'ai pris l'enfant sous ma protection, en attendant le jour où il pourra réclamer son dû.
- 3 Je suis au courant de secrets qui pourraient mettre à mal le statut de mes anciens maîtres. Je me suis juré de ne jamais rien révéler.
- 4 J'ai trahi mon seigneur et causé sa perte au profit d'un rival, et je suis prêt à tout pour le cacher.
- 5 J'ai fui le service de mes maîtres et je suis pourchassé depuis.
- 6 Je reste farouchement loyal à la famille de mon ancien seigneur.

D6 DÉFAUT

- 1 J'aime les ragots et les rumeurs, et je ne peux m'empêcher de les colporter.
- 2 J'ai tendance à dérober de petits objets de valeur quand l'occasion se présente.
- 3 J'éprouve une fascination excessive pour les dorures, les parures et les atours du pouvoir.
- 4 Je ne fais jamais confiance à une personne d'un statut social supérieur au mien.
- 5 Je suis d'un naturel obséquieux, même dans des circonstances qui ne l'exigent pas.
- 6 Je porte en moi un profond sentiment d'infériorité, et je me dévalorise sans cesse.

SOLITAIRE

Vous avez toujours vécu seul. Loïn des cités, loïn des villages et des hameaux, vous ne vous êtes jamais vraiment mêlé à la population. Vous n'appréciez pas les foules et vous sentez bien dans la solitude. Vous n'avez pas peur de vous retrouver seul : c'est là que vous pouvez réellement être vous-même, loïn du jugement et des peurs des autres. Ou peut-être avez-vous simplement décidé de vous exiler afin de méditer et de découvrir les secrets de l'univers.

Compétences : Nature, Survie.

Outils maîtrisés : deux ensembles d'outils d'artisan au choix entre ustensiles de cuisinier, outils de tanneur, de potier, de forgeron, de tisserand ou de menuisier.

Équipement : tenue de voyageur, couverture, boîte à amadou, bout de bois taillé ou pierre étrange portée comme un talisman, matériel de pêche, bourse contenant 10 po.

Aptitude : Besoin de personne

Vous avez appris à vous débrouiller seul. Vous savez toujours où trouver un abri discret où vous reposer et allumer du feu la nuit tombée. De plus, vous repérez facilement les zones contenant des herbes médicinales ou des champignons comestibles.

Personnalités suggérées

Vous avez choisi cette vie. Peut-être avez-vous été forcé par votre passé à vous éloigner, mais dans tous les cas, vous aimez l'espace et la solitude. Les foules vous dérangent et vous préférez compter sur vous-même pour votre propre survie, loïn de tous. Au moins, là, personne ne vient vous importuner.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Je parle peu, mais jamais pour ne rien dire.
- 2 Je me mets toujours dans un recoin de la pièce, pour mieux observer mon environnement.
- 3 Les gens trop bavards me donnent mal à la tête. J'apprécie le calme avant tout.
- 4 Dès que je le peux, je m'éloigne des autres, et des lieux habités, afin de retrouver la nature et la solitude qui sont miennes.
- 5 J'ai toujours l'impression que quelqu'un me suit quand je suis en ville.
- 6 Je déteste le regard que les gens posent sur moi. Ils me jugent, je le sais.
- 7 Parfois, je plonge dans mes pensées et m'y perds. Et cela se voit.
- 8 J'ai toujours une pensée philosophique et profonde appropriée à la situation.

D6 IDÉAL

- 1 Bien commun. Nous vivons des épreuves pour en tirer des enseignements que nous transmettons aux autres. J'aide ceux qui en ont besoin. (Altruiste)
- 2 Indifférence. Chacun sa vie, son chemin, et sa destinée. Je ne me mêle pas des affaires des autres, cela n'apporte que des problèmes. (Équilibre ou Volatilité)
- 3 Curiosité. On dit que la curiosité est un vilain défaut. Je pense au contraire qu'elle mène à la connaissance et au perfectionnement. (Changement)
- 4 Beauté. Il y a une beauté et une harmonie dans le sauvage, et je ne laisserai personne les altérer. (Altruiste)
- 5 Vengeance. Ce que je subis, je le rends au centuple. (Individualisme)
- 6 Survivant. La nature ne nous fait pas de cadeau. Nous devons tous savoir nous débrouiller seuls. (Équilibre ou Volatilité)

D6 LIEN

- 1 Je fuis une personne, ou un groupe, qui me pourchasse. Voilà pourquoi je reste seul.
- 2 Même si je vis hors de toute communauté, je m'estime responsable de la sécurité d'un village qui m'accueille quand je viens commercer avec eux.
- 3 J'ai tout quitté à cause d'un scandale terrible. Mais ceux que j'aime restent dans mon cœur à chaque instant.
- 4 J'ai vécu un événement traumatisant. Il m'a tant marqué que je reste seul, de peur d'en infliger les conséquences aux autres.

D6 LIEN

- 5 J'ai été soldat autrefois. Je ne reverrai jamais les horreurs de la guerre.
- 6 Je me suis fixé comme mission de protéger les terres sauvages qui m'accueillent contre les déprédations des êtres dits civilisés.

D6 DÉFAUT

- 1 Je ne supporte pas la foule. Y être confronté m'angoisse au plus haut point.
- 2 Je prends les autres de haut. Nul ne mérite mon attention.
- 3 Ce que je sais, je le garde pour moi. Je n'ai pas à dire ce que je ne veux pas dire.
- 4 Je ne fais pas confiance aux citoyens. Ils me rebutent.
- 5 Je prends parfois des risques inconsidérés par simple curiosité.
- 6 Quand je reviens à la civilisation, j'ai tendance à m'abandonner aux plaisirs qu'elle m'offre. Un peu trop, parfois.

VILLAGEOIS

Vous êtes issu du peuple. Votre famille n'a jamais rien eu d'extraordinaire. Vous avez appris à travailler la terre dès votre plus jeune âge, en même temps que le respect du travail et de l'effort. Vous étiez de ceux que l'on ne remarque jamais, mais qui forment la majeure partie du peuple. Vous avez grandi dans un de ces petits villages ou hameaux, et connaissez la valeur de la communauté et de la solidarité. Vous savez que c'est en s'entraidant que l'on vient à bout des épreuves les plus difficiles, qu'il s'agisse de lutter contre le froid, la famine, les loups, ou même votre seigneur...

Compétences : Dressage, Nature.

Outils maîtrisés : véhicules (terrestres), un ensemble d'outils d'artisan au choix entre des outils de forgeron, de cor donnier, de tanneur, de menuisier, de maçon, de potier, de bricoleur, de brasseur ou de charpentier.

Équipement : ensemble d'outils d'artisan, vêtements courants, objet d'une valeur sentimentale hérité de l'un de vos parents, bourse contenant 10 po.

Aptitude : Solidarité populaire

Les gens du commun se reconnaissent facilement entre eux et se serrent les coudes. Dans n'importe quelle communauté rurale, vous recevez facilement le gîte et le couvert chez l'habitant, souvent en échange de menus travaux. De plus, quand vous en avez besoin, vous trouvez toujours une tâche pouvant vous rapporter quelques pièces durement

gagnées dans une ferme des environs. Vous savez aussi reconnaître des signes indiquant la proximité d'une ferme, d'un village ou d'un hameau à quelques kilomètres à la ronde, et pouvez le trouver sans effort.

Personnalités suggérées

D'aucuns diraient que vous êtes un peu rude, voire fruste. Mais vous ne vous embarrassez tout simplement pas des formes comme les gens de la haute. Non, vous venez de la terre et vous en êtes fier. Au moins, vous savez ce que c'est que de vivre de son labeur, d'avoir la peau tannée par le soleil et le corps endurci par l'effort.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Ce sont nos actions qui nous définissent en tant que personne.
- 2 Si un membre de ma communauté ou de ma famille (de sang ou de cœur) est en difficulté, je me fais toujours un devoir de l'aider.
- 3 J'ai du mal à faire confiance aux étrangers. Ils sont une source d'incertitude et, qui sait, de danger.
- 4 J'agis d'abord, je pense après.
- 5 J'ai toujours du mal avec les mots ampoulés. Alors je parle simplement.
- 6 J'ai toujours un dicton approprié à la situation. Rien ne vaut la sagesse populaire.
- 7 Mieux vaut sourire que de se laisser abattre. Je vois toujours le bon côté de la situation.
- 8 Je ne comprends pas toujours les subtilités des situations compliquées, mais j'ai souvent des éclairs de génie.

D6 IDÉAL

- 1 Loi. Nul n'est au-dessus de la loi, ni seigneur ni serf. Et nul ne peut rompre un serment. (Tradition)
- 2 Respect. Personne n'a le droit de traiter les autres comme des esclaves. Je veillerai à ce que tous soient traités avec dignité et respect. (Altruiste)
- 3 Liberté. Vivre dominé n'est pas vraiment vivre. Je briserai les chaînes du peuple de l'oppression des puissants. (Changement)
- 4 Destinée. Mon destin m'a été révélé en rêve, et rien ne pourra se mettre en travers de ma route pour le réaliser. (Tous)
- 5 Pouvoir. Je m'élèverai au-dessus de mes contemporains et deviendrai à mon tour un seigneur. (Individualisme)
- 6 Vérité. Il ne sert à rien de vouloir être ce que l'on n'est pas. (Équilibre ou Volatilité)

D6 LIEN

- 1 Tout ce que je fais, je le fais par amour. Un jour, je reviendrai auprès de l'être aimé en lui ayant prouvé ma valeur.
- 2 Rien n'est plus important à mes yeux que les terres qui m'ont vu naître.
- 3 Par ma faute, les habitants de mon village ont été massacrés ou réduits à l'esclavage. J'ai juré de rectifier les choses.
- 4 J'ai été spolié par mon seigneur. Il m'a tout pris, mais je reprendrai ce qui était à moi.
- 5 Je suis parti loin de ma famille pour la protéger. Mais elle reste constamment présente dans mon cœur et mon esprit.
- 6 Le peuple a besoin d'être protégé. C'est la mission que je me suis fixée.

D6 DÉFAUT

- 1 Un secret terrible et honteux m'empêche de retourner chez moi.
- 2 Je suis persuadé que tout ce que je fais, je le fais pour le bien d'autrui, quitte à ignorer le danger.
- 3 Un noble persuadé que j'ai causé la mort de son fils (ou sa fille) veut ma tête.
- 4 Je ne résiste jamais à un joli minois.
- 5 Je fais trop confiance aux autres, cela pourrait me nuire.
- 6 Je suis confiant en mes capacités. Trop, parfois.

LES CLASSES DE PERSONNAGE

Votre personnage est un héros, un être qui vit d'extraordinaires aventures dans un monde fantastique et magique. Il n'a plus grand-chose à voir avec le reste des habitants de son univers. C'est un être exceptionnel, en partie défini par sa classe.

Dans *Rôle'n Play, le jeu de rôle*, chaque classe reflète à la fois une certaine vision du monde, une manière d'agir et des aptitudes particulières qui vous distinguent des autres aventuriers. Au début de sa carrière, votre personnage dispose de quelques aptitudes de base, encore trop faibles pour le faire entrer dans la légende, mais qui reflètent déjà sa puissance future. D'aventure en épopée, de défi en exploit, ces aptitudes vont se multiplier et se renforcer, jusqu'à ce qu'il soit capable de tenir tête aux créatures les plus redoutables. Dragons, démons ou lichs n'auront alors qu'à bien se tenir !

Voici une courte description des douze classes disponibles.

Le **barbare** est un guerrier féroce et sauvage qui rit face au danger et à la mort. Privilégiant souvent la mobilité et la puissance, il peut aussi entrer en rage, un état qui décuple ses capacités de combat.

Le **barde** est un artiste mystique qui sait inspirer ses compagnons. Il allie l'expertise dans de nombreuses compétences à la pratique de la magie et, parfois, au métier des armes.

Le **clerc** est celui par lequel la puissance divine s'exprime. De nombreuses divinités existent et les clercs sont leurs messagers et leurs champions.

Le **druide** est le protecteur de la nature, un être sauvage et ombrageux qui connaît les mystères de l'ancien monde.

L'**ensorceleur** tire une puissante magie d'un héritage mystérieux. L'un de ses ancêtres fut un être magique puissant, et cette magie coule encore dans ses veines.

Le **guerrier** est un expert du métier des armes, un spécialiste du combat et de la guerre. Que ce soit à la hache, à l'épée ou à la lance, à cheval ou à pied, nul ne sait se battre mieux que lui.

Le **magicien** tire une puissante magie de formules complexes longuement étudiées. Son grimoire constitue son bien le plus précieux, qui contiendra tôt ou tard les formules d'une magie capable d'altérer le monde.

Le **moine** suit une discipline stricte visant à la perfection du corps et de l'esprit. Il privilégie le combat à mains nues et



CLASSE	DÉ DE VIE	CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES	CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION	MAÎTRISES DE SAUVEGARDE
Barbare p. 81	d12	Force, Constitution	-	Force et Constitution
Barde p. 86	d8	Charisme, Dextérité	Charisme	Dextérité et Charisme
Clerc p. 93	d8	Sagesse, Force	Sagesse	Sagesse et Charisme
Druide p. 106	d8	Sagesse, Constitution	Sagesse	Intelligence et Sagesse
Enorceleur p. 114	d6	Charisme, Constitution	Charisme	Constitution et Charisme
Guerrier p. 122	d10	Force ou Dextérité, Constitution	-	Force et Constitution
Magicien p. 127	d6	Intelligence, Dextérité	Intelligence	Intelligence et Sagesse
Moine p. 138	d8	Dextérité, Sagesse	-	Force et Dextérité
Paladin p. 144	d10	Force, Charisme	Charisme	Sagesse et Charisme
Rôdeur p. 153	d10	Force ou Dextérité, Sagesse	Sagesse	Force et Dextérité
Roublard p. 160	d8	Dextérité, Intelligence ou Charisme	-	Dextérité et Intelligence
Sorcier p. 165	d8	Charisme, Force ou Dextérité	Charisme	Sagesse et Charisme

les arts martiaux, transformant peu à peu son corps en une arme aussi redoutable que n'importe quelle épée.

Le **paladin** est un guerrier mystique qui consacre sa vie à un idéal. Sa pureté et la force de son serment lui confèrent des pouvoirs qui servent autant à effrayer ses ennemis qu'à encourager ses alliés.

Le **rôdeur** est un combattant qui vit en marge de la civilisation. Là, il a développé des capacités supérieures de survie et une affinité avec la nature.

Le **roublard** a fait des ombres son domaine. Il privilégie la rapidité et l'agilité à la force brute, et les stratagèmes de toutes sortes lui permettent de tromper et surprendre ses ennemis.

Le **sorcier** tire sa puissance magique d'un pacte passé avec une entité ou un être à la puissance redoutable.

LECTURE DES CAPACITÉS DE CLASSES

Les capacités de chaque classe ont été, à l'instar des capacités d'origine et de peuple, divisées en plusieurs types.

LES TYPES DE CAPACITÉS

On trouve trois types de capacités et des évolutions

Les **capacités actives** nécessitent une action volontaire afin d'être utilisées. On trouve par exemple le second souffle du guerrier, la rage du barbare ou le lancement de sorts du magicien.

Les **capacités passives** sont toujours actives, ou s'activent dans certaines circonstances, sans nécessiter l'utilisation d'une action ou sans exiger de penser à les déclencher.

On trouve parmi elles la défense sans armure du moine, le critique amélioré du champion ou l'expertise du roublard.

Les **capacités spéciales** sont des capacités particulières demandant un développement plus important que les capacités normales, ou proposant plusieurs options ou choix de capacités spécifiques.

Les **évolutions** sont des choix permettant de diversifier ou de renforcer votre personnage dans ses capacités, et permettront d'en acquérir de nouvelles.

LE NIVEAU DES CAPACITÉS

Chaque capacité est associée à un niveau. Il s'agit du niveau de classe auquel la capacité est acquise. Quand une capacité peut être acquise à plusieurs niveaux, ils sont indiqués dans le titre de la capacité.

ET LE MULTICLASSAGE ?

Le principe de « multiclassage » consiste, au moment de changer de niveau, à prendre la décision de monter de niveau dans une autre classe que celle que le personnage avait jusque-là. Cette option de règle est appréciée de bien des joueurs expérimentés, mais nous avons pris la décision, par souci de simplicité, de ne pas l'inclure dans ce Livre du Joueur. En effet, elle sera réservée à un prochain ouvrage, celui qui développera les niveaux au-delà du niveau 8.

Cependant, certaines capacités contiennent des précisions sur des cas rencontrés lors d'un multiclassage, entre autres, ainsi que les combos impossibles dans ce genre de cas.

AU-DELÀ DU NIVEAU 8

Le *Livre du joueur* que vous tenez entre les mains permet de créer des personnages de niveau 1 et de les mener jusqu'au niveau 8. Cependant, vous verrez que certaines capacités contiennent des informations concernant des niveaux au-delà du niveau 8. C'est le cas des listes de sorts de vocation pour le clerc ou de sorts de serment pour le paladin. De même, les possibilités qu'ouvrent certaines capacités sont tout juste effleurées.

Rôle'n Play, le jeu de rôle est en réalité destiné, à terme, à permettre aux joueurs de mener leurs personnages jusqu'au niveau 20. Un second ouvrage à venir développera les capacités figurant dans le *Livre du joueur*, et proposera de nouvelles options d'évolution. Toutefois, nous avons décidé pour des questions de lisibilité d'évoquer ces évolutions dès à présent. Ainsi, vous pourrez continuer à vous référer au présent ouvrage même lorsque vous utiliserez celui qui permettra de dépasser le niveau 8.

PRÉCISIONS SUR LA MAGIE EN PANGÉE

Dans l'univers de Pangée, au cœur duquel se déroulent les aventures des héros de la série *Rôle'n Play*, la magie est plus sévèrement contrôlée. Tous les utilisateurs de magie profane sont donc issus de grandes écoles, nommées les Académies, réparties dans les trois cités-états naines. Nul ne peut exercer la magie sans avoir été au préalable formé pendant une dizaine d'années, souvent dès le plus jeune âge (en général avant le début de l'adolescence) au cœur de ces institutions. Chaque institution remet, à la fin des études, une broche attestant de la qualification du lanceur de sorts.

Il en va de même pour les détenteurs de magie divine, formés dans des temples et sanctionnés par ces derniers.

Quelques encadrés permettront de replacer les classes de lanceurs de sorts dans leur contexte si vous désirez vous lancer dans l'aventure au cœur du monde de Pangée. Ces encadrés couvrent l'Empire uniquement.

DÉCRIRE LES CAPACITÉS :
LES PARAMÈTRES

Chaque capacité obéit à un certain nombre de règles variables selon la nature de ce qu'elles permettent de faire. Une capacité est donc décrite selon un certain nombre de paramètres. Toutes ne comprennent pas l'intégralité de ces paramètres, ces derniers dépendant largement de la capacité concernée. Voici la liste des paramètres auxquels nous ferons référence dans le cadre de cet ouvrage :

- **Action** : le type d'action nécessaire pour la capacité. Parfois, certaines capacités possèdent plusieurs types d'utilisation, chaque action est détaillée avec ce qu'elle permet de déclencher.
- **Conditions** : les conditions dans lesquelles la capacité est active.
- **Contrecoup** : le contrecoup négatif à l'utilisation de la capacité.
- **Déclencheur** : les situations qui déclenchent la capacité. Quand ce déclencheur est un test de caractéristique, cela inclut les tests utilisant les compétences et les outils associés, mais pas les jets de sauvegarde ou d'attaque (à distance, au corps à corps ou magique), sauf mention contraire.
- **Durée** : la durée d'action de la capacité.
- **Effets** : la description des effets de la capacité en jeu.
- **Évolution** : la possible évolution de certains paramètres de la capacité avec la montée en niveau du personnage.
- **Jet de sauvegarde** : détermine le jet de sauvegarde nécessaire pour résister à la capacité.
- **Limitation** : les facteurs qui limitent l'utilisation de la capacité ou son cumul avec d'autres.
- **Nombre d'utilisations** : le nombre d'utilisations de la capacité avant de devoir appliquer le Rechargement.
- **Portée** : la portée jusqu'à laquelle fonctionne la capacité, ou la portée à laquelle doivent se trouver les cibles de la capacité.
- **Rechargement** : les conditions pour recharger le nombre d'utilisations de la capacité.
- **Spécial** : tout effet particulier s'ajoutant aux effets de la capacité.
- **Zone** : la taille de la zone touchée par la capacité.

BARBARE

Incarnation brutale des forces de la nature – instinct, réflexes, prédation, survie –, le barbare est l'exact inverse de l'individu perverti par une civilisation avancée et une société complexe. La possession, l'accumulation et le confort ne l'intéressent pas. Il déteste la ville, la magie et tout ce qui entrave sa liberté ou déforme la réalité.

En jeu, le barbare est un puissant combattant dont la vocation principale est d'infliger un maximum de dégâts aux rangs adverses. C'est acculé et blessé, donc contraint à se laisser envahir par la rage, que le barbare est le plus impressionnant. Personne ne possède plus de points de vie que lui, même s'il est moins protégé que d'autres combattants.

CRÉER UN BARBARE

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d12 par niveau de barbare

Points de vie au niveau 1 : 12 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d12 (ou 7) + votre modificateur de Constitution par niveau de barbare après le premier niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : vous pouvez choisir deux compétences parmi Athlétisme, Dressage, Intimidation, Nature, Perception et Survie. Vous maîtrisez ces compétences. Vous ne pouvez choisir une compétence dont vous avez déjà la maîtrise *via* votre historique.

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.

- une hache à deux mains ou une arme de guerre de corps à corps de votre choix
- deux hachettes ou une arme courante de votre choix
- un paquetage d'explorateur et quatre javelines



NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	RAGES	DÉGÂTS DE RAGE
1	+2	Rage, Défense sans armure	2	+2
2	+2	Témérité, Sens du danger	2	+2
3	+2	Voie primitive	3	+2
4	+2	Acquisition de don	3	+2
5	+3	Attaque supplémentaire, Déplacement rapide	3	+2
6	+3	Capacité de voie	4	+2
7	+3	Instinct sauvage	4	+2
8	+3	Acquisition de don	4	+2

CAPACITÉS DE CLASSE

À chaque niveau de votre classe, cette dernière vous accorde des capacités particulières. Le tableau ci-dessus résume ces capacités et les niveaux auxquels elles sont disponibles.

RAGE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : action bonus pour **entrer** en rage

Durée : 1 min (10 rounds)

Nombre d'utilisations : cf. tableau

Rechargement : repos long

Condition : vous ne portez pas d'armure lourde

Effets : vous obtenez les bénéfices suivants.

- Vous bénéficiez de l'avantage sur les tests de Force et les jets de sauvegarde de Force.
- Quand vous utilisez une arme de corps à corps, vous gagnez un bonus aux jets de dégâts. Ce bonus augmente en même temps que votre niveau (cf. le tableau d'évolution du barbare, colonne dégâts de rage).
- Vous devenez résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Contrecoup : tant que vous êtes enragé, vous ne pouvez pas lancer de sorts ou vous concentrer sur des sorts, même si vous en avez normalement la capacité.

Spécial : votre rage prend fin si vous tombez *inconscient* ou si votre tour se termine sans que vous ayez attaqué de créature hostile ou subi de dégâts depuis la fin de votre tour précédent.

DÉFENSE SANS ARMURE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Condition : vous ne portez pas d'armure

Effet : votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution. Vous pouvez utiliser un bouclier et bénéficier de cette capacité.

Limitation : vous ne pouvez bénéficier de la capacité Défense sans armure issue de deux sources différentes (comme lors

d'un multiclassage entre barbare et moine, par exemple), et devez choisir l'une ou l'autre. Cette capacité ne se combine avec aucune capacité ni aucun sort fournissant une nouvelle manière de calculer la CA (CA = 13 + modificateur de caractéristique ou CA = 16 + modificateur de caractéristique, par exemple), seulement avec celles et ceux proposant un bonus à la CA (+1, +2, etc.).

TÉMÉRITÉ

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Durée : instantané

Déclencheur : vous effectuez l'action *Attaquer* et entreprenez votre première attaque.

Effet : vous oubliez de vous défendre, attaquant avec férocité. Vous bénéficiez de l'avantage sur toutes vos attaques de corps à corps basées sur la Force pendant ce tour.

Contrecoup : les attaques dirigées contre vous bénéficient aussi de l'avantage jusqu'à votre prochain tour.

SENS DU DANGER

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

Condition : vous n'êtes ni *aveuglé*, ni *assourdi*, ni *neutralisé*.

Effet : vous bénéficiez de l'avantage sur vos jets de sauvegarde de Dextérité contre les dangers que vous pouvez voir, comme les pièges et les sorts.

VOIE PRIMITIVE

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : vous choisissez de suivre une Voie primitive. Elle détermine la nature de votre rage. Vous pouvez choisir la voie des ancêtres, la voie du berserker, la voie du hurlement ou la voie des steppes. Voir p. 83.

Cette voie vous octroie des capacités spécifiques aux niveaux 3, 6, 10 et 14.

ACQUISITION DE DON

ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19

Effet : choisissez un don dans la liste des dons, p. 176.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 5

Déclencheur : vous entreprenez l'action *Attaquer*.

Effet : vous pouvez effectuer 2 attaques.

Limitation : cette capacité ne fonctionne pas sur les attaques effectuées en action bonus, en réaction, ou avec toute autre action que l'action *Attaquer* (dans le cadre d'une capacité de classe, d'un sort ou d'un don vous octroyant une attaque, mais pas l'action *Attaquer*).

DÉPLACEMENT RAPIDE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 5

Condition : vous ne portez pas d'armure lourde.

Effet : votre vitesse augmente de 3 m.

INSTINCT SAUVAGE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

Déclencheur : vous effectuez un test de Dextérité afin de déterminer votre initiative.

Effet : vous bénéficiez de l'avantage sur ce jet.

Spécial : si vous êtes *surpris* au début d'un combat, et que vous n'êtes pas *neutralisé*, vous avez la possibilité d'agir normalement pendant votre premier tour. Cependant, vous devez entrer en rage avant d'entreprendre toute autre action.

VOIES PRIMITIVES

VOIE DES ANCÊTRES

Certains barbares sont accompagnés par les esprits de leurs ancêtres, guidant leurs pas et les aidant au cœur de l'action et du combat. Pour eux, la rage est un état de transe spirituelle permettant de canaliser les voix de ceux qui les ont précédés afin qu'ils les guident dans l'action. Vous entretenez un rapport spirituel avec la mort, voyant en elle un passage vers un autre monde. Et vous savez que vous-même guiderez après la vôtre ceux qui vous suivront.

LE BRAS DE MES ANCÊTRES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

Action : action bonus

Déclencheur : vous utilisez l'action *Attaquer*.

Condition : vous êtes en rage.

Effet : lorsque vous êtes en rage, vous pouvez appeler les esprits de vos ancêtres afin qu'ils vous aident dans votre combat. Des bras fantomatiques jaillissent à vos côtés. Vous pouvez porter une unique attaque en utilisant votre modificateur de Force et votre bonus de maîtrise. L'attaque inflige 1d4 dégâts de force auxquels s'ajoutent votre bonus de maîtrise et ils sont considérés comme magiques.

Évolution : au niveau 10, les dégâts deviennent 1d6. Au niveau 14, ils deviennent 1d8.

VERSATILITÉ DES ANCIENS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

Action : action bonus

Durée : un nombre de minutes égal à votre bonus de maîtrise.

Condition : vous dépensez une utilisation de votre rage.

Nombre d'utilisations : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise.

Rechargement : repos long

Effet : vous faites appel à la connaissance de vos ancêtres.

Vous obtenez la maîtrise d'une compétence, d'un outil ou d'une langue (parlée uniquement) pendant la durée de votre capacité.

Limitation : vous devez maintenir votre concentration (cf. p. 250) pendant toute la durée de cette capacité.

LA VOIX DES MORTS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

Action : une action

Condition : vous dépensez une utilisation de votre rage.

Effet : vous utilisez la voix de vos ancêtres pour rappeler l'esprit des morts. Vous lancez le sort *communication avec les morts*.

Limitation : vous ne connaissez pas ce sort et ne pouvez le lancer que dans le cadre de cette capacité. Si vous obtenez la capacité de lancer des sorts via une autre source ou capacité, vous ne pouvez pas lancer ce sort en utilisant cette autre source de magie, telle qu'un emplacement de sort ou un point de sorcellerie.

VOIE DU BERSERKER

Certains barbares se nourrissent de violence et de fureur. Pour eux, la rage est comparable à une transe sacrée qui leur permet de déchaîner la bête qui les habite. Ces individus qui s'épanouissent dans le fracas des combats sont les berserkers. Alors que vous entamez la rage du berserker, vous oubliez tout pour ne vous concentrer que sur un but : écraser vos ennemis.

FRÉNÉSIE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

Action : aucune pour **entrer** en frénésie, action bonus pour l'**attaque** supplémentaire

Durée : le temps de la rage

Condition : vous êtes en rage.

Effet : vous pouvez porter une unique attaque supplémentaire avec une arme de corps à corps à la fin de chacun de vos tours.

Limitation : vous ne pouvez pas porter d'attaque supplémentaire le tour où vous êtes devenu frénétique.

Contrecoup : quand votre rage prend fin, vous gagnez un niveau d'épuisement. Référez-vous au chapitre sur La santé, page 243, pour plus d'informations sur les règles de fatigue.

RAGE AVEUGLE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Déclencheur : vous êtes *charmé* ou *terrorisé*, ou un effet tente de vous appliquer les états *charmé* ou *terrorisé*.

Condition : vous êtes en rage.

Effet : vous ne pouvez pas être *charmé* ou *terrorisé*. Si vous êtes déjà *charmé* ou *terrorisé* au moment où vous entrez en rage, l'effet est suspendu le temps de la rage, mais reprend une fois cette dernière terminée.

VOIE DU HURLEMENT

Le hurlement est un exutoire à la rage qui gronde dans les entrailles du barbare. Elle se manifeste chez ces individus par des cris violents. Le barbare qui choisit la voie du hurlement suit une tradition ancienne perpétuée depuis de

nombreuses générations au sein de son clan. Ceux qui pratiquent l'art du hurlement marquent leur statut dans leur peau et leurs chairs afin de se distinguer des autres, mais aussi pour effrayer leurs adversaires. Leur apparence féroce contribue en effet à leur réputation. Cela prend généralement la forme de tatouages, de coiffures originales (crâne à demi rasé, tresses), de piercings et de scarifications (cicatrices rituelles). Chaque fois que vous obtenez une nouvelle aptitude de la voie du hurlement, vous devrez ajouter une modification corporelle supplémentaire à votre apparence afin de marquer votre changement de statut.

INTIMIDANT

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

Déclencheur : vous effectuez un test de Charisme (Intimidation) ou de Force (Intimidation).

Effet : votre apparence est si inhabituelle et effrayante que vous obtenez l'avantage sur ce test.

SCARIFICATION RITUELLE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Jet de sauvegarde : Sagesse DD 8+ votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force

Effet : le sang et votre regard fou impressionnent vos



adversaires à l'exception des plus puissants ou des plus courageux. Vous vous coupez volontairement avec votre lame ou tout objet tranchant et en portant le goût de votre sang à votre bouche, par exemple en léchant la lame, vous pouvez déclencher une rage terrifiante dès le début du round suivant. Jusqu'à la fin de votre rage, toute créature désirant trouver le courage de vous attaquer au corps à corps doit réussir un jet de sauvegarde.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser cette capacité pour entrer en rage, et pouvez aussi le faire de manière normale.

Limitation : une créature que vous attaquez ou une créature qui a réussi sa sauvegarde une première fois n'est plus affectée pour toute la durée de votre rage. Les créatures immunisées à l'état *terrorisé* sont immunisées à cette capacité.

Contrecoup : quand vous utilisez votre action pour activer cette capacité, puis au début de chacun de vos tours jusqu'à la fin de votre rage, vous perdez 1 point de vie.

HURLEMENT DU TONNERRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

Action : une action

Portée : 6 m

Cibles : toutes les créatures à portée

Durée : instantané pour les dégâts, 1 min pour l'état *assourdi*

Jet de sauvegarde : Constitution DD 8+ votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court

Effet : vous pouvez pousser un cri dont la puissance est comparable à celle du tonnerre. Toutes les cibles doivent effectuer un jet de sauvegarde. En cas d'échec, elles subissent 1d8 dégâts de tonnerre pour chacun de vos points de bonus de maîtrise du barbare et sont *assourdies*. Les cibles qui réussissent leur jet de sauvegarde subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas *assourdies*.

VOIE DES STEPPES

Les clans primitifs nomades vivent avec la nature et se déplacent en permanence. Certains d'entre eux ont appris depuis longtemps à apprivoiser la nature autour d'eux. Ils ne font qu'un avec leur animal totem.

ANIMAL TOTEM

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

Action : action bonus – **appeler**, **révoquer** ou **commander** l'animal

Action : action gratuite – lui **demander** de se déplacer

Effet : Vous obtenez l'aide d'un animal totem qui vous suit et vous protège. Il ne s'agit pas d'un véritable animal mais de

l'incarnation d'un esprit protecteur. Comme animal totem, choisissez une bête de Grande taille de dangerosité 1 ou 2 qui ne possède pas de vitesse de vol ou de fousissement. Vous ne pourrez pas en changer par la suite. Son type n'est plus « bête », mais « céleste » désormais. Cependant, ses points de vie correspondent à la moitié des vôtres. Il n'entreprend pas d'action d'attaque ou d'aide à moins que vous le commandiez et ne possède pas de réaction. Vous pouvez le **commander** afin de lui permettre d'entreprendre son action.

Quand vous priez afin d'**appeler** votre animal totem, il apparaît dans un rayon de 36 mètres autour de vous, dans un espace à l'abri des regards, avant de vous rejoindre. Vous pouvez le **révoquer** en lui ordonnant de reprendre sa forme d'esprit. Il disparaît alors de la même manière en attendant que vous le rappeliez.

Votre animal vous comprend, dans la limite de son intelligence, mais ne peut communiquer avec vous.

Contrecoup : si votre animal totem arrive à 0 PV, il ne meurt pas mais est renvoyé dans le monde des esprits et momentanément coupé du monde matériel. Vous ne pouvez plus entrer en rage jusqu'à ce que vous ayez pris un repos long.

Évolution : au niveau 6, le score d'attaque de votre animal totem devient votre score d'attaque le plus élevé entre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise et modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise (hors bonus d'objets magiques). Au niveau 10, votre animal totem bénéficie de votre défense sans armure.

RAGE TOTÉMIQUE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

Déclencheur : vous effectuez un test ou un jet de sauvegarde de votre caractéristique totémique. Cette dernière est soit la Constitution, soit la Dextérité, en fonction de votre animal totem (Constitution pour le rhinocéros ou Dextérité pour la panthère géante, par exemple).

Condition : vous êtes en rage.

Effet : vous avez *l'avantage* sur les tests et jets de sauvegarde concernés.

L'ESPRIT DE LA BÊTE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

Condition : choisissez entre ouïe, vue ou odorat au moment d'acquiescer cette capacité. Vous ne pourrez en changer par la suite.

Déclencheur : vous effectuez un test de Sagesse (Perception) basé sur ce sens.

Effet : vous avez *l'avantage* sur ce test.

BARDE



Alors que les mots gisent sur le papier comme les momies au fond de leurs tombeaux, le vrai pouvoir revient à celui qui parle, ou plutôt celui qu'on écoute, celui qui fait lever les foules.

Le barde connaît les légendes parce qu'il vit la légende. Infatigable voyageur, sa soif d'être le témoin de nouvelles histoires de première main est inextinguible. Contrairement à un guerrier, il préfère rester un peu en retrait, comme les autres lanceurs de sorts ou les combattants à distance, bien qu'il soit capable de répondre à plus d'un effronté la lame à la main. La classe de barde est atypique, car elle offre une grande polyvalence entre capacités, sorts et une résistance correcte. Peu importe la situation – combat, discussion, énigme, mystère –, le barde est un véritable témoin au cœur de l'action, gravant précieusement chaque détail dans sa mémoire. Et le diable se cache toujours dans les détails.

CRÉER UN BARDE

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de barde

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de barde après le premier niveau

Maîtrises

Armures : armures légères

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée longue, rapière, épée courte

Outils : trois instruments de musique de votre choix

Jets de sauvegarde : Dextérité, Charisme

Compétences : trois au choix

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.

NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	TOURS DE MAGIE CONNUS	SORTS CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT			
					1	2	3	4
1	+2	Lancer des sorts, incantation rituelle, focaliseur d'incantation, Inspiration bardique (d6)	2	4	2	-	-	-
2	+2	Touche-à-tout, Chant reposant (d6)	2	5	3	-	-	-
3	+2	Collège Bardique, Expertise	2	6	4	2	-	-
4	+2	Acquisition de don	3	7	4	3	-	-
5	+3	Inspiration bardique (d8), Source d'inspiration	3	8	4	3	2	-
6	+3	Contre-charme, Aptitude de Collège Bardique	3	9	4	3	3	-
7	+3	-	3	10	4	3	3	1
8	+3	Acquisition de don	3	11	4	3	3	2

- une rapière, ou une épée longue ou n'importe quelle arme courante
- un paquetage de diplomate ou un paquetage d'artiste
- un luth ou n'importe quel autre instrument
- une armure de cuir et une dague

LANCEUR DE SORTS

Vous êtes un lanceur de sorts redoutable se concentrant grandement sur l'illusion et la manipulation. Vous connaissez un nombre limité de sorts mais vous n'êtes pas soumis à l'obligation de préparer vos sorts après un repos long.

Tours de magie connus

Vous connaissez un nombre de tours de magie indiqué dans le tableau d'évolution du barde : 2 au niveau 1. Quand ce nombre augmente, vous apprenez un nouveau tour de magie que vous choisissez dans la liste des sorts de barde.

Les tours de magie sont des sorts que vous pouvez lancer à volonté, sans avoir besoin de dépenser d'emplacements de sorts (cf. « Lancer des sorts », page suivante).

Les tours de magie voient parfois leurs effets évoluer en fonction de votre niveau de personnage (et non de votre niveau de barde).

Sorts connus au niveau 1 et aux niveaux suivants

En plus de vos tours de magie, vous connaissez un nombre de sorts de niveau 1 indiqué dans le tableau d'évolution du barde, sur la ligne correspondant au niveau 1. Vous pouvez lancer tous les sorts que vous connaissez sans avoir besoin de les préparer.

Au fil des gains de niveaux, quand ce nombre augmente, vous apprenez de nouveaux sorts, que vous choisissez dans la liste de sorts de barde (cf. page 89).

Au moment où vous apprenez un sort, ce dernier ne peut être d'un niveau supérieur au plus haut emplacement de

sort dont vous disposez (cf. le tableau d'évolution du barde ci-dessus).

Au niveau 1, donc, vous connaissez en tant que barde deux tours de magie et 4 sorts de niveau 1. Vous ne possédez que deux emplacements de sorts de niveau 1 et ne pouvez donc pas apprendre de sorts de niveau 2 ou plus. Au niveau 2, vous apprenez un nouveau sort qui ne peut être que de niveau 1. Au niveau 3, alors que vous acquérez deux emplacements de sorts de niveau 2, vous apprenez aussi un nouveau sort pouvant être de niveau 1 ou 2. Et ainsi de suite.

Changer de sorts connus

Chaque fois que vous montez de niveau, vous pouvez choisir un sort que vous connaissez et le remplacer par un nouveau sort issu de la liste de sorts de barde. Vous pouvez choisir en remplacement un sort de n'importe quel niveau, tant qu'il ne dépasse pas le niveau d'emplacements de sorts accessible au niveau auquel vous vous trouvez.

Caractéristique d'incantation

Votre caractéristique d'incantation permet de déterminer votre score d'attaque magique, pour les sorts nécessitant un jet d'attaque, et la difficulté de vos sorts, pour les sorts exigeant un jet de sauvegarde de la part de vos adversaires. En

LES BARDES EN PANGÉE

Les bardes, aussi nommés voxomanciens, sont tous issus de l'Akadama Vox, dans la cité-état de Kar Berial. Ils sont souvent considérés avec respect, parfois avec crainte. Leur broche a l'apparence d'un triangle à l'intérieur duquel se trouve un pinson en train de s'envoler.

général, un sort demande l'un ou l'autre, rarement les deux. Chaque sort vous indique s'il utilise l'un ou l'autre (ou aucun) de ces deux scores.

La caractéristique d'incantation pour les sorts de barde est le Charisme. En effet, votre magie découle de votre musique et de vos performances artistiques.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

CAPACITÉS DE CLASSE

À certains niveaux de classe, cette dernière vous accorde des capacités particulières. Le tableau page précédente résume ces capacités et les niveaux auxquels elles sont disponibles.

LANCER DES SORTS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : selon le sort

Nombre d'utilisations : cf. tableau – emplacements de sorts

Rechargement : repos long – récupération de l'intégralité des emplacements de sorts dépensés

Effet : pour le barde, lancer un sort de niveau 1 ou plus demande la dépense d'un emplacement de sort correspondant au niveau du sort lancé.

Spécial : il est possible de lancer un sort d'un niveau donné avec un emplacement de sort de niveau supérieur. On peut donc lancer un sort de niveau 1 avec un emplacement de sort de niveau 2, 3 ou plus. Certains sorts voient leurs effets augmentés s'ils sont lancés avec un emplacement de sort de niveau supérieur, comme spécifié dans leur description.

Pour plus de détails sur les règles de magie et le lancer de sorts, notamment les actions et composantes, consultez *La magie*, page 248.

INCANTATION RITUELLE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : selon le sort + 10 min

Nombre d'utilisations : illimité

Condition : vous tentez de lancer un sort de barde que vous connaissez possédant le sous-type *rituel*.

Effet : vous ne dépensez pas d'emplacement de sort lorsque vous lancez un sort de cette manière.

FOCALISEUR D'INCANTATION

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Condition : vous tenez votre focaliseur dans une main.

Effet : vous pouvez utiliser un instrument de musique (voir *L'équipement*, page 202) comme focaliseur d'incantation

pour vos sorts de barde. Vous n'avez alors pas besoin de posséder les composantes matérielles nécessaires au lancement du sort que vous lancez, à moins qu'elles possèdent un coût exprimé en pièces d'or.

INSPIRATION BARDIQUE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : action bonus

Durée : 10 min ou jusqu'à utilisation du dé

Nombre d'utilisations : modificateur de Charisme (minimum 1)

Rechargement : repos long

Portée : 18 m

Limitation : une créature ne peut disposer que d'un dé d'inspiration bardique à la fois.

Effet : vos paroles ou votre musique insufflent une forte inspiration aux autres. Choisissez une créature à portée autre que vous et qui peut vous entendre. Cette créature gagne un **d6** d'inspiration bardique.

Le joueur qui bénéficie de l'inspiration bardique lance le dé et ajoute le résultat à un test de caractéristique, à un jet d'attaque ou à un jet de sauvegarde. Il peut attendre d'avoir lancé son d20 avant de choisir d'utiliser son dé d'inspiration bardique, mais doit se décider avant que la meneuse annonce si l'action est réussie ou ratée. Une fois que le dé d'inspiration bardique a été utilisé, il est perdu.

Évolution : votre dé d'inspiration bardique devient un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10 et un d12 au niveau 15.

TOUCHE-À-TOUT

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

Déclencheur : vous effectuez un test de caractéristique

Condition : vous ne possédez pas une maîtrise vous permettant d'appliquer votre bonus de maîtrise sur ce test.

Effet : vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au chiffre inférieur) à votre test de caractéristique, y compris les tests d'initiative.

CHANT REPOSANT

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : effectuer une prestation artistique

Condition : vous et vos alliés prenez un repos court.

Cibles : toutes les créatures alliées témoin de votre représentation et décidant de dépenser un ou plusieurs dés de vie afin de regagner des points de vie. S'applique aussi à vous si vous dépensez un ou plusieurs dés de vie

Effet : chacune des créatures concernées gagne 1d6 points de vie supplémentaires.

Évolution : le nombre de points de vie passe à 1d8 au niveau 9, 1d10 au niveau 13 et 1d12 au niveau 17.

COLLÈGE BARDIQUE

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

Effet : vous obtenez l'usage des techniques avancées d'un collège bardique de votre choix entre le collège du Savoir, le collège des Diplomates, le collège de la Nuit ou le collège des Taromanciens. Les capacités relatives à chacun de ces collèges sont détaillées à la fin de la section consacrée à cette classe, p. 90.

Ce collège vous octroie des capacités spécifiques à cette dernière aux niveaux 3, 6 et 14.

EXPERTISE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

Condition : vous maîtrisez les compétences choisies.

Effet : sélectionnez deux compétences que vous maîtrisez. À chaque fois que vous utilisez l'une ou l'autre, votre bonus de maîtrise est doublé.

Limitation : cette capacité ne se cumule avec aucune autre capacité permettant de doubler le bonus de maîtrise appliqué à une compétence.

Évolution : au niveau 10, vous pouvez choisir deux compétences supplémentaires et les utiliser de la même manière.

ACQUISITION DE DON

ÉVOLUTION – NIVEAU 4/8/12/16/19

Effet : choisissez un don dans la liste des dons, p. 176.

SOURCE D'INSPIRATION

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 5

Effet : vous récupérez toutes les inspirations bardiques utilisées dès que vous terminez un repos court ou un repos long (mettez à jour la rubrique « Rechargement » de la capacité « Inspiration bardique »).

LISTE DE SORTS DE BARDE

TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0)

- *aura du héros*
- *illusion mineure*
- *lumière*
- *lumières dansantes*
- *main du mage*
- *message*
- *moquerie cruelle*
- *porte-bonheur*
- *prestidigitation*
- *réparation*
- *viser juste*

NIVEAU 1

- *amitié avec les animaux*
- *charme-personne*
- *communication avec les animaux*
- *compréhension des langues*
- *déguisement*
- *détection de la magie*
- *fléau*
- *fou rire*
- *grande foulée*
- *héroïsme*
- *identification*
- *image silencieuse*
- *instrument fantomatique*
- *léger comme une plume*
- *lueurs féeriques*
- *mot de guérison*

- *serveur invisible*
- *soin des blessures*
- *sommeil*
- *texte illusoire*
- *vague tonnante*

NIVEAU 2

- *amélioration de caractéristique*
- *apaisement des émotions*
- *bouche magique*
- *briser*
- *cécité/surdité*
- *chauffer le métal*
- *déblocage*
- *détection des pensées*
- *envoûtement*
- *immobiliser un humanoïde*
- *invisibilité*
- *localiser des animaux ou des plantes*
- *localiser un objet*
- *messenger animal*
- *offrande inéluctable*
- *ombres imaginaires*
- *restauration inférieure*
- *silence*
- *stalagmites fulgurantes*
- *suggestion*
- *voir l'invisible*
- *zone de vérité*

NIVEAU 3

- *catalepsie*
- *clairvoyance*
- *communication avec les morts*
- *communication avec les plantes*
- *croissance végétale*
- *dissipation de la magie*
- *envoi de message*
- *glyphe de protection*
- *image majeure*
- *jeter une malédiction*
- *langues*
- *motif hypnotique*
- *non-détection*
- *nuage puant*
- *petite hutte*
- *peur*

NIVEAU 4

- *compulsion*
- *confusion*
- *invisibilité supérieure*
- *liberté de mouvement*
- *localiser une créature*
- *métamorphose*
- *porte dimensionnelle*
- *terrain hallucinatoire*

CONTRE-CHARME

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : une action

Durée : jusqu'à la fin de votre prochain tour

Cibles : vous, et toutes les créatures amicales à portée

Portée : 9 m

Condition : les créatures ciblées doivent être en mesure de vous entendre.

Effet : vous proposez un tour de chant ou la déclamation d'un poème. Les cibles de cette capacité obtiennent l'avantage sur les jets de sauvegarde contre les états *terrorisé* et *charmé*.

Limitation : la performance est interrompue si vous êtes *neutralisé*, réduit au silence ou si vous décidez d'y mettre fin volontairement (cela ne nécessite pas d'action).

COLLÈGES BARDIQUES

COLLÈGE DES DIPLOMATES

Formés à l'histoire, cultivés, rompus aux us et coutumes de nombreuses nations et dotés de la verve et de la répartie nécessaires à la négociation dans les hautes sphères du pouvoir, c'est tout naturellement que les bardes font d'excellents diplomates. Certains bardes mettent leurs talents au service d'une nation ou d'un souverain, d'autres s'associent au sein d'organisations à visées politiques dont les véritables activités sont souvent dissimulées derrière un prétexte artistique. Ils sillonnent le monde et conseillent les puissants, répandent bonnes et mauvaises nouvelles, rumeurs et demi-vérités : dans leur bouche, ces mots deviennent une arme plus redoutable que l'épée au poing d'un général. Ils influencent le cours des événements majeurs en suivant leurs propres objectifs, qu'il s'agisse de garantir la paix, combattre l'ignorance ou consolider leur pouvoir.

ARSENAL DIPLOMATIQUE

ÉVOLUTION - NIVEAU 3/6/14

Effet : vous apprenez deux sorts de votre choix dans la liste suivante : choc des titans, détection du mal et du bien, détection du poison et des maladies, injonction, modifier son apparence, purification de la nourriture et de l'eau. Ces sorts deviennent des sorts de barde, mais ils ne comptent pas dans la limite du nombre de sorts que vous connaissez.

Évolution : vous choisissez deux sorts supplémentaires au niveau 6 et les deux derniers au niveau 14.

ORATEUR EXCEPTIONNEL

NIVEAU 3 - CAPACITÉ ACTIVE

Action : action bonus

Déclencheur : vous effectuez un test de Sagesse

(Perspicacité), de Charisme (Persuasion) ou de Charisme (Supercherie).

Effet : vous pouvez dépenser une inspiration bardique et ajouter le résultat du dé d'inspiration à votre test.

MANIPULATEUR REDOUTABLE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : action bonus

Condition : vous dépensez une inspiration bardique.

Effet : vous pouvez lancer au choix *aura du héros*, *charme-personne* ou *suggestion* sans dépenser d'emplacement de sort.

Spécial : si l'un de ces sorts fait partie de vos sorts connus, ajoutez votre dé d'inspiration bardique à la difficulté du jet de sauvegarde de ce dernier. Si l'un de ces sorts ne fait pas partie de vos sorts connus, vous pouvez tout de même le lancer en dépensant une inspiration bardique.

Limitation : si l'un de ces sorts ne fait pas partie de vos sorts connus, n'ajoutez pas le dé d'inspiration bardique à la difficulté de la sauvegarde de ce dernier.

COLLÈGE DE LA NUIT

De nombreux bardes mènent une double vie. Mais les bardes du collège de la Nuit ont bien souvent une double identité. Espions émérites, ils se font remarquer au grand jour par leurs performances artistiques, puis s'éclipsent une fois leur représentation terminée afin de parcourir les ruelles de la cité et les couloirs du château. Commence alors leur véritable mission, le recueil de secrets terribles ou toute autre tâche nécessitant une discrétion absolue.

LE VISAGE DE LA NUIT

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Condition : vous vous trouvez dans la pénombre ou dans l'obscurité ; vous dépensez une inspiration bardique

Effet : vous êtes capable de lancer le sort *modifier son apparence* sans dépenser d'emplacement de sort.

Spécial : vous pouvez dépenser une seconde inspiration bardique pour ne pas avoir besoin de maintenir votre concentration pendant ce sort.

Limitation : ce sort ne rejoint pas votre liste de sorts en acquérant cette capacité.

DÉPLACEMENT NOCTURNE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Conditions : vous vous trouvez dans la pénombre ou dans l'obscurité et dépensez une inspiration bardique.

Effet : vous êtes capable de lancer le sort *pattes d'araignées* sans dépenser d'emplacement de sort.

Spécial : vous pouvez dépenser une seconde inspiration bardique pour ne pas avoir besoin de maintenir votre concentration pendant ce sort.

Limitation : ce sort ne rejoint pas votre liste de sorts en acquérant cette capacité.

UN AVEC L'OMBRE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : une action bonus pour **se fondre dans les ombres**, une réaction pour **en sortir**

Durée : un nombre de minutes égal à votre bonus de maîtrise ou jusqu'à ce que vous décidiez de **sortir** des ombres

Conditions : vous vous trouvez dans la pénombre ou dans l'obscurité et dépensez une inspiration bardique

Effet : vous êtes capable de vous **fondre dans les ombres**.

Vous ne faites plus qu'un avec une zone d'ombre environnante située sur une surface solide, qu'elle soit sur le sol, au plafond, ou sur les murs. Vous ne pouvez pas être vu. Les attaques physiques et magiques ainsi que les sorts de zone physiques ne peuvent plus vous atteindre.

Vous pouvez vous déplacer à la moitié de votre vitesse tant que vous restez dans la même zone d'ombre, mais ne pouvez sauter d'une zone à l'autre. Vous occupez un espace plat de 1,5 m sur 1,5 m sur la surface où se trouve l'ombre et pouvez décider de vous déplacer sur le sol, le mur, le plafond, tant que la zone d'ombre est présente et ininterrompue.

Quand vous **sortez** des ombres, vous vous rematérialisez au contact de la surface sur laquelle vous vous trouviez. Ainsi, si vous vous étiez déplacé pour vous retrouver au plafond, vous vous rematérialisez au plafond et chutez immédiatement au sol.

Limitations : vous ne pouvez pas lancer de sorts, parler ou interagir avec quoi que ce soit. Vous ne pouvez pas vous **fondre dans les ombres** ou vous déplacer sur une surface liquide, gazeuse, ou toute autre surface qui n'est pas solide. Vous ne pouvez modeler l'ombre pour lui donner une apparence. Les sorts faisant appel aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme vous affectent toujours, pour peu que l'on puisse vous prendre pour cible. Les créatures possédant le trait *vision parfaite* peuvent vous voir.

COLLÈGE DU SAVOIR

La connaissance est une arme et les bardes du collège du Savoir le savent. C'est pour cela qu'ils se concentrent sur de nombreux domaines de connaissances, collectionnent les indices issus de sources diverses, érudites ou folkloriques. Ils chantent dans les tavernes les plus crasseuses avec la même aisance que dans les cours royales, dispensant la

sagesse populaire et la connaissance à travers leurs performances entraînant et élaborées. Et il n'est pas rare qu'à la fin de la représentation, l'auditoire commence à se poser des questions existentielles. Le spectacle auquel il vient d'assister décentre le regard et offre une perspective nouvelle sur des choses autrefois évidentes et fondamentales : suivre la foi officielle de la région et obéir sans réfléchir à l'autorité politique locale.

Ces bardes se consacrent à la poursuite de la beauté et de la vérité, loin des allégeances et des dogmes. Ce sont des personnes sincères qui placent leur démarche avant toute considération politique.

Ils aiment se réunir dans les bibliothèques et les universités, et révéler au grand jour la corruption qui gangrène ceux qui sont au pouvoir. Ils se battent contre les injustices et les oppressions de tout genre, toujours au service du peuple.

MAÎTRISES SUPPLÉMENTAIRES

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : vous gagnez la maîtrise de trois compétences de votre choix.

MOTS CINGLANTS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : réaction

Portée : 18 m

Déclencheur : une créature à portée réalise un jet d'attaque, de dégâts ou un test de caractéristique.

Conditions : vous devez dépenser une inspiration bardique. La créature doit se trouver dans votre champ de vision.

Effet : vous apprenez à utiliser votre répartie pour distraire, semer la confusion ou saper la confiance et les capacités des autres. Vous pouvez lancer le dé correspondant à vos dés d'inspiration bardique et soustraire le résultat du total obtenu par la créature ayant déclenché l'usage de la capacité.

Spécial : vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité après que la créature a lancé les dés. Vous devez cependant le faire avant que la meneuse annonce si le jet d'attaque ou le test de caractéristique a réussi ou échoué, ou avant que la créature n'ait infligé ses dégâts.

Limitation : la créature est immunisée contre cette capacité si elle ne vous entend pas ou si elle est immunisée à l'état *charmé*.

SECRETS MAGIQUES SUPPLÉMENTAIRES

ÉVOLUTION - NIVEAU 6

Effet : vous apprenez deux sorts de votre choix de n'importe quelle classe. Vous ne pouvez cependant choisir que des sorts ou des tours de magie que vous êtes en mesure de

lancer, comme indiqué dans le tableau d'évolution du barde.

Les sorts que vous choisissez fonctionnent pour vous comme des sorts de barde mais ils ne sont pas comptabilisés parmi les sorts de barde que vous connaissez.

COLLÈGE DES TAROMANCIENS

Souvent, on croit à tort que les bardes n'utilisent que des instruments de musique. Le taromancien est différent : sa magie se déploie au fur et à mesure qu'il révèle les cartes de son tarot. Joueurs, facétieux, mais redoutables, les taromanciens sont aussi rares que leur art est complexe à apprendre. Une certitude : ils sont redoutés par tous.

LE POUVOIR DES LAMES

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : vous enchantez un jeu de 21 lames afin de vous en servir comme outil et support magique. Chaque fois que le taromancien utilise une de ses lames pour activer une capacité, elle disparaît de son jeu. Les lames ainsi utilisées réapparaissent dans le jeu après un repos long.

Le taromancien considère son jeu comme un focaliseur de sorts tant qu'il lui reste au moins une lame dans son jeu.

Spécial : si le taromancien égare ou se fait voler son jeu, ce dernier perd de son pouvoir après un nombre de jours égal à son bonus de maîtrise divisé par 2.

Limitation : un taromancien ne peut posséder qu'un seul jeu de lames enchanté à la fois. Enchanter un nouveau jeu désenchanter le précédent. Un jeu ainsi enchanté n'est utilisable que par le taromancien qui l'a enchanté. Si le tarot est un objet magique, il ne peut être enchanté de la sorte, l'essence magique du taromancien entrant en conflit avec celle de l'objet.

Contrecoup : si un taromancien utilise l'intégralité de ses lames, son jeu est irrémédiablement détruit. Il en va de même si l'on détruit son jeu d'une manière ou d'une autre (en le brûlant, par exemple). Il doit alors s'en procurer un nouveau et passer une journée à ne rien faire d'autre que de l'infuser de sa propre magie et de se lier à lui. Il doit ensuite prendre un repos long. Une fois le repos long passé, son tarot est enchanté et peut être utilisé normalement.

MAÎTRE DES CARTES

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : vous obtenez la maîtrise des jeux de cartes, si vous ne l'avez pas déjà.

LAMES EXPLOSIVES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Portée : 18 m

Cible : un objet ou une créature que vous pouvez voir

Effet : le taromancien peut infuser un peu de sa magie dans l'une de ses lames et la projeter sur ses ennemis. Effectuez un jet d'attaque magique. En cas de réussite, la carte atteint sa cible et explose, lui infligeant 1d8 dégâts de feu plus votre modificateur de Charisme.

Évolution : la puissance de vos lames augmente, infligeant 2d8 points de dégâts au niveau 6, et 4d8 au niveau 14.

CONTENEURS DE SORTS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action, en plus du temps d'incantation, pour **stocker**, une réaction pour **libérer**

Portée : le tarot doit être en main pour **stocker** le sort. La lame contenant le sort **stocké** doit être à une portée maximale de 36 m afin de pouvoir être **libéré** par le taromancien.

Condition : vous dépensez une inspiration bardique.

Effet : vous pouvez utiliser une ou plusieurs lames de tarot afin d'y **stocker** un sort de votre choix que vous pouvez lancer. Dépensez l'emplacement de sort approprié et utilisez un nombre de lames égal au niveau du sort stocké divisé par 2 (arrondi au supérieur). Les lames fusionnent en une seule lame chargée.

Durée : le sort reste stocké jusqu'à votre prochain repos long.

Limitation : le sort doit posséder un temps d'incantation égal à une action, une action bonus ou une réaction.

Spécial : à tout instant, vous pouvez **libérer** le sort. S'il s'agit d'un sort possédant une portée (comme *briser*, par exemple), l'effet prend place exactement là où la lame chargée se trouve. Si une créature se trouve sur le même espace, c'est elle qui est affectée (ou qui en est l'épicentre, s'il s'agit d'un sort de zone). Si le sort a une portée « personnelle », il affecte la créature qui porte la lame chargée, même si elle n'en a pas conscience.

BOUCLIER DE LAMES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : une réaction

Déclencheur : une attaque (au corps à corps, à distance ou magique) devrait vous toucher.

Condition : vous dépensez une inspiration bardique.

Effet : vous positionnez une ou plusieurs lames entre vous et votre adversaire afin d'éviter l'attaque. Pour chaque lame dépensée, vous augmentez votre CA de 2. Si votre CA dépasse le jet d'attaque de l'adversaire, l'attaque ne vous touche pas.

Contrecoup : ces lames sont détruites dans le processus, jusqu'à ce que votre jeu se régénère.

CLERC

Le clerc est le bras armé de son dieu, pas le religieux qui bénit un mariage ou le représentant d'un clergé siégeant au conseil de la cité.

Un clerc n'apprend pas à contrôler la magie divine, il la reçoit. Et c'est au cœur de l'action, notamment au plus près des combats, que le clerc doit prouver son mérite du pouvoir divin. Car ce qu'un dieu offre, il peut le reprendre.

Il est capable de tenir en première ligne aux côtés des combattants afin de les soutenir et soigner ceux qui en ont le plus besoin. Cette capacité centrale fait qu'un clerc occupe toujours une place à part dans un groupe de héros. Sa sagesse et le contact permanent qu'il entretient avec une force supérieure en font un leader naturel et respecté. Cependant, un clerc ne peut s'associer durablement avec des individus en opposition avec les principes de sa foi.

CRÉER UN CLERC

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de clerc

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de clerc après le premier niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : vous pouvez choisir deux compétences parmi Histoire, Médecine, Perspicacité, Persuasion et Religion.

NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	TOURS DE MAGIE CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT			
				1	2	3	4
1	+2	Vocation Divine, sorts de vocation, lancer des sorts, incantation rituelle, focaliseur d'incantation	3	2	-	-	-
2	+2	Canalisation d'énergie divine (1/repos), capacité de Vocation Divine	3	3	-	-	-
3	+2	Sorts de vocation	3	4	2	-	-
4	+2	Acquisition de don	4	4	3	-	-
5	+3	Destruction de morts-vivants (ID 1/2), sorts de vocation	4	4	3	2	-
6	+3	Canalisation d'énergie divine (2/repos), capacité de Vocation Divine	4	4	3	3	-
7	+3	sorts de vocation	4	4	3	3	1
8	+3	Acquisition de don, destruction de morts-vivants (ID 1), capacité de Vocation Divine	4	4	3	3	2

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.

- une masse d'armes ou un marteau de guerre*
- une armure d'écailles, une armure de cuir ou une cote de mailles*
- une arbalète légère avec vingt carreaux ou n'importe quelle arme courante
- un paquetage d'ecclésiastique ou un paquetage d'explorateur
- un bouclier et un symbole sacré

*Le marteau de guerre et la cote de mailles ne peuvent être sélectionnés à moins que votre personnage n'ait la maîtrise des armes de guerre et des armures lourdes.

LANCEUR DE SORTS

Vous êtes un lanceur de sorts ayant appris à conjurer la magie de la ou des divinités que vous vénerez. Vous connaissez l'intégralité des sorts qui vous sont accessibles via votre

liste de sorts, mais vous avez l'obligation d'en préparer un certain nombre que vous serez capable de lancer, laissant les autres de côté, après chaque repos long.

Tours de magie connus

Vous connaissez un nombre de tours de magie indiqué dans le tableau d'évolution du clerc : 3 au niveau 1. Quand ce nombre augmente, vous apprenez un nouveau tour de magie, que vous choisissez dans la liste de sorts de clerc.

Les tours de magie sont des sorts que vous pouvez lancer à volonté, sans avoir besoin de dépenser d'emplacement de sorts.

Les tours de magie voient parfois leurs effets évoluer en fonction de votre niveau de personnage (et non de votre niveau de clerc).

Sorts connus

Vous connaissez tous les sorts de votre liste de sorts, mais devez cependant en préparer un certain nombre chaque jour.

Sorts préparés

Après chaque repos long, vous devez préparer les sorts que vous serez capable de lancer pour la journée.

Vous pouvez préparer un nombre de sorts égal à [votre niveau de clerc] + [votre modificateur de Sagesse]. Ainsi, un clerc de niveau 4 possédant un modificateur de Sagesse de +4 pourra préparer 8 sorts, qu'il choisit dans la liste de sorts de clerc.

Vous ne pouvez préparer de sorts d'un niveau supérieur au niveau des emplacements de sorts dont vous disposez. Ainsi, un clerc de niveau 4 ne pourra préparer que des sorts de niveau 1 ou 2.

LES CLERCS EN PANGÉE

Les clercs sont éduqués au sein de temples comprenant eux-mêmes un prêtre capable d'utiliser la magie. Ces temples sont souvent dédiés à l'Enfant, le dieu mystérieux. On les reconnaît grâce à leur symbole sacré. En effet, ils possèdent en général un symbole contenant un œil fermé, symbole de l'Enfant, entremêlé au symbole du dieu ou du panthéon qu'ils vénèrent.

Préparer vos sorts prend une minute par niveau de chaque sort que vous préparez.

Caractéristique d'incantation

Votre caractéristique d'incantation permet de déterminer votre score d'attaque magique, pour les sorts nécessitant un jet d'attaque, et la difficulté de vos sorts, pour les sorts exigeant un jet de sauvegarde de la part de vos adversaires. En général, un sort demande l'un ou l'autre, rarement les deux. Chaque sort vous indique s'il utilise l'un ou l'autre (ou aucun) de ces deux scores.

La caractéristique d'incantation pour les sorts de clerc est la Sagesse. En effet, votre magie découle de vos prières et de votre volonté.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

CAPACITÉS DE CLASSE

À chaque niveau de classe, cette dernière vous accorde des capacités particulières. Le tableau ci-contre résume ces capacités et les niveaux auxquels elles sont disponibles.

LANCER DES SORTS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : selon le sort

Nombre d'utilisations : cf. tableau - emplacements de sorts

Rechargement : repos long - récupération de l'intégralité des emplacements de sorts dépensés

Effet : pour le clerc, lancer un sort de niveau 1 ou plus demande la dépense d'un emplacement de sort correspondant au niveau du sort lancé.

Spécial : il est possible de lancer un sort d'un niveau donné avec un emplacement de sort de niveau supérieur. On peut donc lancer un sort de niveau 1 avec un emplacement de sort de niveau 2, 3 ou plus. Certains sorts voient leurs effets augmentés s'ils sont lancés avec un emplacement de sort de niveau supérieur, comme spécifié dans leur description.

Pour plus de détails sur les règles de magie et le lancer de sorts, notamment les actions et composantes, consultez *La magie*, page 248.

INCANTATION RITUELLE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : selon le sort + 10 min

Nombre d'utilisations : illimité

LISTE DE SORTS DE CLERC

TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0)

- assistance
- épargner les mourants
- flamme sacrée
- lumière
- réparation
- résistance
- thaumaturgie

- injonction
- mot de guérison
- protection contre le mal et le bien
- purification de la nourriture et de l'eau
- sanctuaire
- soin des blessures

NIVEAU 2

NIVEAU 1

- balisage
- bénédiction
- blessure
- bouclier de la foi
- création ou destruction d'eau
- détection de la magie
- détection du mal et du bien
- détection du poison et des maladies
- fléau

- aide
- amélioration de caractéristique
- apaisement des émotions
- arme spirituelle
- augure
- cécité/surdité
- doux repos
- flamme éternelle
- immobiliser un humanoïde
- lien de protection

- localiser un objet
- prière de soins
- protection contre le poison
- restauration inférieure
- silence
- trouver les pièges
- zone de vérité

NIVEAU 3

- animation des morts
- catalepsie
- cercle magique
- clairvoyance
- communication avec les morts
- création de nourriture et d'eau
- dissipation de la magie
- envoi de message
- esprits gardiens
- fusion dans la pierre
- glyphe de protection

- jeter une malédiction
- langues
- lever une malédiction
- lueur d'espoir
- lumière du jour
- marche sur l'eau
- mot de guérison de groupe
- protection contre les énergies
- revigorer

NIVEAU 4

- bannissement
- contrôle de l'eau
- divination
- façonnage de la pierre
- gardien de la foi
- liberté de mouvement
- localiser une créature
- protection contre la mort

Condition : vous tentez de lancer un sort de clerc possédant le sous-type *rituel*. Vous devez avoir préparé ce sort.

Effet : vous ne dépensez pas d'emplacement de sort lorsque vous lancez un sort de cette manière.

FOCALISEUR D'INCANTATION

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Condition : vous tenez votre focaliseur dans une main.

Effet : pour lancer vos sorts de clerc, vous avez la possibilité d'avoir recours à votre symbole sacré (voir *L'équipement*, page 200) comme focaliseur d'incantation. Ce symbole peut, si vous en possédez un, être gravé sur votre bouclier, vous permettant alors d'utiliser votre bouclier comme focaliseur. Vous n'avez alors pas besoin de posséder les composantes matérielles nécessaires au lancement du sort que vous lancez, à moins qu'elles possèdent un coût exprimé en pièces d'or.

VOCATION DIVINE

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : choisissez une *Vocation Divine* parmi astrologue, gardien des traditions, prêtre et questeur. Vous trouverez une description de chacune de ces vocations à la fin de la section consacrée à cette classe. Dès le niveau 1, le choix de votre *Vocation Divine* vous permet d'accéder à des sorts de vocation et d'autres capacités aux niveaux 1, 2, 6, 8 et 17.

SORTS DE VOCATION

ÉVOLUTION - NIVEAU 1/3/5/7/9

Effet : pour chaque *Vocation Divine*, il existe une ou plusieurs listes de sorts associées. Lorsque vous atteignez le niveau de clerc indiqué dans le ou les tableaux de vos sorts de *Vocation Divine*, vous apprenez le ou les sorts correspondant à ce niveau. Une fois qu'un sort de vocation est appris, on considère qu'il est toujours préparé. De plus, il ne rentre pas en compte dans le nombre de sorts que le clerc peut préparer quotidiennement.

Spécial : certains sorts de vocation n'apparaissent pas dans la liste de sorts de clerc. Vous pouvez quand même les considérer comme des sorts de clerc en ce qui vous concerne.

*Les sorts indiqués par un astérisque seront disponibles dans le *Livre du Joueur Avancé*.

CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : selon l'effet utilisé

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous savez désormais mobiliser de façon très directe la puissance de votre dieu et cette énergie vient nourrir vos capacités magiques. Deux effets sont donc à votre disposition : *renvoi des morts-vivants* et un autre effet déterminé par votre vocation. Certaines vocations offrent des effets supplémentaires lors de la progression dans les niveaux, effets expliqués en détail dans la section concernant les vocations.

Spécial : certains effets de la *Canalisation d'énergie divine* impliquent des jets de sauvegarde. Quand vous utilisez un tel effet, vous devez utiliser un DD égal au DD des jets de sauvegarde de vos sorts de clerc.

Évolution : à partir du niveau 6, vous pouvez utiliser la capacité *Canalisation d'énergie divine* deux fois entre chaque repos court ou long, puis trois fois à partir du niveau 18.

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : RENVOI DES MORTS-VIVANTS

Action : une action

Portée : 9 m

Cibles : toutes les créatures mortes-vivantes à portée

Condition : les créatures cibles doivent vous voir ou vous entendre.

Jet de sauvegarde : Sagesse

Effet : vous brandissez votre symbole sacré et énoncez une prière contre les morts-vivants. Chaque mort-vivant ciblé doit effectuer un jet de sauvegarde. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle est repoussée pendant 1 min ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

ACQUISITION DE DON

ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19

Effet : choisissez un don dans la liste des dons, p. 176.

DESTRUCTION DES MORTS-VIVANTS

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 5

Déclencheur : une créature morte-vivante échoue à son jet de sauvegarde contre votre capacité *renvoi des morts-vivants*.

Effet : la créature est immédiatement détruite si son indice de dangerosité (ID) est inférieur ou égal à un certain seuil (voir tableau ci-dessous).

NIVEAU DE CLERC	DÉTRUIT LES MORTS-VIVANTS AVEC UN ID DE...
5	1/2 ou moins
8	1 ou moins
11	2 ou moins
14	3 ou moins
17	4 ou moins

VOCATIONS DIVINES

ASTROLOGUE

Certains clercs ne prient pas une divinité mais la vouêt étoilée, symbole du panthéon du domaine de leurs dieux. D'autres voient en la vouêt céleste nocturne l'expression de la volonté divine de leur saint patron. Quoi qu'il en soit, ces clercs se concentrent sur le pouvoir de la nuit, des étoiles, et le sens de leur composition et de leurs mouvements, vénérant à leur manière la ou les divinités qui sont leurs.

VISION DES ÉTOILES

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Effet : vous obtenez le trait *vision dans le noir* jusqu'à une distance de 18 m.

Spécial : si vous possédez déjà le trait *vision dans le noir*, vous doublez cette distance.

MAGIE DES ÉTOILES

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : vous apprenez le tour de magie *lumières dansantes* que vous rajoutez à votre liste de sorts. Il ne compte pas dans le nombre maximal de tours de magie que vous pouvez connaître.

BÉNÉDICTION NOCTURNE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : une action

Nombre d'utilisations : votre bonus de maîtrise divisé par deux

Rechargement : repos long

Effet : vous pouvez lancer le sort *sommeil* sans dépenser d'emplacement de sort. Le sort est considéré comme étant lancé au niveau 1.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts. Vous ne pouvez donc pas le préparer et le lancer en utilisant un emplacement de sort.

Évolution : à partir du niveau 3, le sort est considéré comme étant lancé à un niveau égal à votre bonus de maîtrise.

SORTS DE VOCATION

ÉVOLUTION - NIVEAU 1/3/5/7/9

Effet : vous obtenez les sorts suivants au niveau de clerc indiqué ci-dessous.

NIV. DE CLERC	SORTS DE DOMAINE
1	<i>couleurs dansantes, image silencieuse</i>
3	<i>rayon de lune, flou</i>
5	<i>clairvoyance, motif hypnotique</i>
7	<i>divination, invisibilité supérieure</i>
9	<i>rêve*, communion*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : VISION DES ÉTOILES PARTAGÉE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : une action

Condition : vous dépensez votre canalisation d'énergie divine.

Portée : 9 m

Cibles : tous les alliés à portée

Durée : un nombre d'heures égal à votre bonus de maîtrise

Effet : vous conférez à vos alliés le trait *vision dans le noir* jusqu'à une distance de 18 m. S'ils possèdent déjà ce trait, la distance est doublée.

Spécial : vous et les alliés affectés par cet effet pouvez voir à travers les ténèbres magiques.

TISSER LE DESTIN

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : une action

Portée : 9 m

Cibles : tous les alliés à portée

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Durée : 10 min

Effet : vous avez eu un aperçu du destin de vos alliés dans le mouvement des étoiles. Jusqu'à la fin de la durée de la capacité, chaque créature affectée peut, si elle le désire, relancer le d20 sur un test de caractéristique, un jet d'attaque ou de sauvegarde. Elle doit le faire avant que le résultat soit annoncé.

Limitation : chaque créature peut effectuer autant de relances que votre modificateur de Charisme (minimum 1).

TERREURS NOCTURNES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : une action

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos long

Effet : vous pouvez lancer le sort *peur* sans dépenser d'emplacement de sort.

Limitation : ce sort ne rejoint pas votre liste de sort et vous ne pouvez l'utiliser en dépensant un emplacement de sort.

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : VISION PARFAITE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 8

Action : une action

Condition : vous dépensez votre canalisation d'énergie divine.

Durée : un nombre de minutes égal à votre bonus de maîtrise

Effet : vous obtenez le trait *vision parfaite* jusqu'à une distance 18 m.

GARDIEN DES TRADITIONS

Parmi les clercs, certains sages sont formés à adorer un culte plus large que les enseignements d'un dieu unique. Ces individus sont les dépositaires de la culture ancestrale d'un peuple ou d'une nation et ils prient toutes les divinités associées à leur peuple. Parfois appelés chamans dans certaines cultures, ils représentent le lien entre le monde des vivants et celui des dieux ou des esprits, souvent à travers un rapport privilégié avec les ancêtres, les saints ou d'autres figures emblématiques des temps passés. Les gardiens des traditions sont à la fois des soigneurs, des devins et des juges que le peuple consulte avant de prendre une décision importante ou pour régler un conflit naissant. Lorsqu'ils voyagent, ces clercs se sentent naturellement responsables des communautés qu'ils traversent. Ils considèrent que leur rôle consiste à rétablir la paix sociale là où elle a été perturbée.

TRADITION ORALE

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : vous obtenez la maîtrise de la compétence Histoire.

Spécial : si vous maîtrisez déjà cette compétence, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous l'utilisez.

Limitation : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

FOI ÉLARGIE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Effet : votre lien avec de nombreuses divinités ou des esprits vous permet de préparer une liste de sorts plus importante qu'un autre clerc de même niveau. Vous ajoutez votre bonus de maîtrise au nombre de sorts que vous pouvez préparer (normalement égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de clerc). En revanche, la liste des sorts de vocation auxquels vous avez accès est plus limitée.

Par exemple, un gardien des traditions de niveau 1 avec un modificateur de Sagesse de +2 peut préparer cinq sorts différents au lieu de trois : niveau (1) + modificateur de Sagesse (2) + bonus de maîtrise (2). Au niveau 17, il pourra préparer vingt-cinq sorts au lieu de dix-neuf.

SORTS DE VOCATION

ÉVOLUTION - NIVEAU 1/3/5/7/9

Effet : vous obtenez les sorts suivants au niveau de clerc indiqué ci-dessous.

NIV. DE CLERC SORT DE VOCATION

1	protection contre le mal et le bien
3	augure
5	communication avec les morts
7	divination
9	coercition mystique*

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : POUVOIR DES ANCIENS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : une action bonus

Condition : vous dépensez votre canalisation d'énergie divine.

Effet : vous lancez le sort *bénédiction* ou le sort *fléau* sans dépenser d'emplacement de sort.

Spécial : lorsque vous lancez *bénédiction* ou *fléau* de cette façon, votre concentration ne peut pas être involontairement interrompue et les cibles ajoutent ou retranchent 1d6 à leurs tests au lieu de 1d4 prévu par ces sorts.

Évolution : à partir du niveau 8, vous utilisez un d8 et, à partir du niveau 14, un d10.

MAGIE ANCESTRALE

ÉVOLUTION - NIVEAU 6

Effet : votre contact privilégié avec vos ancêtres et l'au-delà vous permet d'apprendre et de lancer les tours de magie *contact glacial* et *message* comme s'il s'agissait de sorts de clerc.

PUISSANCE MAGIQUE DES ANCIENS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Condition : vous dépensez une canalisation d'énergie divine.

Effet : vous lancez l'un de vos sorts de vocation sans utiliser d'emplacement de sort.

GUÉRISSEUR

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 8

Condition : vous lancez le sort *soin des blessures* ou *mot de guérison*.

Effet : lorsque vous lancez l'un ou l'autre de ces deux sorts, vous utilisez une action bonus à la place d'une action (pour *soin des blessures*), ou une réaction au lieu d'une action bonus (pour *mot de guérison*, vous permettant de le lancer hors de votre tour de jeu).

ESPRITS PROTECTEURS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 8

Action : une action

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos long

Effet : vous pouvez lancer *esprits gardiens* sans dépenser d'emplacement de sort.

Spécial : quand vous lancez ce sort, que cela soit par le biais de cette capacité ou en dépensant un emplacement de sort, vous n'avez pas besoin de maintenir votre concentration pour le conserver actif au cours de sa durée.

Évolution : à partir du niveau 14, le rechargement devient repos court ou long.

FORME FANTOMATIQUE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 8

Condition : vous dépensez une canalisation d'énergie divine.

Effet : vous lancez le sort *forme éthérée* sans utiliser d'emplacement de sort.

PRÊTRE

Le prêtre est un clerc qui a placé tout son être, corps et âme, au service d'une divinité. L'entrée dans les ordres n'a pas nécessairement fait suite à un parcours en théologie. D'une façon ou d'une autre, le serviteur a été ébloui par le pouvoir d'un dieu, en récompense de sa ferveur ou de ses qualités personnelles. Une véritable élection divine. Le prêtre a pour mission sacrée d'incarner les valeurs, la parole et les pouvoirs divins de son entité. C'est aussi un prosélyte qui doit œuvrer à la croissance et à l'influence de son institution, que ce soit en étant actif dans le cadre d'un temple ou au contraire en menant une vie d'exploits et d'aventures un peu partout dans le monde.

ENSEIGNEMENT RELIGIEUX

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : vous pouvez choisir le type d'enseignement qu'il a reçu dans son ordre en accord avec la meneuse. Choisissez entre *enseignement théorique* ou *enseignement martial*.

ENSEIGNEMENT THÉORIQUE

Effet : vous développez une compétence en accord avec les principes religieux de votre divinité. Vous obtenez la maîtrise de cette compétence. Si vous maîtrisiez déjà cette compétence, le bonus est doublé. La meneuse détermine cette compétence en s'inspirant du domaine religieux de votre divinité (par exemple, Nature pour une divinité de la forêt). Si aucune compétence ne semble évidente, vous obtenez la maîtrise de la compétence Médecine.

ENSEIGNEMENT MARTIAL

Effet : cette variante est adaptée à un dieu de la guerre, du métal, de la force, de la justice ou de la noblesse, par exemple. Vous gagnez au choix la maîtrise des armes martiales ou des armures lourdes.

Spécial : si votre divinité ne vous donne accès qu'à un seul domaine, vous gagnez la maîtrise à la fois des armes martiales et des armures lourdes.

Limitation : si votre divinité ne vous donne accès qu'à un seul domaine, vous ne bénéficiez pas de canalisation d'énergie divine supplémentaire aux niveaux 4 et 8 (voir ci-après).

SORTS DE DOMAINE

ÉVOLUTION - NIVEAU 1/3/5/7/9

Effet : chaque fois que vous atteignez le niveau indiqué dans les tableaux ci-dessous correspondant à vos domaines, vous obtenez les sorts indiqués. Il est très fréquent qu'une religion englobe deux domaines divins, comme guerre et tonnerre, mort et temps ou encore connaissance et lumière. Dans ce cas, à chaque niveau indiqué, vous apprenez les nouveaux sorts de chacun des deux domaines auxquels vous avez accès, généralement deux sorts de même niveau. Ces sorts sont considérés comme vos sorts de *Vocation Divine* (cf. capacité *Sorts de vocation*).

Spécial : si votre divinité ne vous accorde qu'un seul domaine, vous obtenez en échange une canalisation d'énergie divine supplémentaire au niveau 4 (pour un total de deux) puis une autre au niveau 8 (pour un total de quatre). Vous pouvez donc utiliser votre canalisation d'énergie divine cinq fois lorsque vous atteignez le niveau 18.

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE DE DOMAINE

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Effet : vous obtenez un effet de canalisation d'énergie divine qui dépend de votre domaine.

Spécial : si votre divinité vous donne accès à deux domaines, vous devez choisir l'effet de canalisation de l'un ou l'autre des domaines. Ce choix est définitif.

Domaine de l'Air

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>léger comme une plume</i>
3	<i>bourrasque</i>
5	<i>vol</i>
7	<i>forme gazeuse</i>
9	<i>invoquer élémentaire (Air)*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : ASPHYXIE

Action : une action

Effet : cette capacité a exactement les mêmes effets que si vous lanciez le sort *dessiccation*, mais la victime s'asphyxie au lieu de perdre l'eau contenue dans son corps.

Spécial : vous lancez ce sort comme si vous utilisiez un emplacement de sort d'un niveau égal à votre bonus de maîtrise (vous affectez donc une cible au niveau 2, deux cibles au niveau 5, etc.).

Domaine des Arts

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>illusion mineure</i>
3	<i>instrument fantomatique</i>
5	<i>motif hypnotique</i>
7	<i>façonnage de la pierre</i>
9	<i>apparence trompeuse*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : INSPIRATION DIVINE

Action : une action pour **lancer** la canalisation et commencer à chanter, une réaction pour **l'activer** pendant sa durée.

Condition : vous chantez pendant la durée de la capacité.

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Portée : 18 m

Cible : un allié capable de vous entendre

Déclencheur : un allié effectue un test de caractéristique, un jet d'attaque, de sauvegarde ou de dégâts.

Nombre d'utilisations : une activation par tour pendant la durée du chant

Effet : pendant toute la durée de la canalisation, vous pouvez **l'activer** afin de relancer un dé (d20 ou dé de dégât) du jet ou test qui a déclenché l'activation. Votre modificateur de Charisme est ajouté au résultat du nouveau jet.

Domaine du Charme, amour

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>charme-personne</i>
3	<i>suggestion</i>
5	<i>envoi de message</i>
7	<i>confusion</i>
9	<i>modification de mémoire*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : SPLENDEUR CÉLESTE

Action : une action

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Effet : vous imposez le **désavantage** à toutes les sauvegardes des sorts d'enchantement que vous lancez et vous obtenez l'**avantage** aux tests de Charisme.

Domaine de Connaissance

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>compréhension des langues</i>
3	<i>détection des pensées</i>
5	<i>clairvoyance</i>
7	<i>divination</i>
9	<i>contacter un autre plan*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : NOM SECRET

Action : une action

Portée : 18 m

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Cible : une créature située dans votre champ de vision

Effet : vous apprenez le nom secret de votre cible et, pendant la durée de la capacité, elle subit le **désavantage** à ses jets de sauvegarde contre tous vos sorts. À la fin de cet effet, vous oubliez ce nom magique.

Domaine de Duperie, de l'illusion

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>déguisement</i>
3	<i>invisibilité</i>
5	<i>image majeure</i>
7	<i>confusion</i>
9	<i>tromperie</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : DÉDOUBLEMENT

Action : une action

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Effet : vous créez un double illusoire de vous-même. Il désoriente vos adversaires, et vous bénéficiez de l'**avantage** à vos attaques au corps à corps. De plus, lorsqu'une créature réussit une attaque contre vous (hors attaque de zone), lancez 1d6. Sur un résultat de 1 à 3, l'attaque affecte votre double illusoire. Sur un résultat de 4 à 6, elle vous affecte normalement et vous subissez les dégâts.

Spécial : un attaquant est immunisé à cette capacité s'il n'utilise pas le sens de la vue, comme avec *vision aveugle*, ou s'il peut voir à travers les illusions comme avec le sort *vision suprême*.

Domaine de l'Eau

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>graisse</i>
3	<i>dessiccation</i>
5	<i>respiration aquatique</i>
7	<i>contrôle de l'eau</i>
9	<i>invoquer un élémentaire (eau)*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : FORME LIQUIDE

Action : une action pour **lancer** la canalisation, une action pour **activer** sa capacité **spéciale** pendant la **durée** de la canalisation.

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Effet : vous obtenez une résistance aux dégâts tranchants, perforants et contondants non magiques.

Spécial : vous pouvez **activer** cette capacité et déformer votre corps pour passer à travers un espace étroit (par le trou d'une serrure, sous une porte, etc.).

Domaine du Feu

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>mains brûlantes</i>
3	<i>sphère de feu</i>
5	<i>boule de feu</i>
7	<i>mur de feu</i>
9	<i>invoquer un élémentaire (Feu)*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : ARMES ENFLAMMÉES

Action : une action

Portée : contact

Cible : une arme

Durée : 10 rounds (une minute)

Effet : l'arme que vous touchez inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires.

Évolution : vous pouvez affecter deux armes au niveau 9 et jusqu'à trois armes au niveau 17.

Domaine de la Force, des Exploits, du Courage

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>héroïsme</i>
3	<i>agrandir (sort agrandir/rétrécir)</i>
5	<i>bénédictio héroïque</i>
7	<i>nimbe de bienfaisance</i>
9	<i>aura de force*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : PUISSANCE DIVINE

Action : une action

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Effet : vous augmentez votre force. Pendant la durée de cette capacité, vous bénéficiez de l'avantage à tous vos tests et jets de sauvegarde de Force et à vos attaques au corps à corps avec des armes dotées de la propriété lourde. De plus, vous ajoutez 1d4 aux dégâts de vos attaques de corps à corps ou 1d6 avec les armes lourdes. Pendant la durée de cette capacité, vous maîtrisez toutes les armes possédant le trait *lourde*.

Domaine du Froid

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>rayon de givre</i>
3	<i>manteau de givre</i>
5	<i>tempête de neige</i>
7	<i>tempête de grêle</i>
9	<i>cône de froid*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : CERCUEIL DE GLACE

Action : une action

Cibles : un nombre maximal de cibles égal à votre bonus de maîtrise dans la limite de la portée

Portée : 9 m

Jet de sauvegarde : Force

Effet : chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde, sans quoi elle est *entravée* pendant 1 min. À la fin de chacun de vos tours, chaque cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde. Si elle le réussit, les effets de la canalisation d'énergie divine se terminent en ce qui la concerne.

Guerre

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>faveur divine</i>
3	<i>arme magique</i>
5	<i>amélioration de caractéristique</i>
7	<i>bénédictio héroïque</i>
9	<i>peau de pierre*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : TRANSE GUERRIÈRE

Action : une action

Durée : 10 rounds (une minute)

Effet : vous êtes habité par l'expertise guerrière de votre divinité. Pendant la durée de cette canalisation, vous pouvez répartir à votre guise votre bonus de maîtrise entre le jet d'attaque ou de dégâts d'une attaque au corps à corps à chaque round. Vous pouvez annoncer quelle partie du bonus vous ajoutez après avoir lancé le dé, mais avant d'avoir pris connaissance du résultat de l'action.

Domaine de la Justice, noblesse

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>serviteur invisible</i>
3	<i>frappe du juste</i>
5	<i>zone de vérité</i>
7	<i>lance du juste</i>
9	<i>expiation du juste*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : JUGEMENT DE DIEU

Action : une action

Durée : 10 rounds (une minute)

Effet : pendant la durée de cette canalisation, une fois par round, lorsque vous réussissez une attaque avec une arme, vous ajoutez 1d4 dégâts du même type que ceux de l'arme.

Évolution : ce dé de dégât devient un d6 au niveau 5, un d8 au niveau 9, un d10 au niveau 13 et enfin un d12 au niveau 17.

Domaine de la Lumière

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>lumières dansantes</i>
3	<i>frappe lumineuse</i>
5	<i>lumière du jour</i>
8	<i>nimbe de bienfaisance</i>
11	<i>rayon de soleil*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : EXPLOSION DE LUMIÈRE

Action : une action

Portée : 30 m

Zone : une sphère de 6 m de rayon

Jet de sauvegarde : Dextérité

Effet : un rayon lumineux part de votre doigt tendu et s'étend vers un point de votre choix situé à portée et dans votre champ de vision, où il explose dans une lumière aveuglante. Chaque créature située dans sa zone, centrée sur ce point, doit effectuer un jet de sauvegarde. Celles qui échouent subissent 1d10 dégâts radiants pour chacun de vos points de bonus de maîtrise et sont *aveuglées* à leur prochain tour. Celles qui réussissent ne subissent que la moitié des dégâts et ne sont pas *aveuglées*.

Domaine de la Magie

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>main du mage</i> ou <i>prestidigitation</i>
3	<i>identification</i>
5	<i>dissipation de la magie</i>
7	<i>contresort</i>
9	<i>fabrication*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : MAGIE PROFANE

Action : une prière d'une durée de 10 min pour **préparer** le sort, une action pour **lancer** le sort préparé

Spécial : préparer le sort n'utilise pas de canalisation d'énergie divine. Le lancer l'utilise.

Rechargement : repos long pour pouvoir choisir un autre sort. Vous oubliez alors le précédent.

Effet : vous préparez un sort de votre choix dans la liste de sorts de magicien, dont le niveau doit être strictement inférieur à votre bonus de maîtrise. Désormais, vous pouvez le lancer uniquement grâce à une canalisation d'énergie divine.

Domaine de Maladie, Faiblesse

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>putréfaction</i>
3	<i>rayon affaiblissant</i>
5	<i>jeter une malédiction</i>
7	<i>flétrissement</i>
9	<i>contagion*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : ARME INFECTÉE

Action : une action

Durée : 10 rounds (une minute)

Jet de sauvegarde : Constitution

Effet : pendant la durée de la canalisation, à chaque fois que vous réussissez une attaque avec une arme, la cible subit 1d4 dégâts de poison supplémentaires par point de votre bonus de maîtrise et l'état *empoisonné* pour 1 round. Si elle réussit un jet de sauvegarde, elle divise par deux les dégâts de poison et ignore l'état *empoisonné*.

Domaine de la Mort

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>contact glacial</i>
3	<i>ombres imaginaires</i>
5	<i>catalepsie</i>
7	<i>protection contre la mort</i>
9	<i>nuage mortel*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : CONNEXION MORTELLE

Action : une action pour **lancer** la canalisation, une action bonus pour l'**activer** pendant sa durée

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Effet : vous canalisez l'énergie de la mort à travers vous.

Pendant ce laps de temps, vous pouvez **activer** cette canalisation afin de lancer le tour de magie *contact glacial*. Vous bénéficiez de l'**avantage** aux jets d'attaque pour ce sort.

Domaine de la Nature

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>communication avec les animaux</i>
3	<i>compagnon animal</i>
5	<i>communication avec les plantes</i>
7	<i>terrain hallucinatoire</i>
9	<i>communion avec la nature*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : LÉGIION DES BÊTES

Action : une action

Effet : vous lancez le sort *invoquer des animaux* (même si vous ne le connaissez pas et ne l'avez pas préparé), toutefois la somme des indices de dangerosité des bêtes que vous invoquez doit être strictement inférieure à votre bonus de maîtrise (indice 1 au niveau 2, indice 2 au niveau 5, indice 3 au niveau 9, etc.).

Domaine de la Nuit, Ténèbres

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>nappe de brouillard</i>
3	<i>ténèbres</i>
5	<i>vision dans le noir</i>
7	<i>invisibilité supérieure</i>
9	<i>rêve*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : VISION DES TÉNÈBRES

Action : une action

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Effet : vous obtenez le trait *vision aveugle* (cf. p. 221) et êtes immunisé à l'état *aveuglé*.

Domaine de la Protection

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>alarme</i>
3	<i>flou</i>
5	<i>cercle magique</i>
7	<i>chien de garde</i>
9	<i>coquille antivie*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : RÉSISTANCE

Action : une action

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Cible : vous, plus éventuellement un allié à portée et dans votre champ de vision

Portée : 9 m

Effet : vous et votre éventuel allié obtenez une résistance à tous les types de dégâts.

Domaine du Temps

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>repli expéditif</i>
3	<i>pas brumeux</i>
5	<i>hâte</i>
7	<i>porte dimensionnelle</i>
9	<i>immobiliser un monstre*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : REPLI DU TEMPS

Action : une réaction

Effet : vous agissez 1 tour complet en plus de votre tour normal. Toutefois, ce tour supplémentaire ne vous octroie pas de nouvelle réaction.

Rechargement : repos court ou long

Limitation : vous ne pouvez pas utiliser, dans le même round, une capacité ou un sort vous octroyant une action, une action bonus et/ou une réaction supplémentaire. Si vous



êtes sous l'effet du sort *hâte* au moment où vous utilisez cette capacité, il cesse immédiatement.

Domaine de la Terre

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>enchevêtrement</i>
3	<i>stalagmites fulgurantes</i>
5	<i>fusion dans la pierre</i>
7	<i>peau de pierre</i>
9	<i>invoquer un élémentaire (Terre)*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : FOUISSEMENT

Action : une action

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Effet : vous pouvez vous déplacer à travers la pierre ou la terre d'un sol ou d'une paroi, s'ils sont naturels, à la moitié de votre vitesse normale.

Contrecoup : Lorsque la capacité se termine, si vous restez prisonnier dans la matière, vous êtes éjecté vers l'espace libre le plus proche, subissez 1d6 dégâts contondants par mètre de matière traversée et êtes *étourdi* pendant 1 round.

Domaine du Tonnerre, tempête

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>vague tonnante</i>
3	<i>bourrasque</i>
5	<i>appel de la foudre</i>
8	<i>tempête de grêle</i>
11	<i>chaîne d'éclairs*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : SOUS TENSION

Action : une action

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Effet : chaque fois qu'une créature réussit une attaque au corps à corps contre vous, elle subit 1d4 dégâts de foudre.

Évolution : les dégâts passent à 2d4 au niveau 9 et à 3d4 au niveau 17.

Domaine de la Vie, soins

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>soin des blessures</i>
3	<i>restauration inférieure</i>
5	<i>vitalité</i>
7	<i>panacée</i>
9	<i>restauration supérieure*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : SALVE DE GUÉRISON

Action : une action

Cible : vous et jusqu'à cinq alliés à portée et dans votre champ de vision

Portée : 9 m

Effet : vous et vos éventuels alliés récupérez 1d6 points de vie par point de bonus de maîtrise.

Domaine du Voyage

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>grande foulée</i>
3	<i>passage sans trace</i>
5	<i>monture fantôme</i>
7	<i>porte dimensionnelle</i>
9	<i>passage par les arbres*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : MARCHE DES BRUMES

Action : une action pour **lancer** la canalisation, une action bonus ou une réaction (au choix) pour l'**activer** pendant sa durée

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Effet : pendant la durée de cette canalisation, vous pouvez **activer** cette capacité une fois par tour afin de lancer le sort *pas brumeux* (même si vous ne le connaissez pas et ne l'avez pas préparé). Vous n'utilisez pas d'emplacement de sort.

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : SORT DE DOMAINE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : une action ou **spécial**

Déclencheur : vous lancez un de vos sorts de domaine

Effet : Vous pouvez lancer ce sort en utilisant votre capacité *Canalisation d'énergie divine* au lieu de dépenser un emplacement de sort.

Spécial : lorsque vous lancez le sort de cette façon, s'il nécessite normalement une action pour être lancé, vous pouvez le lancer au prix d'une action bonus.

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : SECOND DOMAINE

ÉVOLUTION - NIVEAU 8

Effet : vous obtenez l'effet de canalisation d'énergie divine qui dépend de votre second domaine, celui que vous n'avez pas choisi au niveau 2.

Limitation : bien que les effets des canalisations d'énergie divine ne comptent pas comme une concentration, vous ne

pouvez pas bénéficier des effets des deux canalisations de domaine à la fois.

Spécial : si votre divinité ne possède qu'un unique domaine, vous ne bénéficiez pas de cette capacité.

QUESTEUR

Certains clercs vouent leur existence à la recherche de la vérité. Cela implique également de permettre à la justice d'exprimer cette vérité. Qu'ils soient au service d'un temple, d'une communauté, d'une nation, ou simplement des vagabonds rendant la justice au gré de leurs errances, les questeurs sont tous guidés par cet idéal. À cet égard, on remarque toutefois qu'il existe autant de philosophies que de questeurs. Ainsi, tous sont guidés par la recherche de la vérité mais certains privilégient l'application stricte de la loi, alors que d'autres préfèrent l'équité à la justice. Certains, enfin, oscillent entre les deux, se laissant toute latitude à adopter un point de vue ou l'autre, en fonction de la situation.

INSTINCT DU QUESTEUR

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : vous obtenez la maîtrise des compétences Perspicacité et Investigation.

Spécial : si vous maîtrisez déjà l'une ou l'autre de ces compétences, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous l'utilisez.

Limitation : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

DISCRÉTION DE L'INVESTIGATEUR

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : une action

Nombre d'utilisations : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise

Rechargement : repos long

Effet : mener une enquête demande de la discrétion. Vous pouvez lancer le sort *déguisement* sans dépenser d'emplacement de sort.

Évolution : à partir du niveau 6, vous pouvez aussi dépenser deux utilisations de cette capacité afin de lancer le sort *aura magique de l'arcaniste* sur vous-même uniquement.

Limitation : ces sorts ne rejoignent pas votre liste de sorts et vous ne pouvez pas les lancer en utilisant un emplacement de sort.

SORTS DE VOCATION

ÉVOLUTION - NIVEAU 1/3/5/7/9

Effet : vous obtenez les sorts suivants au niveau de clerc indiqué ci-dessous.

NIV. DE CLERC SORTS DE VOCATION

1	<i>compréhension des langues, détection de la magie</i>
3	<i>détection des pensées, zone de vérité</i>
5	<i>clairvoyance, glyphe de protection</i>
7	<i>compulsion, localiser une créature</i>
9	<i>coercition mystique*, scrutation*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : POUVOIR DE LA VÉRITÉ

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : une action bonus

Condition : vous dépensez votre canalisation d'énergie divine.

Effet : vous lancez le sort *zone de vérité* ou *détection des pensées*.

Spécial : lorsque vous lancez *zone de vérité* ou *détection des pensées* de cette façon, votre concentration ne peut pas être involontairement interrompue et les cibles subissent le désavantage sur leur jet de sauvegarde.

Évolution : à partir du niveau 8, vous n'avez besoin que d'une réaction au lieu d'une action afin de vous enfoncer plus profondément dans les pensées de la cible de votre sort *détection des pensées*.

ATTENTIF

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Condition : vous êtes dans une situation où vous pouvez être surpris.

Effet : vous ne pouvez pas être surpris et l'état *surpris* ne vous est pas appliqué.

Spécial : vous obtenez l'avantage sur vos tests de Sagesse (Perception) et votre Perception passive augmente de 5.

PRÉCISION MORTELLE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 8

Condition : vous infligez des dégâts à une créature grâce à une attaque d'arme au corps à corps ou à distance.

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : prochain round

Effet : vous avez appris où frapper pour faire mal. Vous ajoutez à votre attaque un nombre de dégâts égal à votre bonus de maîtrise. Ces dégâts sont du même type que ceux de l'arme qui les inflige.

Spécial : en cas de réussite critique, ces dégâts sont doublés.

DRUÏDE



Si dame Nature était une reine, les druides seraient les chevaliers de sa garde rapprochée. Si elle était une déesse, ils en seraient les prêtres. Les druides entretiennent un lien mystique très fort avec l'environnement naturel, la faune et la flore, dont ils tirent l'essentiel de leur puissance.

Ils dédient leur vie à la préservation des mécanismes fondamentaux qui régissent les cycles de la nature. Cette réalité prime sur toute morale, toute considération éthique plus personnelle ou de circonstance.

Ce précepte est partagé par tous les druides, qu'ils appartiennent à un cercle d'initiés ou qu'ils soient des vagabonds solitaires.

Au sein d'un groupe, le druide s'entend particulièrement bien avec les barbares, les rôdeurs et certains clercs servant des dieux proches de la nature. La classe est polyvalente, capable de lancer des sortilèges offensifs, de soigner mais aussi de ravager les rangs adverses en libérant sa puissance animale. C'est en pleine nature qu'un druide s'avère le plus efficace. En revanche, il souffrira dans des milieux urbains et densément peuplés.

CRÉER UN DRUÏDE

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de druide

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre niveau de Constitution par niveau de druide après le premier niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les druides n'utilisent pas d'armure ou de bouclier faits en métal)

Armes : gourdins, dagues, fléchettes, javelines, massues, bâtons, cimenterres, serpes, frondes, lances

Outils : matériel d'herboriste

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : vous pouvez choisir deux compétences parmi Arcanes, Dressage, Médecine, Nature, Perception, Perspicacité, Religion et Survie.

NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	TOURS DE MAGIE CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT			
				1	2	3	4
1	+2	Druidique, lancer des sorts, incantation rituelle, focaliseur d'incantation	2	2	-	-	-
2	+2	Forme sauvage, Cercle druidique	2	3	-	-	-
3	+2	-	2	4	2	-	-
4	+2	Forme sauvage améliorée, Acquisition de don	3	4	3	-	-
5	+3	-	3	4	3	2	-
6	+3	Capacité de cercle druidique	3	4	3	3	-
7	+3	-	3	4	3	3	1
8	+3	Forme sauvage améliorée, Acquisition de don	3	4	3	3	2

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.

- Un bouclier de bois ou n'importe quelle arme courante.
- Un cimenterre ou n'importe quelle arme de corps à corps courante.
- Une armure de cuir, un paquetage d'explorateur et un focaliseur druidique

LANCEUR DE SORTS

Vous êtes un lanceur de sorts ayant appris à conjurer la magie de la terre et de la nature. Vous connaissez l'intégralité des sorts qui vous sont accessibles via votre liste de sorts, mais vous avez l'obligation d'en préparer un certain nombre que vous serez capable de lancer, laissant les autres de côté, après chaque repos long.

Tours de magie connus

Vous connaissez un nombre de tours de magie indiqué dans le tableau d'évolution du druide : 2 au niveau 1. Quand ce nombre augmente, vous apprenez un nouveau tour de magie, que vous choisissez dans la liste des sorts de druide.

Les tours de magie sont des sorts que vous pouvez lancer à volonté, sans avoir besoin de dépenser d'emplacement de sort.

Les tours de magie voient parfois leurs effets évoluer en fonction de votre niveau de personnage (et non de votre niveau de druide).

Sorts connus

Vous connaissez tous les sorts de votre liste de sorts, mais devez cependant en préparer un certain nombre chaque jour.

Sorts préparés

Après chaque repos long, vous devez préparer les sorts que vous serez capable de lancer pour la journée.

Vous pouvez préparer un nombre de sorts égal à [votre niveau de druide]+[votre modificateur de Sagesse]. Ainsi, un druide de niveau 4 possédant un modificateur de Sagesse de +4 pourra préparer 8 sorts, qu'il choisira dans la liste de sorts de druide.

Vous ne pouvez préparer de sorts d'un niveau supérieur au niveau des emplacements de sorts dont vous disposez. Ainsi, un clerc de niveau 4 ne pourra préparer que des sorts de niveau 1 ou 2.

Préparer vos sorts prend une minute par niveau de chaque sort que vous préparez.

Caractéristique d'incantation

Votre caractéristique d'incantation permet de déterminer votre score d'attaque magique, pour les sorts nécessitant un jet d'attaque, et la difficulté de vos sorts, pour les sorts exigeant un jet de sauvegarde de la part de vos adversaires. En général, un sort demande l'un ou l'autre, rarement les deux. Chaque sort vous indique s'il utilise l'un ou l'autre (ou aucun) de ces deux scores.

La caractéristique d'incantation pour les sorts de druide est la Sagesse. En effet, votre magie découle de votre connexion avec le monde, la nature, et la terre qui vous entoure.

LES DRUIDES EN PANGÉE

Les druides sont recueillis et formés par les cercles druidiques. Leurs symboles sacrés suffisent à les reconnaître.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse
Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

CAPACITÉS DE CLASSE

À certains niveaux de classe, cette dernière vous accorde des capacités particulières. Le tableau p. 107 résume ces capacités et les niveaux auxquels elles sont disponibles.

LANCER DES SORTS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : selon le sort

Nombre d'utilisations : cf. tableau - emplacements de sorts

Rechargement : repos long - récupération de l'intégralité des emplacements de sorts dépensés

Effet : pour le druide, lancer un sort de niveau 1 ou plus demande la dépense d'un emplacement de sort correspondant au niveau du sort lancé.

Spécial : il est possible de lancer un sort d'un niveau donné avec un emplacement de sort de niveau supérieur. On peut donc lancer un sort de niveau 1 avec un emplacement de sort de niveau 2, 3 ou plus. Certains sorts voient leurs

effets augmentés s'ils sont lancés avec un emplacement de sort de niveau supérieur, comme spécifié dans leur description.

Pour plus de détails sur les règles de magie et le lancer de sorts, notamment les actions et composantes, consultez *La magie*, page 248.

INCANTATION RITUELLE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : selon le sort + 10 min

Nombre d'utilisations : illimité

Condition : vous tentez de lancer un sort de druide possédant le sous-type *rituel*. Vous devez avoir préparé ce sort.

Effet : vous ne dépensez pas d'emplacement de sort lorsque vous lancez un sort de cette manière.

FOCALISEUR D'INCANTATION

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Condition : vous tenez votre focaliseur dans une main.

Effet : vous avez la possibilité d'avoir recours à un focaliseur druidique (voir *L'équipement*, page 199) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de druide. Vous n'avez alors pas besoin de posséder les composantes matérielles

LISTE DE SORTS DE DRUIDE

TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0)

- assistance
- bouffée de poison
- druidisme
- éclat de bois
- gourdin magique
- produire une flamme
- réparation
- résistance

NIVEAU 1

- amitié avec les animaux
- baies nourricières
- charme-personne
- communication avec les animaux
- création ou destruction d'eau
- détection de la magie
- détection du poison et des maladies
- enchevêtrement

- grande foulée
- lueurs féériques
- mot de guérison
- nappe de brouillard
- purification de la nourriture et de l'eau
- saut
- soin des blessures
- vague tonnante

NIVEAU 2

- amélioration de caractéristique
- bourrasque
- chauffer le métal
- compagnon animal
- croissance d'épines
- immobiliser un humanoïde
- lame de feu
- localiser des animaux ou des plantes
- localiser un objet

- messenger animal
- passage sans trace
- peau d'écorce
- protection contre le poison
- rayon de lune
- restauration inférieure
- sphère de feu
- trouver les pièges
- vision dans le noir

NIVEAU 3

- appel de la foudre
- catalepsie
- communication avec les plantes
- croissance végétale
- dissipation de la magie
- fusion dans la pierre
- invoquer des animaux
- lumière du jour
- marche sur l'eau
- mur de vent

- protection contre les énergies
- respiration aquatique
- tempête de neige

NIVEAU 4

- confusion
- contrôle de l'eau
- dominer une bête
- façonnage de la pierre
- flétrissement
- insecte géant
- invoquer des éléments mineurs
- invoquer des êtres des bois
- liane chasseresse
- liberté de mouvement
- localiser une créature
- métamorphose
- mur de feu
- peau de pierre
- tempête de grêle
- terrain hallucinatoire

nécessaires au lancement du sort que vous lancez, à moins qu'elles possèdent un coût exprimé en pièces d'or.

FORME SAUVAGE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2/4/8

Action : une action pour **se métamorphoser** en animal, action bonus pour **reprenre forme humaine** avant la fin de la durée

Durée : un nombre d'heures égal à votre niveau de druide (arrondi à l'inférieur)

Nombre d'utilisations : 2

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous pouvez adopter la forme d'un animal sur lequel vous avez déjà eu l'occasion de poser le regard. Une fois la durée de la capacité écoulee, vous reprenez alors forme humaine, sauf si vous l'utilisez une nouvelle fois. Si vous mourez, si votre total de points de vie passe à 0 ou si vous tombez *inconscient*, vous reprenez immédiatement votre forme humaine.

Au cours de cette métamorphose, voici les règles à appliquer.

- Vous adoptez le profil technique de l'animal dont vous avez pris la forme. Cependant, vous conservez vos Tendances, votre personnalité et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme.
- De même, vous conservez la maîtrise de toutes vos compétences et jets de sauvegarde. Vous ajoutez à ces dernières celles de la créature dont vous avez pris la forme. Si la créature et vous disposez d'un bonus pour la même compétence, vous conservez le plus élevé des deux.
- Certaines créatures très puissantes peuvent activer des actions légendaires (cf. *Livre de la meneuse* p. 143) ou des actions d'ancre (cf. *Livre de la meneuse avancée*, à paraître), mais vous ne pouvez pas les utiliser.
- Lors de la métamorphose, les dés de vie et les points de vie de la créature deviennent les vôtres.
- Au moment du retour à votre forme de départ (par choix ou parce que la durée de la capacité est expirée), le nombre de vos points de vie repasse alors à celui qui était le vôtre avant la transformation.
- Il est possible d'avoir recours aux capacités de votre origine, de votre classe ou de tout autre type de capacité, à condition que votre enveloppe corporelle animale le permette. Par exemple, nous ne pouvez profiter de votre sens spécial *vision dans le noir* que si la forme animale choisit dispose également de cette capacité.
- Votre équipement peut soit tomber au sol sur l'espace que vous occupez au moment de la métamorphose soit fusionner avec votre nouvelle forme. À vous de définir quelle partie de votre équipement tombe et quelle partie fusionne.
- La meneuse décide si une pièce d'équipement que vous portez peut l'être par l'animal que vous devenez. Si c'est le cas, elle fonctionne normalement. Sinon, elle fusionne

avec vous ou tombe au sol. Les objets de votre équipement, une armure par exemple, ne se modifient pas et ne s'ajustent pas à votre nouvelle physiologie.

- L'équipement que vous choisissez de faire fusionner avec votre nouvelle forme « disparaît », c'est-à-dire qu'il n'est plus disponible et n'a plus aucune fonction ni aucun effet jusqu'à ce que vous adoptiez à nouveau votre forme de départ.

Limitation : c'est votre niveau de druide qui entre en jeu pour connaître la forme animale que vous pouvez adopter (voir la table ci-dessous). Par exemple, au niveau 2, vous pouvez adopter la forme d'un animal affichant un indice de dangerosité égal ou inférieur à 1/4 et qui ne possède ni vitesse de nage ni vitesse de vol.

NIV. DE DRUIDE	ID	LIMITATION	EXEMPLE
2	1/4	Pas de vitesse de vol ou de nage	Loup
4	1/2	Pas de vitesse de vol	Crocodile
8	1	-	Aigle géant

De plus, sous votre *Forme sauvage* :

- Vous être dans l'incapacité de lancer des sorts. La transformation elle-même ne met cependant pas fin à votre concentration sur un sort déjà lancé. Le processus n'interdit pas d'accomplir des actions qui font partie d'un sort, comme dans le cas d'*appel de la foudre*, à condition de l'avoir lancé avant la métamorphose.
- Vous êtes incapable de parler.
- Vos actions nécessitant l'usage des mains sont limitées par les capacités de votre nouvelle enveloppe physique.

Contrecoup : Si votre métamorphose prend fin parce que votre total de points de vie a été réduit à 0, alors tous les points de dégâts infligés supplémentaires, au-delà de 0 donc, se reportent sur le total de points de vie de votre forme de départ. Ainsi, s'il ne vous reste que 3 points de vie sous votre forme animale et que vous subissez 10 dégâts, alors vous reprenez votre forme normale et subissez immédiatement 7 dégâts. Vous restez conscient si ces dégâts ne réduisent pas à 0 vos points de vie.

CERCLE DRUIDIQUE

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Effet : votre chemin vous amène à adopter les valeurs d'un cercle druidique au choix parmi le cercle de la terre, le cercle des fées, le cercle de la vie ou le cercle des profondeurs. Les cercles et les capacités qu'ils octroient sont détaillés à la fin de la section consacrée à cette classe.

Votre cercle vous octroie des capacités spécifiques aux niveaux 2, 6, 10 et 14.

Les cercles donnent l'accès à des sorts supplémentaires pour le Druide. Les sorts indiqués par un astérisque seront disponibles dans le Livre du Joueur Avancé.

ACQUISITION DE DON

ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19

Effet : choisissez un don dans la liste des dons, p. 176.

CERCLES DRUIDIQUES

CERCLE DES FÉES

Le druide du cercle des fées a appris les secrets du petit peuple des bois et des forêts : il sait reconnaître les signes et parler le langage des fées, et trouver les portes vers le monde invisible lorsqu'il existe. Il fait partie des rares mortels qui sont bienvenus à la cour féerique. En échange, il a juré de défendre les fées, mais aussi les lutins et autres korrigans, même ceux du peuple invisible dont l'âme est la plus sombre et, surtout, de protéger les lieux sauvages et les cercles sacrés qui les abritent. Les druides du cercle des fées sont parfois considérés comme des extrémistes par leurs pairs, ce sont ceux qui supportent le moins la destruction des milieux naturels.

AMI DES FÉES

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

Déclencheur : vous effectuez un test de Charisme pour interagir avec des créatures de la catégorie des fées.

Effet : vous bénéficiez de l'avantage à ce test.

LANGAGE DES FÉES

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Effet : vous apprenez le langage sylvain.

MAGIE FÉRIQUE MINEURE

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Effet : vous apprenez les tours de magie *illusion mineure* et *lumières dansantes*.

MAGIE DES FÉES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : selon le sort lancé

Condition : vous dépensez une utilisation de votre *Forme sauvage*.

Nombre d'utilisations : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise

Rechargement : repos long

Effet : vous pouvez dépenser une utilisation de votre *Forme sauvage* pour lancer un sort de cercle féerique sans dépenser d'emplacement de sort.

SORTS DE CERCLE FÉRIQUES

ÉVOLUTION - NIVEAU 2/3/4/5/6/7/8/9

Effet : vous avez appris la magie secrète du peuple des fées.

Du niveau 2 au niveau 9, vous obtenez l'accès aux sorts suivants. Le tableau ci-dessous indique le niveau de druide

auquel vous acquerrez chacun de ces sorts. Une fois un sort appris, il est toujours considéré comme préparé et n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous apprenez un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de druide, vous le considérez tout de même comme un sort de druide.

NIV. DE DRUIDE	SORTS DE CERCLE
2	<i>appel de familier</i>
3	<i>invisibilité</i>
4	<i>pas brumeux</i>
5	<i>motif hypnotique</i>
6	<i>nuage puant</i>
7	<i>porte dimensionnelle</i>
8	<i>terrain hallucinatoire</i>
9	<i>tromperie</i>

DISPARITION INSTINCTIVE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : action bonus

Condition : vous dépensez un emplacement de sort du niveau approprié ou utilisez la capacité *Magie des fées* pour lancer *invisibilité*.

Effet : vous pouvez lancer le sort *invisibilité* en utilisant cette capacité au lieu d'utiliser une action.

Évolution : au niveau 10, vous pouvez utiliser une réaction à la place d'une action bonus.

Spécial : vous pouvez lancer ce sort, toujours en action bonus ou en réaction, même lorsque vous êtes sous *Forme sauvage* (éventuellement en utilisant votre capacité *Magie des fées*).

VOIR L'INVISIBLE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : action bonus

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous pouvez lancer le sort *vision de l'invisible* sans dépenser d'emplacement de sort, même sous *Forme sauvage*.

CERCLE DE LA TERRE

Le cercle de la terre est le plus connu et le plus classique des cercles druidiques. Il réunit les sages et les érudits. Leur mission consiste à transmettre des savoirs immémoriaux et une magie ancestrale en partageant une parole sacrée. Ces congrégations se réunissent en des lieux particuliers, vecteurs d'énergie tellurique, sanctifiés par des constructions remarquables d'immenses monolithes de pierres. Certaines communautés, respectant la foi traditionnelle se placent

sous l'autorité des plus sages d'entre eux, officiant alors comme leaders spirituels. Les pouvoirs magiques auxquels vous avez accès sont singuliers et très liés à l'environnement immédiat dans lequel a eu lieu votre initiation.

TOUR DE MAGIE BONUS

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Effet : vous pouvez apprendre un tour de magie de druide supplémentaire de votre choix.

RÉCUPÉRATION NATURELLE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Condition : vous méditez pendant votre repos

Déclencheur : vous effectuez un repos court

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos long

Effet : la communion avec la nature à travers une méditation vous permet de recouvrer une partie de votre puissance magique. Vous choisissez de récupérer certains emplacements de sorts

Limitation : le niveau combiné de ces emplacements de sorts doit être inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier supérieur). Par exemple, un druide de niveau 4 a la possibilité de récupérer deux niveaux d'emplacements de sorts. Concrètement, cela correspond à un emplacement de niveau 2 ou deux emplacements de niveau 1. De plus, vous ne pouvez pas récupérer des emplacements d'un niveau supérieur ou égal au niveau 6.

SORTS DE CERCLE DE LA TERRE

ÉVOLUTION - NIVEAU 3/5/7/9

Effet : le lien métaphysique qui vous lie à la nature vous donne accès à certains sorts correspondant à votre environnement de prédilection, celui de votre initiation druidique. Choisissez dans la liste ci-dessous et reportez-vous aux sorts qui y sont liés :

- Arctique
- Littoral
- Désert
- Forêt
- Plaine
- Montagne
- Marais

Chaque tableau indique le niveau de druide auquel l'accès aux sorts désignés vous est ouvert. Une fois un sort appris, il est toujours considéré comme préparé. Il n'entre plus en compte dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer quotidiennement. Si le sort lié au terrain de prédilection ne figure pas dans la liste des sorts de druide, vous le considérez tout de même comme un sort de druide.

Arctique

NIV. DE DRUIDE	SORTS DE CERCLE
3	<i>immobiliser un humanoïde, croissance d'épines</i>
5	<i>tempête de neige, lenteur</i>
7	<i>liberté de mouvement, tempête de grêle</i>
9	<i>communion avec la nature*, cône de froid*</i>

Littoral

NIV. DE DRUIDE	SORTS DE CERCLE
3	<i>image miroir, pas brumeux</i>
5	<i>respiration aquatique, marche sur l'eau</i>
7	<i>contrôle de l'eau, liberté de mouvement</i>
9	<i>invoquer un élémentaire*, scrutation*</i>

Désert

NIV. DE DRUIDE	SORTS DE CERCLE
3	<i>flou, silence</i>
5	<i>création de nourriture et d'eau, protection contre les énergies</i>
7	<i>flétrissement, terrain hallucinatoire</i>
9	<i>fléau d'insectes*, mur de pierre*</i>

Forêt

NIV. DE DRUIDE	SORTS DE CERCLE
3	<i>peau d'écorce, pattes d'araignée</i>
5	<i>appel de la foudre, croissance végétale</i>
7	<i>divination, liberté de mouvement</i>
9	<i>communion avec la nature*, passage par les arbres*</i>

Plaine

NIV. DE DRUIDE	SORTS DE CERCLE
3	<i>invisibilité, passage sans trace</i>
5	<i>lumière du jour, hâte</i>
7	<i>divination, liberté de mouvement</i>
9	<i>Rêve*, fléau d'insectes*</i>

Montagne

NIV. DE DRUIDE	SORTS DE CERCLE
3	<i>pattes d'araignée, croissance d'épines</i>
5	<i>éclair, fusion dans la pierre</i>
7	<i>façonnage de la pierre, peau de pierre</i>
9	<i>passe-muraille*, mur de pierre*</i>

Marais

NIV. DE DRUIDE	SORTS DE CERCLE
3	<i>flèche acide, ténèbres</i>
5	<i>marche sur l'eau, nuage puant</i>
7	<i>liberté de mouvement, localiser une créature</i>
9	<i>fléau d'insectes*, scrutation*</i>

TRAVERSÉE DES TERRAINS

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Déclencheur : vous traversez un terrain difficile ou de la végétation non magique, ou vous effectuez un jet de sauvegarde contre des plantes créées par magie ou manipulées pour gêner vos déplacements, par exemple, le sort *enchevêtrement* (voir l'effet **spécial**).

Effet : vous n'avez pas besoin de dépenser de mouvement supplémentaire pour traverser des terrains difficiles. La végétation non magique ne vous ralentit pas ni ne vous inflige de dégâts, même si elle peut normalement blesser (des épines, par exemple) ou représenter une forme de risque pour celui ou celle qui s'y risque.

Spécial : vous bénéficiez de l'avantage sur les jets de sauvegarde déclencheurs.

CERCLE DE LA VIE

Certains druides consacrent leur vie à la bienveillance, aidant tous ceux dans le besoin. Les membres du cercle de la vie, parfois appelés les Pacifistes, rechignent à utiliser la violence. Ils soignent, protègent mais savent se faire respecter quand c'est nécessaire.

PACIFISTE

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Effet : vous décidez d'adopter une nouvelle attitude et de ne plus volontairement attaquer vos adversaires, car la violence ne résout rien. Vous n'ajoutez plus votre bonus de maîtrises à vos jets d'attaque, qu'ils soient magiques ou non. De plus, lorsque vous lancez vos dés de dégâts, vous devez relancer tous les dés dont le résultat correspond au résultat maximal sur le dé (8 sur 1d8, par exemple) et utiliser le nouveau résultat, quel qu'il soit.

HORS DU COMBAT

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : une action bonus

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos long

Effet : vous avez appris comment dissuader vos ennemis de vous attaquer. Vous pouvez lancer le sort *sanctuaire* sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort.

Spécial : lorsque vous le lancez de la sorte, vous doublez votre bonus de maîtrise afin de déterminer la difficulté du jet de sauvegarde de Sagesse nécessaire pour y résister. De plus, vous pouvez lancer un autre sort, que cela soit en action ou en réaction, dans le même tour, même s'il ne s'agit pas d'un tour de magie ayant pour temps d'incantation « une action » (cf. *La magie* p. 249).

Évolution : au niveau 10, vous pouvez utiliser cette capacité sur un allié situé dans un rayon de 9 m. Au niveau 14, le rechargement de cette capacité devient « repos court ou long ».

Limitation : le sort *sanctuaire* n'est pas considéré comme faisant partie de votre liste de sorts et vous ne pouvez pas le lancer en utilisant un emplacement de sort.

MÉDECIN

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Effet : vous obtenez la maîtrise de la compétence Médecine.

Spécial : si vous en possédez déjà la maîtrise, vous doublez votre bonus de maîtrise quand vous l'utilisez.

Limitation : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

GUÉRISSEUR ÉMÉRITE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : une réaction

Condition : Vous dépensez une utilisation de votre *Forme sauvage*.

Nombre d'utilisations : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise

Rechargement : repos long

Effet : vous lancez le sort *soin des blessures* sans dépenser d'emplacement de sorts. Il est considéré comme étant lancé avec un emplacement d'un niveau égal à la moitié de votre bonus de maîtrise, arrondi à l'inférieur.

Spécial : quand vous lancez un sort rendant des points de vie (de cette manière ou en dépensant un emplacement de sort), vous ajoutez votre bonus de maîtrise au nombre de points de vie que vous rendez.

SORTS DE CERCLE DE LA VIE

ÉVOLUTION - NIVEAU 2/3/4/5/6/7/8/9

Effet : vous avez appris la magie secrète du peuple des fées.

Du niveau 2 au niveau 9, vous obtenez l'accès aux sorts suivants. Le tableau ci-dessous indique le niveau de druide auquel vous acquerrez chacun de ces sorts. Une fois un sort appris, il est toujours considéré comme préparé et n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous apprenez un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de druide, vous le considérez tout de même comme un sort de druide.

NIV. DE DRUIDE	SORT DE VIE
2	<i>soin des blessures</i>
3	<i>mot de guérison</i> , <i>immobiliser un humanoïde</i>
4	<i>prière de soin</i>
5	<i>croissance végétale</i> , <i>lever une malédiction</i>

NIV. DE DRUIDE	SORT DE VIE
6	esprits gardiens
7	liberté de mouvement
8	protection contre la mort
9	restauration supérieure*, immobiliser un monstre*

AIDE PRÉCIEUSE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Condition : vous lancez sur un allié un sort bénéfique possédant une durée supérieure à *instantanée*.

Effet : vous doublez la durée du sort. Si ce dernier requiert de maintenir votre concentration, vous devez toujours la maintenir pendant toute la durée du sort.

CERCLE DES PROFONDEURS

Certains druides n'ont pas pour domaine de prédilection les forêts vertes et la lumière douce du soleil. Ils considèrent que la surface n'est que la partie visible de l'iceberg et que les profondeurs souterraines recèlent des trésors naturels tout aussi précieux et des créatures tout aussi importantes. La vie dans les profondeurs est une lutte pour la survie encore plus féroce que celle qui règne à la surface, et les druides du cercle des profondeurs sont armés pour affronter ces dangers. Leurs pairs du monde de la lumière les regardent à la fois avec une certaine pitié, mais aussi avec un peu de crainte.

ENFANT DES TÉNÈBRES

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

Effet : vous maîtrisez le commun des profondeurs (langue exotique).

LUMIÈRE DANS LES TÉNÈBRES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : une action

Effet : vous êtes capable de lancer le tour de magie *lumière*.

VISION DES TÉNÈBRES

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

Effet : vous obtenez *vision dans le noir*. Dans un rayon de 18 m, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Vous ne distinguez cependant pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Spécial : si vous disposez déjà de ce trait, vous doublez sa portée. De plus, vous conservez ce trait même sous une *Forme sauvage* qui n'y a normalement pas accès.

FORME MONSTRUEUSE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

Déclencheur : vous utilisez votre capacité *Forme sauvage*.

Condition : vous dépensez deux utilisations de votre capacité *Forme sauvage*.

Effet : vous reconnaissez les créatures étranges comme des enfants de la nature au même titre que les animaux. Vous pouvez vous transformer en créature monstrueuse. Les créatures et les ID auxquels vous avez accès sont précisés dans la table ci-dessous.

NIVEAU 2	NIVEAU 4	NIVEAU 8
Oxydeur (ID 1/2)	Chien du trépas (ID 1)	Ankheg (ID 2)
Worg (ID 1/2)	Cockatrice (ID 1/2)	Ettercap (ID 2)
	Harpie (ID 1)*	Grick (ID 2)
	Larve des roches (ID 1)	Merrow (ID 2)*
	Mante obscure (ID 1/2)	Mimique (ID 2)

* Le druide n'obtient aucun équipement lorsqu'il prend cette forme, s'il veut réaliser une attaque avec une arme, il doit se la procurer d'une façon ou d'une autre.

Spécial : vous doublez votre niveau de druide lorsqu'il s'agit de déterminer les formes sauvages de bêtes auxquelles vous pouvez accéder (indice de dangerosité et mode de déplacement).

Évolution : à partir du niveau 8, vous gagnez la capacité de vous transformer en une bête dont l'indice de dangerosité est égal à votre niveau de druide divisé par quatre (arrondi à l'inférieur).

PAROLE DES PROFONDEURS

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Déclencheur : vous êtes sous *Forme sauvage*.

Effet : vous êtes capable de parler sous *Forme sauvage*.

Limitation : vous ne pouvez toujours pas lancer de sorts.

PUISSANCE DES PROFONDEURS

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Condition : vous êtes sous *Forme sauvage*.

Effet : vous gagnez l'effet du sort *pattes d'araignées* pour toute la durée de la transformation. Cet effet vous demande de maintenir votre concentration

Spécial : votre concentration ne peut pas être brisée contre votre gré (blessure, provocation, etc.).

Limitation : si vous décidez volontairement de cesser de vous concentrer, vous devez dépenser une nouvelle *Forme sauvage* pour obtenir de nouveau l'effet de *pattes d'araignées*.

ENSORCELEUR

Pour les ensorceleurs, la magie n'est pas une réalité extérieure, fantastique ou effrayante. Elle est aussi naturelle et familière que l'air qu'on respire. La puissance magique coule tout simplement dans leurs veines.

La nature et la raison exacte de leurs extraordinaires capacités restent toujours mystérieuses. Héritier ou descendant

lointain d'une créature d'essence magique – un démon, un dragon, une fée ? De nombreuses légendes existent, mais nul ne sait quelle part de vérité elles racontent.

Parfois, un événement magnifique ou funeste peut expliquer l'éveil d'un ensorceleur et des pouvoirs de sa lignée : une élection divine, la bénédiction d'une puissante créature, un coup du destin, le fruit des forces du chaos primordial, une émotion trop vive en un lieu chargé de forces occultes.

Au cours de leur vie, les ensorceleurs apprennent à contrôler et à développer leur puissance, mais comprennent également très vite que le don exige de le pratiquer, d'une façon ou d'une autre, car lui résister engendre parfois de terribles catastrophes. Au sein d'un groupe, un ensorceleur peut tenir le même rôle qu'un magicien. Ces instinctifs de la magie possèdent une connaissance des arcanes moins étendue que les théoriciens que sont les magiciens, mais l'exercice de leur art est plus spontané et moins contraignant.

CRÉER UN ENSORCELEUR

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau d'ensorceleur

Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution par niveau d'ensorceleur après le premier niveau

Maîtrises

Armures : aucune

Armes : dagues, fléchettes, frondes, bâtons, arbalètes légères

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Constitution, Charisme

Compétences : vous pouvez choisir deux compétences parmi Arcanes, Intimidation, Perspicacité, Persuasion, Religion et Supercherie.

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.



NIV.	BONUS DE MAÎTRISE	POINTS DE SORCELLERIE	CAPACITÉS	TOURS DE MAGIE CONNUS	SORTS CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT			
						1	2	3	4
1	+2	-	Lancer des sorts, focaliseur d'incantation, Origine magique	4	2	2	-	-	-
2	+2	2	Source de magie, flexibilité incantatoire	4	3	3	-	-	-
3	+2	3	Métamagie	4	4	4	2	-	-
4	+2	4	Acquisition de don	5	5	4	3	-	-
5	+3	5	-	5	6	4	3	2	-
6	+3	6	Capacité d'origine magique	5	7	4	3	3	-
7	+3	7	-	5	8	4	3	3	1
8	+3	8	Acquisition de don	5	9	4	3	3	2

- une arbalète légère et vingt carreaux ou n'importe quelle arme courante
- une sacoche à composantes ou un focaliseur arcanique
- un paquetage d'exploration souterraine ou un paquetage d'explorateur
- deux dagues

LANCEUR DE SORTS

Vous êtes un lanceur de sorts redoutable car la magie coule dans votre sang. Cela s'explique par la présence dans votre lignée d'un ancêtre puissant ou d'un pacte ayant lié il y a de cela des générations un aïeul à une entité étrange. Vous connaissez un nombre limité de sorts mais vous n'êtes pas soumis à l'obligation de préparer vos sorts après un repos long.

Tours de magie connus

Vous connaissez un nombre de tours de magie indiqué dans le tableau d'évolution de l'ensorceleur : 4 au niveau 1. Quand ce nombre augmente, vous apprenez un nouveau tour de magie, que vous choisissez dans la liste de sorts d'ensorceleur.

Les tours de magie sont des sorts que vous pouvez lancer à volonté, sans avoir besoin de dépenser d'emplacement de sorts (cf. Lancer des sorts, plus bas).

Les tours de magie voient parfois leurs effets évoluer en fonction de votre niveau de personnage (et non de votre niveau d'ensorceleur).

Sorts connus au niveau 1 et aux niveaux suivants

En plus de vos tours de magie, vous connaissez un nombre de sorts de niveau 1 indiqué dans le tableau d'évolution de l'ensorceleur, sur la ligne correspondant au niveau 1. Vous pouvez lancer tous les sorts que vous connaissez sans avoir besoin de les préparer.

Au fil des montées de niveaux, quand ce nombre augmente, vous apprenez de nouveaux sorts et tours de magie, que vous choisissez dans la liste de sorts d'ensorceleur (cf. page suivante).

Au moment où vous apprenez un sort, ce dernier ne peut être d'un niveau supérieur au plus haut emplacement de sort dont vous disposez (cf. le tableau d'évolution de l'ensorceleur ci-dessus).

Au niveau 1, donc, vous connaissez deux tours de magie et 4 sorts de niveau 1. Vous ne possédez que deux emplacements de sorts de niveau 1 et ne pouvez donc pas apprendre de sorts de niveau 2 ou plus. Au niveau 2, vous apprenez un nouveau sort qui ne peut être que de niveau 1. Au niveau 3, alors que vous acquérez deux emplacements de sorts de niveau 2, vous apprenez aussi un nouveau sort pouvant être de niveau 1 ou 2. Et ainsi de suite.

Changer de sorts connus

Chaque fois que vous montez de niveau, vous pouvez choisir un sort que vous connaissez et le remplacer par un nouveau sort issu de votre liste de sorts d'ensorceleur. Vous pouvez choisir en remplacement un sort de n'importe quel niveau, tant qu'il ne dépasse pas le plus haut niveau d'emplacement de sorts accessible au niveau auquel vous vous trouvez.

LES ENSORCELEURS EN PANGÉE

Comme les bardes, les ensorceleurs ont été éduqués au sein d'une des cités-états naines, dans l'Archascholia. L'institution procure à ses diplômés une broche représentant une étoile à huit branches au centre de laquelle se trouve un œil.

Caractéristique d'incantation

Votre caractéristique d'incantation permet de déterminer votre score d'attaque magique, pour les sorts nécessitant un jet d'attaque, et la difficulté de vos sorts, pour les sorts exigeant un jet de sauvegarde de la part de vos adversaires. En général, un sort demande l'un ou l'autre, rarement les deux. Chaque sort vous indique s'il utilise l'un ou l'autre (ou aucun) de ces deux scores.

La caractéristique d'incantation pour les sorts d'ensorceleur est le Charisme. En effet, votre magie découle de votre capacité à imposer votre volonté au monde qui vous entoure.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

CAPACITÉS DE CLASSE

À certains niveaux de classe, cette dernière vous accorde des capacités particulières. Le tableau page 115 résume ces capacités et les niveaux auxquels elles sont disponibles.

LANCER DES SORTS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : selon le sort

Nombre d'utilisations : cf. tableau - emplacements de sorts

LISTE DE SORTS DE L'ENSORCELEUR

TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0)

- aspersion acide
- aura du héros
- contact glacial
- illusion mineure
- lumière
- lumières dansantes
- main du mage
- message
- poigne électrique
- porte-bonheur
- prestidigitation
- rayon de givre
- réparation
- trait de feu
- viser juste

NIVEAU 1

- armure du mage
- bouclier
- charme-personne
- compréhension des langues
- couleurs dansantes
- déguisement
- détection de la magie
- geyser d'énergie
- image silencieuse
- léger comme une plume
- mains brûlantes
- nappe de brouillard
- projectile magique
- repli expéditif
- sang du démon

- saut
- simulacre de vie
- sommeil
- strangulation
- vague tonnante

NIVEAU 2

- agrandir/rétrécir
- amélioration de caractéristique
- bourrasque
- briser
- cécité/surdité
- déblocage
- détection des pensées
- flou
- image miroir
- immobiliser un humanoïde
- invisibilité
- lévitation
- modifier son apparence
- offrande inéluctable
- ombres imaginaires
- pas brumeux
- pattes d'araignée
- rayon ardent
- stalagmites fulgurantes
- suggestion
- ténèbres
- toile d'araignée
- vision dans le noir
- voir l'invisible

NIVEAU 3

- boule de feu
- clairvoyance
- clignotement
- contresort
- dissipation de la magie
- éclair
- forme gazeuse
- hâte
- image majeure
- langues
- lenteur
- lumière du jour
- marche sur l'eau
- motif hypnotique
- nuage puant
- peur
- protection contre les énergies
- respiration aquatique
- tempête de neige
- vol

NIVEAU 4

- bannissement
- confusion
- dominer une bête
- flétrissement
- invisibilité supérieure
- métamorphose
- mur de feu
- peau de pierre
- porte dimensionnelle
- tempête de grêle

Rechargement : repos long – récupération de l'intégralité des emplacements de sorts dépensés

Effet : pour l'ensorceleur, lancer un sort de niveau 1 ou plus demande la dépense d'un emplacement de sort correspondant au niveau du sort lancé.

Spécial : il est possible de lancer un sort d'un niveau donné avec un emplacement de sort de niveau supérieur. On peut donc lancer un sort de niveau 1 avec un emplacement de sort de niveau 2, 3 ou plus. Certains sorts voient leurs effets augmentés s'ils sont lancés avec un emplacement de sort de niveau supérieur, comme spécifié dans leur description.

Pour plus de détails sur les règles de magie et le lancer de sorts, notamment les actions et composantes, rendez-vous à la page 248, dans le chapitre *La magie*.

FOCALISEUR D'INCANTATION

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

Condition : vous tenez votre focaliseur dans une main.

Effet : il est possible d'avoir recours à un focaliseur arcanique (voir le chapitre sur l'*Équipement*, page 199) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts d'ensorceleur. Vous n'avez alors pas besoin de posséder les composantes matérielles nécessaires au lancement du sort que vous lancez, à moins qu'elles possèdent un coût exprimé en pièces d'or.

ORIGINE MAGIQUE

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

Effet : vous choisissez une ascendance. Cette dernière est la source de vos pouvoirs magiques innés. Il peut s'agir d'une ascendance céleste, draconique, infernale ou originelle. Ces origines sont détaillées à la fin de la section consacrée à cette classe.

Votre origine vous octroie des capacités spécifiques aux niveaux 1, 6, 14 et 18.

SOURCE DE MAGIE

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

Rechargement : vous regagnez vos points de sorcellerie après un repos long.

Effet : vous avez la capacité de mobiliser les énergies arcaniques qui bouillonnent en vous. Cette réserve magique est exprimée en jeu par les points de sorcellerie. Ces points offrent la possibilité d'avoir recours à de nouvelles capacités. Vous débutez avec 2 points de sorcellerie. Vous pouvez les dépenser grâce aux capacités *flexibilité incantatoire*, *métamagie* et toute autre capacité vous le proposant.

Évolution : en montant de niveau, vous gagnez des points de sorcellerie supplémentaires. Le tableau des capacités de classe indique le nombre de points de sorcellerie dont vous disposez selon votre niveau.

Limitation : votre nombre de points de sorcellerie ne peut jamais dépasser ceux indiqués par le tableau pour votre niveau, même si vous gagnez des points de sorcelleries issus de plusieurs sources.

FLEXIBILITÉ INCANTATOIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

Action : action bonus

Effet : il est possible de dépenser vos points de sorcellerie pour bénéficier d'emplacements de sorts supplémentaires. Le tableau ci-dessous indique le coût de création d'un emplacement de sort en fonction de son niveau.

CRÉATION D'EMPLACEMENTS DE SORTS

NIVEAU D'EMPLACEMENT DE SORT	POINTS DE SORCELLERIE DÉPENSÉS
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Spécial : à l'inverse, vous pouvez également décider d'utiliser un emplacement de sort disponible, au cours d'une action bonus, pour obtenir un nombre de points de sorcellerie égal au niveau de l'emplacement de sort dépensé.

Limitation : vous ne pouvez pas créer d'emplacements de sorts supérieurs au niveau 5. De plus, tout emplacement de sort créé par la dépense de points de sorcellerie disparaît au terme d'un repos long.

MÉTAMAGIE

ÉVOLUTION – NIVEAU 3/10/17

Effet : vous gagnez la capacité de modifier vos sorts. Selon vos besoins, vous êtes désormais capable d'en changer les effets. Il existe 8 capacités, listées et détaillées dans la suite de ce paragraphe et vous pouvez en apprendre deux. Chaque capacité possède un « coût » : il s'agit du nombre de points de sorcellerie qu'il vous faut dépenser pour activer cette capacité.

Évolution : vous apprenez une nouvelle capacité de métamagie au niveau 10 et une dernière au niveau 17.

Limitation : à moins que la description ne le mentionne explicitement, une seule capacité de métamagie peut modifier l'effet d'un sort.

INVOCATION PRUDENTE

CAPACITÉ DE MÉTAMAGIE

Déclencheur : vous lancez un sort qui oblige d'autres cibles à effectuer un jet de sauvegarde.

Coût : 1 point de sorcellerie

Effet : au moment de lancer le sort, vous abaissez volontairement l'effet du sort pour certaines cibles. Vous choisissez un nombre de cibles inférieur ou égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1 cible). Les cibles choisies n'ont pas besoin de faire le jet de sauvegarde contre ce sort, il est considéré comme automatiquement réussi.

SORT DISTANT

CAPACITÉ DE MÉTAMAGIE

Déclencheur : vous lancez un sort d'une portée supérieure ou égale à 1,5 m.

Coût : 1 point de sorcellerie

Effet : la portée de ce sort est doublée.

Spécial : si le sort a une portée de « contact », sa portée passe à 9 m.

SORT PUISSANT

CAPACITÉ DE MÉTAMAGIE

Déclencheur : vous lancez les dés de dégâts d'un sort.

Coût : 1 point de sorcellerie

Effet : vous avez le pouvoir d'ignorer les résultats d'un nombre de dés de dégâts inférieur ou égal à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de 1). Vous devez ensuite relancer ces dés, et obligatoirement utiliser les résultats du deuxième lancer.

Spécial : il est possible d'avoir recours à cette capacité alors même que vous avez déjà modifié le même sort avec une autre capacité de métamagie.

SORT ÉTENDU

CAPACITÉ DE MÉTAMAGIE

Déclencheur : vous lancez un sort dont la durée est supérieure ou égale à 1 min.

Coût : 1 point de sorcellerie

Effet : la durée du sort est multipliée par deux, jusqu'à un maximum de 24 h.

SORT INTENSE

CAPACITÉ DE MÉTAMAGIE

Déclencheur : vous lancez un sort qui oblige une cible à effectuer un jet de sauvegarde pour résister aux effets du sort.

Coût : 3 points de sorcellerie

Effet : la cible subit le *désavantage* à son premier jet de sauvegarde contre le sort.

SORT ACCÉLÉRÉ

CAPACITÉ DE MÉTAMAGIE

Déclencheur : vous lancez un sort dont le temps d'incantation est d'une action.

Coût : 2 points de sorcellerie

Effet : il devient possible de lancer le sort à raison d'une action bonus et non plus d'une action.

SORT SUBTIL

CAPACITÉ DE MÉTAMAGIE

Déclencheur : vous lancez un sort.

Coût : 1 point de sorcellerie

Effet : aucune composante verbale ni somatique n'est plus nécessaire pour ce sort.

SORT JUMEAU

CAPACITÉ DE MÉTAMAGIE

Déclencheur : vous lancez un sort qui ne cible qu'une créature et dont la portée n'est pas personnelle.

Coût : un nombre de points de sorcellerie égal au niveau du sort (1 point de sorcellerie s'il s'agit d'un tour de magie)

Effet : vous pouvez prendre pour cible une seconde créature, à condition qu'elle soit à portée du sort.

Limitation : cette capacité ne s'applique qu'aux sorts qui ne peuvent pas cibler plus d'une créature au niveau auquel on le lance. Ainsi, elle ne pourra pas s'appliquer à *projectile magique*, mais fonctionne avec *rayon de givre*.

ACQUISITION DE DON

ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19

Effet : choisissez un don dans la liste des dons, p. 176.

ORIGINES MAGIQUES

LIGNÉE CÉLESTE

Les célestes sont des entités issues des plans supérieurs, soit les plans qui abritent les serviteurs des dieux ayant une influence positive sur le monde. Votre magie innée est une résurgence de la magie céleste mêlée à votre sang ou à celui de vos ancêtres. La plupart des ensorceleurs de lignée céleste descendent de puissants magiciens ou ensorceleurs qui ont conclu des pactes avec des archanges. À l'instar des aasimars, une part de sang angélique coule dans leurs veines, bien qu'en quantité moindre. Toutefois, en matière de magie comme dans tant d'autres domaines, ce n'est pas la quantité qui détermine la qualité du pouvoir. Ce qui n'empêche pas les aasimars d'être de parfaits candidats pour cette lignée.

ANCÊTRE CÉLESTE

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : vous pouvez parler, lire et écrire en céleste.

AURA CÉLESTE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Déclencheur : vous effectuez un test de Charisme alors que vous interagissez avec des créatures célestes.

Effet : votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique.

SÉRÉNITÉ CÉLESTE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Déclencheur : vous effectuez un jet de sauvegarde contre l'effet terrorisé alors que vous êtes terrorisé.

Effet : vous bénéficiez de l'avantage sur votre jet de sauvegarde.

Spécial : lorsque vous êtes terrorisé, vous divisez la durée de l'effet par deux.

ÉNERGIE POSITIVE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Déclencheur : vous utilisez des points de sorcellerie afin de produire un effet métamagique, d'activer une capacité ou de créer un emplacement de sort.

Effet : l'utilisation de la magie produit un flux d'énergie positive dans votre corps. Vous récupérez autant de points de vie que de points de sorcellerie utilisés.

RADIANCE CÉLESTE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Déclencheur : vous lancez un sort dont le type de dégâts correspond à feu ou foudre.

Condition : vous dépensez 1 point de sorcellerie.

Effet : vous remplacez les dégâts de foudre ou de feu par des dégâts de type radiant.

Spécial : s'il s'agit d'un tour de magie, vous n'avez pas besoin de dépenser de point de sorcellerie.

MAGIE CÉLESTE

ÉVOLUTION - NIVEAU 6

Effet : votre lignée vous donne accès aux sorts de paladin. Vous apprenez immédiatement un sort de niveau 1 de votre choix dans la liste de sorts de paladin.

Spécial : ces sorts ne comptent pas dans le nombre total de sorts que vous connaissez. Vous lancez les sorts de paladin comme s'il s'agissait de sorts d'ensorceleur (le Charisme est votre caractéristique d'incantation) et vous pouvez utiliser des points de sorcellerie pour modifier les effets des sorts de paladin obtenus grâce à cette capacité.

Évolution : au niveau 9, vous apprenez un sort de paladin de niveau 2 ; au niveau 13, vous apprenez un sort de niveau 3.

LIGNÉE DRACONIQUE

L'un de vos ancêtres a entretenu un lien particulier avec un dragon. A-t-il forgé un pacte avec un grand

ver ? A-t-il été le compagnon ou la compagne de la créature magique, capable de s'incarner dans n'importe quelle enveloppe charnelle ? Parfois, dans certaines familles, cette histoire s'est perdue au fil du temps. D'autres revendiquent fièrement cette lignée et l'arbre généalogique de la parenté est très précis. Quelle que soit votre situation, le constat est indéniable : du sang de dragon coule dans vos veines. Et même si le pouvoir de la créature s'est dilué au fil des générations, il demeure la source de la magie qui vous habite. Dernière possibilité, il se peut que vous ayez vous-même, en accord avec votre meneuse, passé un pacte avec un dragon, ou que vous ayez accédé, à la faveur d'un événement extraordinaire, à la puissance du sang d'une de ces créatures de légende.



ANCÊTRE DRAGON

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : à la création de votre personnage, il faut déterminer quel type de dragon a exercé son influence sur votre lignée. À chaque dragon correspond un type de dégâts, qui aura une influence sur certaines des capacités que vous obtiendrez par la suite.

LIGNÉE DRACONIQUE	
DRAGON	TYPE DE DÉGÂTS
Airain	Feu
Argent	Froid
Blanc	Froid
Bleu	Foudre
Bronze	Foudre
Cuivre	Acide
Noir	Acide
Or	Feu
Rouge	Feu
Vert	Poison

LANGUE DRACONIQUE

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : vous pouvez parler, lire et écrire en draconique.

AURA DRACONIQUE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Déclencheur : vous interagissez avec un dragon et vous devez effectuer un test de Charisme.

Effet : si vous appliquez au jet votre bonus de maîtrise, alors il est multiplié par deux.

RÉSISTANCE DRACONIQUE

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : ajoutez 1 à votre total maximal de points de vie. À chaque niveau d'ensorceleur gagné, ajoutez encore 1 à ce total.

PEAU DE DRAGON

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : des écailles serpentes, très fines et discrètes, recouvrent en partie votre épiderme. Quand vous ne portez pas d'armure, votre CA est égale à 13 + votre modificateur de Dextérité.

Limitation : cette capacité n'est pas compatible avec les capacités de *défense sans armure* (du moine et du barbare, par exemple), ou toute capacité dont le calcul de la CA correspond à une base autre que 13 (10 + votre modificateur

de Dextérité + votre modificateur de Constitution, par exemple).

AFFINITÉ ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Déclencheur : vous lancez un sort qui occasionne des dégâts du type associé à votre héritage draconique (voir le tableau ci-contre).

Effet : vous avez la possibilité d'ajouter à ces dégâts votre modificateur de Charisme.

AFFINITÉ ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Déclencheur : vous lancez un sort qui occasionne des dégâts du type associé à votre héritage draconique.

Condition : vous dépensez 1 point de sorcellerie.

Effet : vous obtenez une résistance aux dégâts du type associé à votre héritage draconique.

LIGNÉE INFERNALE

Votre magie innée est une résurgence de la magie fiélonne mêlée à votre sang ou à celui de vos ancêtres. Généralement, les ensorceleurs issus de cette origine peuvent retracer leur ascendance jusqu'à un puissant lanceur de sort des temps anciens qui a passé un pacte avec un démon ou un diable majeur. Plus rarement, cet ancêtre a eu une telle créature comme parent mais, bien que des exceptions existent, cela s'exprime alors habituellement par l'appartenance à l'origine des tieffelins. Bien entendu, les tieffelins eux-mêmes sont particulièrement adaptés à une telle lignée.

ANCÊTRE FIÉLON

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : vous pouvez parler, lire et écrire en infernal ou en abyssal selon que votre lignée descende des démons ou des diables.

AFFINITÉS INFERNALES

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Déclencheur : vous effectuez un test de Charisme alors que vous interagissez avec des fiémons.

Condition : vous devez pouvoir appliquer votre bonus de maîtrise à votre test.

Effet : votre bonus de maîtrise est doublé.

RÉSISTANCE DES FIÉMONS

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Déclencheur : vous subissez des dégâts de poison ou devez effectuer un jet de sauvegarde pour résister au poison.

Effet : vous obtenez la résistance aux dégâts de poison et l'avantage au jet de sauvegarde.

Spécial : lorsque vous subissez l'état *empoisonné*, il dure deux fois moins longtemps.

PEAU DE FIÉLON

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

Condition : vous dépensez 1 point de sorcellerie.

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Effet : vous obtenez la résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques.

MAGIE DU SANG

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

Action : une action bonus

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous faites couler votre sang à l'aide d'une arme tranchante ou perforante et gagnez immédiatement 1 point de sorcellerie que vous devez utiliser dans le même round.

Contrecoup : vous perdez 1d6 points de vie.

Spécial : vous pouvez perdre 1d6 points de vie supplémentaires pour chaque point de sorcellerie supplémentaire que vous souhaitez obtenir.

Limitation : vous pouvez perdre de cette façon un nombre total de d6 égal au maximum à votre bonus de maîtrise.

LIGNÉE ORIGINELLE

Vous portez en vous, dans votre sang, l'héritage des tout premiers ensorceleurs qui ont parcouru ce monde. La magie qui vous anime est brute et puissante. Elle n'a pas été corrompue par d'étranges pactes ou des alliances improbables. Cette magie qui afflue en vous de manière étrangement directe, sans filtre, vous octroie un pouvoir terrible.

ANCÊTRE DE RENOM

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

Effet : vous obtenez la maîtrise d'une compétence entre Histoire et Religion.

AURA DE NOBLESSE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

Déclencheur : vous effectuez un test de Charisme alors que vous interagissez avec des nobles ou des personnes de pouvoir.

Condition : vous pouvez appliquer votre bonus de maîtrise à votre test.

Effet : votre bonus de maîtrise est doublé.

MAGIE BRUTALE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

Déclencheur : vous lancez un tour de magie nécessitant un jet d'attaque.

Effet : vous ajoutez la moitié de votre modificateur de Charisme (arrondi à l'entier supérieur, minimum 1) aux dégâts de ce tour de magie.

PUISSANCE BRUTE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

Action : une réaction

Déclencheur : vous utilisez sur l'un de vos sorts une capacité de métamagie dont le coût n'excède pas un point de sorcellerie.

Effet : vous pouvez utiliser une seconde capacité de métamagie, et ce, même si la première capacité ne le permet pas. Vous devez cependant en payer le coût en points de sorcellerie.

Limitation : le coût normal de cette seconde capacité de métamagie ne peut excéder 1 point de sorcellerie.

Spécial : le coût de cette seconde capacité de métamagie est doublé.

RÉCUPÉRATION FACILE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

Déclencheur : vous utilisez des points de sorcellerie afin de créer un emplacement de sort.

Effet : le coût en points de sorcellerie de cette action est désormais réduit de 1.

Limitation : Ce coût ne peut être inférieur à 1.

GUERRIER

Un guerrier est un combattant d'élite qui a passé de nombreuses années à apprendre l'art de la guerre, le maniement de toutes les armes courantes et de toutes les armures. Il se reconnaît d'ailleurs à l'attention et au soin méticuleux qu'il porte à son équipement de combat, qu'il met un point d'honneur à entretenir lui-même.

Aucune autre classe ne regroupe une telle variété de profils. Tous les peuples engendrent des guerriers. Certains excellent avec les armes à distance, ou un bouclier, ou encore avec une arme à deux mains... D'autres sont des défenseurs d'exception, des brutes rudimentaires ou encore de véritables esthètes. Il n'existe pas de code d'honneur, de règles ou d'idéal pour cette classe. Des individus de moralités totalement opposées peuvent embrasser la carrière. Pourtant, une chose les unit tous : plus qu'une profession, le combat est un art de vie.

Ses points de vie élevés et ses capacités de classe l'*avantagent* particulièrement au sein de la mêlée. Même spécialisé, le guerrier reste un combattant polyvalent qui s'adapte à n'importe quelle situation d'escarmouche. En général, il appartient à la première ligne d'un groupe d'aventuriers, le rempart qui protège les autres et le fer de lance porté au cœur de l'ennemi.

CRÉER UN GUERRIER

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de guerrier

Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de guerrier après le premier niveau

Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucuns

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : vous pouvez choisir deux compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intimidation, Perception, Perspicacité et Survie.

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.

- une cotte de mailles ou une armure de cuir
- un arc long et vingt flèches
- une arme de guerre et un bouclier ou deux armes de guerre
- une arbalète légère avec vingt carreaux ou deux hachettes
- un paquetage d'exploration souterraine ou un paquetage d'explorateur

CAPACITÉS DE CLASSE

À chaque niveau de classe, cette dernière vous accorde des capacités particulières. Le tableau ci-contre résume ces capacités et les niveaux auxquels elles sont disponibles.

STYLE DE COMBAT

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : vous êtes devenu maître dans une manière spécifique d'aborder le combat. Vous choisissez un style de combat parmi archerie, armes à deux mains, armes de jet, combat à deux armes, coups bas, défense, duel ou protection.

Limitation : vous ne pouvez pas choisir deux fois le même style de combat, même si une autre capacité vous en accordait un second.

ARCHERIE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous attaquez avec une arme à distance.

Effet : vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'attaque.

ARMES À DEUX MAINS

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous obtenez 1 ou 2 avec un dé de dégâts sur une attaque effectuée avec une arme de corps à corps tenue à deux mains.

Effet : vous pouvez relancer le dé de dégâts. Vous devez utiliser le résultat de ce second jet de dé, même si le dé affiche à nouveau 1 ou 2.

Limitation : pour utiliser cette capacité, votre arme doit posséder la propriété *deux mains* ou *polyvalente*.

ARMES DE JET

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez une attaque d'arme à distance avec une arme de jet.

NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS
1	+2	Style de combat, Second souffle
2	+2	Sursaut d'activité (x1)
3	+2	Archétype martial
4	+2	Acquisition de don
5	+3	Attaque supplémentaire
6	+3	Acquisition de don
7	+3	Capacité d'archétype martial
8	+3	Acquisition de don

Effet : vous obtenez +2 aux jets d'attaque.

Spécial : vous êtes capable de dégainer chaque arme de jet lancée dans le cadre de l'attaque concernée. Ainsi, lorsque votre action *Attaquer* vous permet d'effectuer plusieurs attaques, vous dégainez gratuitement toutes les armes de jet nécessaires à effectuer l'intégralité de vos attaques.



COMBAT À DEUX ARMES

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous combattez avec une arme dans chaque main. Vous utilisez les règles de combat à deux armes (cf. p. 235) et dépensez votre action bonus afin d'effectuer une attaque supplémentaire avec votre arme en seconde main.

Effet : vous avez la possibilité d'ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

COUPS BAS

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez une attaque d'arme au corps à corps.

Effet : vous pouvez décider de vous infliger un malus de -2 sur un jet d'attaque pour obtenir un bonus de +4 aux dégâts de votre arme.

Limitation : vous ne pouvez utiliser cette capacité que sur une unique attaque durant votre tour, même si vous êtes capable d'effectuer plusieurs attaques avec l'action *Attaquer*.

Spécial : lorsque vous utilisez ce style combat durant votre tour, vous pouvez ensuite utiliser votre action bonus afin d'effectuer une unique attaque supplémentaire à mains nues (avec les poings, les pieds, la tête, etc.). Cette attaque inflige 1d4 dégâts contondants auxquels s'ajoutent votre Force.

DÉFENSE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous portez une armure.

Effet : vous obtenez un bonus de +1 à votre CA.

DUEL

CAPACITÉ PASSIVE

Condition : vous vous battez avec uniquement une arme de corps à corps à une main (un bouclier est en revanche autorisé).

Effet : vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts infligés avec votre arme.

PROTECTION

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une réaction

Déclencheur : une créature que vous pouvez voir attaque une cible autre que vous et située dans un rayon de 1,5 m autour de vous.

Effet : votre intervention fait subir à l'attaquant le désavantage sur son jet d'attaque.

Limitation : vous devez impérativement porter en main un bouclier.

SECOND SOUFFLE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : action bonus

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : votre endurance naturelle vous autorise un regain de vitalité. Vous récupérez un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de guerrier.

SURSAUT D'ACTIVITÉ

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous avez appris à dépasser sans cesse vos limites. Au cours de votre tour de jeu, vous êtes désormais capable d'entreprendre une action supplémentaire qui s'ajoute à votre action normale et à une éventuelle action bonus.

Évolution : au niveau 17, le nombre d'utilisations devient 2.

Limitation : vous ne pouvez pas utiliser cette capacité plus d'une fois par tour.

ARCHÉTYPE MARTIAL

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : vous devez choisir un archétype qui reflète les spécificités de vos compétences martiales. Une description des archétypes disponibles (champion, bretteur, défenseur et officier) se trouve plus loin dans cette section. Chaque archétype ouvre l'accès à des capacités spéciales aux niveaux 3, 7, 10, 15 et 18.

ACQUISITION DE DON

ÉVOLUTION - NIVEAU 4/6/8/12/14/16/19

Effet : choisissez un don dans la liste des dons, p. 176.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 5/11/20

Déclencheur : vous entreprenez l'action *Attaquer*.

Effet : vous pouvez désormais effectuer 2 attaques et non plus une seule.

Limitation : cette capacité ne fonctionne pas sur les attaques effectuées en action bonus, en réaction, ou avec toute autre action que l'action *Attaquer* (dans le cadre d'une capacité de classe, d'un sort ou d'un don vous octroyant une attaque, mais pas l'action *Attaquer*).

Évolution : au niveau 11, vous pouvez effectuer 3 attaques et 4 au niveau 20.

ARCHÉTYPES MARTIAUX

Il existe autant de façons d'aborder le combat que de guerriers. Voici les différents archétypes martiaux.

CHAMPION

Le champion est le combattant par excellence. Sa qualité première repose sur une force physique impressionnante. Son corps est une arme mortelle. Les guerriers qui correspondent à cet archétype s'astreignent à la rigueur d'une discipline physique sans faille. Le résultat de cet entraînement est spectaculaire. Ces athlètes sont des combattants extrêmement dangereux.

CRITIQUE AMÉLIORÉ

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

Déclencheur : vous attaquez avec une arme.

Effet : vous obtenez un coup critique sur un résultat de 19 ou 20 sur le dé (au lieu de 20 normalement).

ATHLÈTE ACCOMPLI

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

Déclencheur : vous effectuez un test de Force, Dextérité ou Constitution n'utilisant pas votre bonus de maîtrise.

Effet : vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi à l'entier supérieur).

ATHLÈTE REMARQUABLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

Déclencheur : vous effectuez un saut en longueur avec élan.

Effet : la longueur de votre saut est augmentée de $0,30 \text{ m} \times$ votre modificateur de Force.

BRETTEUR

Le bretteur est un guerrier qui compte sur la précision et la vitesse de ses attaques plutôt que sur sa force et la taille de son arme. Parfois aussi nommé duelliste, escrimeur ou encore spadassin, selon sa fonction ou sa philosophie du combat, cet archétype porte une armure légère afin de conserver assez de mobilité et de rapidité. Son style de combat peut être flamboyant et acrobatique ou, au contraire, efficace et sans fioriture, mais dans tous les cas son art a pour objectif d'atteindre les organes vitaux de sa cible avec une précision chirurgicale.

JEU DE JAMBES

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

Effet : vous gagnez la maîtrise des sauvegardes de Dextérité.

FEINTE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

Déclencheur : vous effectuez une attaque au corps à corps contre une créature.

Condition : vous utilisez une arme possédant la propriété *finesse* .

Effet : vous pouvez choisir de subir le *désavantage* sur cette attaque pour obtenir l' *avantage* sur une autre attaque contre la même cible et dans le même tour.



DÉFENSEUR

Généralement revêtu d'une lourde armure, le défenseur est un spécialiste de la protection, un garde du corps et un guerrier très résistant. Il est capable de gérer les créatures dans une mêlée de façon à ce qu'elles restent à son contact et ne puissent pas atteindre ses alliés. Ce type de guerrier devient rapidement le meilleur ami de tous ses compagnons d'aventure, mais il exige une certaine maîtrise tactique et une coordination de l'ensemble du groupe pour être efficace.

BLOQUER UN ADVERSAIRE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une réaction

Déclencheur : un ou plusieurs adversaires annoncent leur intention de se déplacer.

Cibles : un nombre d'adversaires égal à votre bonus de maîtrise divisé par deux (arrondi à l'inférieur)

Condition : les adversaires sont au corps à corps avec vous et à portée d'allonge.

Jet de sauvegarde : Force DD 8+[votre bonus de maîtrise]+[votre modificateur de Force]

Effet : vous empêchez un ou plusieurs adversaires de se déplacer. Chaque adversaire doit faire un jet de sauvegarde ou rester à moins de 1,5 m de vous jusqu'à votre prochain tour tant que vous ne vous déplacez pas.

GARDE DU CORPS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 7

Action : une réaction

Déclencheur : une créature attaque un allié situé à 1,5 m ou moins de vous.

Effet : vous devenez la cible de l'attaque à sa place. Cette capacité fonctionne pour tout type d'attaque qui nécessite un jet d'attaque (au corps à corps, à distance ou de sort). Si l'attaque vous inflige des dégâts, vous obtenez la résistance à ces dégâts.

Limitation : vous devez annoncer votre intention avant que le résultat de l'attaque soit connu.

POSTURE DÉFENSIVE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 7

Action : une action bonus

Déclencheur : vous utilisez l'action *Esquiver*.

Effet : vous pouvez porter une unique attaque au corps à corps.

OFFICIER

Tous les guerriers ne travaillent pas seuls. C'est même rarement le cas. La plupart des conflits armés opposent des forces collectives. Et s'il est une qualité recherchée, c'est bien celle de

commander à des hommes. L'officier est un rouage essentiel de toute formation. Il sait encourager, galvaniser, et surtout coordonner ses alliés, augmentant leur efficacité au combat.

COMMANDANT REDOUTABLE

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Rechargement : vous regagnez le tiers de vos dés de commandement (arrondi à l'entier supérieur) après un repos court et l'intégralité après un repos long.

Effet : vous obtenez un nombre de dés de commandement (d6) égal à votre bonus de maîtrise.

Évolution : au niveau 7, vos dés de commandement deviennent des d8. Au niveau 15, ils deviennent des d10. Au niveau 18, vous regagnez trois dés de commandement après un repos court au lieu du tiers.

INSPIRATION GUERRIÈRE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action bonus

Condition : vous dépensez un dé de commandement.

Cible : une créature alliée dans votre champ de vision capable de vous entendre et de vous comprendre

Durée : 10 rounds

Effet : vous pouvez encourager l'un de vos compagnons afin que son action soit plus performante. La créature que vous ciblez obtient un dé de commandement. Elle pourra, pendant la durée de cette capacité, jeter votre dé de commandement et l'ajouter à un jet d'attaque, de sauvegarde, ou un test de caractéristique (initiative incluse). Elle peut le faire après avoir jeté son d20 mais avant que le résultat de l'action ait été annoncé.

Limitation : une créature ne peut disposer que d'un dé de commandement à la fois.

MENEUR D'HOMMES

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : vous obtenez la maîtrise d'une compétence entre Persuasion et Intimidation.

Spécial : si vous en avez déjà la maîtrise, vous doublez le bonus de maîtrise quand vous l'utilisez.

MAÎTRE D'ARMES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 7

Action : une action bonus

Cible : une créature alliée dans votre champ de vision capable de vous entendre et de vous comprendre

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Condition : vous dépensez deux dés de commandement.

Effet : votre cible bénéficie de votre style de combat pendant la durée de cette capacité.

MAGICIEN

Fruits de longues études le nez plongé dans les livres et les laboratoires, les pouvoirs du magicien sont des secrets jalousement gardés. L'apprentissage nécessaire à déchiffrer puis maîtriser les formules, la gestuelle et les composantes essentielles à l'invocation de sortilèges est long, fastidieux et s'adresse uniquement aux esprits les plus brillants et les plus laborieux.

Un magicien est capable de modeler les énergies magiques qui parcourent le monde pour leur donner des formes très diverses, et il n'existe en théorie aucune limite à ses pouvoirs. Il est capable, à haut niveau, de véritables prodiges.

Pour lui, les sortilèges, couchés dans des grimoires ou sur des parchemins, représentent les plus fabuleux des trésors et sa motivation principale pour partir à l'aventure. L'espoir de découvrir des secrets oubliés de tous, en particulier de ses pairs, est ce qui le fait en général avancer. Au sein d'un groupe d'aventuriers, le magicien est un atout majeur mais fragile. Il possède peu de points de vie, son équipement le protège peu, mais ses sorts variés et puissants peuvent renverser des situations mal embarquées.

CRÉER UN MAGICIEN

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau de magicien

Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution par niveau de magicien après le premier niveau

Maîtrises

Armures : aucune

Armes : dagues, fléchettes, frondes, bâtons, arbalètes légères



NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	TOURS DE MAGIE CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT			
				1	2	3	4
1	+2	Lancer des sorts, incantation rituelle, focaliseur d'incantation, Restauration magique	3	2	-	-	-
2	+2	Tradition arcanique	3	3	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-
4	+2	Acquisition de don	4	4	3	-	-
5	+3	-	4	4	3	2	-
6	+3	Capacité de tradition arcanique	4	4	3	3	-
7	+3	-	4	4	3	3	1
8	+3	Acquisition de don	4	4	3	3	2

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Investigation, Médecine, Perspicacité et Religion.

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.

- un bâton ou une dague
- une sacoche à composantes ou un focaliseur arcanique
- un paquetage d'érudit ou un paquetage d'explorateur
- un grimoire

LANCEUR DE SORTS

Vous êtes un lanceur de sort puissant et versatile. Vous connaissez un grand nombre de sorts et il est possible d'en découvrir de nouveaux et de les ajouter à votre grimoire, même hors des montées de niveau. Vous devez cependant préparer ces sorts après chaque repos long et, en conséquence, vous ne pouvez en lancer qu'un nombre limité. Vous êtes également très dépendant de votre grimoire, qui contient l'intégralité de votre puissance magique.

Tours de magie connus

Vous connaissez le nombre de tours de magie indiqué dans le tableau d'évolution du magicien : 3 au niveau 1.

À vous de les choisir dans la liste des sorts de magicien. Quand ce nombre augmente, vous apprenez un nouveau tour de magie.

Les tours de magie sont des sorts que vous pouvez lancer à volonté, sans avoir besoin de dépenser d'emplacements de sorts (cf. Lancer des sorts, plus bas). De plus, ils sont inscrits pour toujours dans votre mémoire. Vous n'avez plus besoin de les mémoriser.

Les effets des tours de magie évoluent parfois avec votre niveau de personnage (et non votre niveau de magicien).

Sorts dans le grimoire au niveau 1 et aux niveaux suivants

Six sorts que vous avez choisis dans la liste de sorts de magicien sont inscrits dans votre grimoire au niveau 1.

À chaque montée de niveau de magicien, vous pouvez inscrire 2 nouveaux sorts dans votre grimoire, choisis dans la liste de sorts de magicien. Pour inscrire un nouveau sort, il faut être capable de le lancer. Les sorts sont donc d'un niveau de sort maximal correspondant à l'emplacement de sort le plus élevé accessible (cf. tableau d'évolution du magicien ci-dessus).

Au niveau 1, vous connaissez donc trois tours de magie et 6 sorts de niveau 1. Vous ne disposez en revanche que deux emplacements de sorts de niveau 1. Vous ne pouvez donc pas apprendre de sorts de niveau 2 ou plus. Au niveau 2, vous apprenez deux nouveaux sorts, forcément de niveau 1. Au niveau 3, vous acquérez deux emplacements de sorts de niveau 2, et les deux nouveaux sorts que vous apprenez peuvent donc être de niveau 1 ou 2. Et ainsi de suite.

Découvrir de nouveaux sorts

En tant que magicien, vous êtes capable, au cours de vos aventures, de copier de nouveaux sorts que vous avez trouvés, que cela soit en déchiffrant le grimoire d'un autre magicien ou en utilisant un parchemin magique (cf. encadré *Votre grimoire*).

LES MAGICIENS EN PANGÉE

Les magiciens étudient au cœur de l'Akadama, la plus prestigieuse des trois académies. Leur broche prend la forme d'un cercle autour duquel s'enroule un serpent volant.

Sorts préparés

Après chaque repos long, il est indispensable de préparer les sorts que vous serez en capacité de lancer pour la journée.

Vous avez la capacité de préparer un nombre de sorts égal à [votre niveau de magicien] + [votre modificateur d'Intelligence]. Ainsi, un magicien de niveau 4 possédant un modificateur d'Intelligence de +4 pourra préparer 8 sorts. Il choisit ses sorts parmi ceux inscrits dans son grimoire.

Vous ne pouvez pas préparer de sorts d'un niveau supérieur à celui de vos emplacements de sorts. Ainsi, un magicien de niveau 4 ne peut préparer que des sorts de niveau 1 ou 2.

Préparer ses sorts prend une minute par niveau de chaque sort.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation des magiciens est l'Intelligence. Votre magie provient de l'étude minutieuse d'anciens grimoires, ainsi que des connaissances que vous avez accumulées au fil du temps.

Votre caractéristique d'incantation permet de déterminer votre score d'attaque magique pour les sorts exigeant un jet d'attaque. Elle entre également en compte dans le calcul de la difficulté des jets de sauvegarde contre vos sorts de vos adversaires. En général, un sort demande l'un ou l'autre, rarement les deux. Chaque sort vous indique s'il utilise l'un ou l'autre (ou aucun) de ces deux scores.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

VOTRE GRIMOIRE

Au cours de vos aventures, vous allez inscrire de nouveaux sorts dans votre précieux grimoire. Soit il s'agit du fruit de votre travail théorique lectures, expériences, recherches soit parfois d'un butin glané au cours de vos exploits : un grimoire oublié sur les étagères d'une bibliothèque abandonnée ou un parchemin dissimulé dans le double fond du coffre du sorcier maléfique que vous venez de neutraliser avec vos compagnons.

COPIER UN SORT DANS LE GRIMOIRE

Il est possible de copier un sort dans votre grimoire aux conditions suivantes : le sort doit être d'un niveau de sort que vous êtes capable de préparer et donc de lancer. Vous devez disposer d'assez de temps pour comprendre l'écriture toujours unique du magicien qui l'a rédigé, identifier et répéter la gestuelle adéquate, les composantes verbales notamment, puis recopier à votre tour le sort à l'aide de votre propre code.

Ce processus implique du temps et de l'argent et, concrètement, dépend du niveau du sort en question. Comptez 2 h et 50 pièces d'or par niveau de sort. La somme correspond à la valeur des composantes matérielles essentielles pour mener les recherches nécessaires, ainsi que le coût des encres rares et précieuses indispensables à la copie au propre du sort dans votre livre. Au terme de l'opération, le sort fait alors partie de votre grimoire. Il est possible de le préparer après un repos long, comme tous les autres sorts consignés dans votre livre.

REEMPLACER VOTRE GRIMOIRE

Perdre son grimoire est une catastrophe pour un magicien qui n'a alors plus la possibilité de préparer de nouveaux sorts et qui se retrouve coincé avec une liste arrêtée de sortilèges. Voilà pourquoi les membres de cette classe préparent en général et cachent précieusement des copies de leur grimoire.

Réaliser une copie de son grimoire implique le même processus que d'y copier un nouveau sort. Simplement, les sorts que vous maîtrisez déjà ne nécessitent plus de phase de recherche. Comptez donc seulement 1 h et 10 pièces d'or par niveau. Si jamais vous perdez votre grimoire – malheur –, il faudra utiliser le même processus pour recopier sur un nouveau support les sorts préparés après votre dernier repos long, et seulement ceux-là.

L'APPARENCE DE VOTRE GRIMOIRE

Le terme de grimoire convoque généralement l'image d'un livre massif à la couverture de cuir massive, au fermoir en métal, recouvert de poussière. Mais chaque magicien a ses préférences. Et c'est à vous de choisir si le vôtre est un codex luxueux doré à l'or fin, un ouvrage simple et solide, ou même un ensemble de parchemins protégés dans un étui en os. En revanche, au-delà d'une grande diversité d'aspects, tous les grimoires partagent une caractéristique commune : les pages sont noircies de textes obscurs, codés selon une logique personnelle, minutieusement personnalisés par chaque magicien, emplis de références, de marges, ou de notes de bas de page.

LISTE DE SORTS DE MAGICIEN

TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0)

- aspersion acide
- aura du héros
- bouffée de poison
- contact glacial
- illusion mineure
- lumière
- lumières dansantes
- main du mage
- message
- poigne électrique
- porte-bonheur
- prestidigitation
- rayon de givre
- réparation
- trait de feu
- viser juste

NIVEAU 1

- alarme
- appel de familier
- armure du mage
- bouclier
- charme-personne
- compréhension des langues
- couleurs dansantes
- déguisement
- détection de la magie
- disque flottant
- fou rire
- graisse
- grande foulée
- identification
- image silencieuse
- léger comme une plume
- mains brûlantes
- nappe de brouillard
- projectile magique
- protection contre le mal et le bien
- repli expéditif
- sang du démon
- saut
- serviteur invisible
- simulacre de vie
- sommeil
- strangulation
- texte illusoire

- vague tonnante

NIVEAU 2

- agrandir/rétrécir
- arme magique
- aura magique de l'arcaniste
- bouche magique
- bourrasque
- briser
- cécité/surdité
- corde enchantée
- déblocage
- dessiccation
- détection des pensées
- doux repos
- flamme éternelle
- flèche acide
- flou
- image miroir
- immobiliser un humanoïde
- invisibilité
- lévitation
- localiser un objet
- modifier son apparence
- offrande inéluctable
- ombres imaginaires
- pas brumeux
- pattes d'araignée
- rayon affaiblissant
- rayon ardent
- sphère de feu
- stalagmites fulgurantes
- suggestion
- ténèbres
- toile d'araignée
- verrou magique
- vision dans le noir
- voir l'invisible

NIVEAU 3

- animation des morts
- boule de feu
- caresse du vampire
- catalepsie
- cercle magique
- clairvoyance
- clignotement

- contresort
- dissipation de la magie
- éclair
- envoi de message
- forme gazeuse
- glyphe de protection
- hâte
- image majeure
- jeter une malédiction
- langues
- lenteur
- lever une malédiction
- monture fantôme
- motif hypnotique
- non-détection
- nuage puant
- petite hutte
- peur
- protection contre les énergies
- respiration aquatique
- tempête de neige
- vol

NIVEAU 4

- assassin imaginaire
- bannissement
- bouclier de feu
- chien de garde
- coffre secret
- confusion
- contrôle de l'eau
- fabrication
- façonnage de la pierre
- flétrissement
- invisibilité supérieure
- invoquer des élémentaires mineurs
- localiser une créature
- métamorphose
- mur de feu
- œil magique
- peau de pierre
- porte dimensionnelle
- sanctuaire privé
- sphère résiliente
- tempête de grêle
- tentacules noirs
- terrain hallucinatoire

CAPACITÉS DE CLASSE

À certains niveaux de classe, cette dernière vous accorde des capacités particulières. Le tableau page 128 résume ces capacités et les niveaux auxquels elles sont disponibles.

LANCER DES SORTS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

Action : selon le sort

Nombre d'utilisations : cf. tableau – emplacements de sorts

Rechargement : repos long – récupération de l'intégralité des emplacements de sorts dépensés

Effet : pour le magicien, lancer un sort de niveau 1 ou plus demande la dépense d'un emplacement de sort correspondant au niveau du sort lancé.

Spécial : il est possible de lancer un sort d'un niveau donné avec un emplacement de sort de niveau supérieur. On peut donc lancer un sort de niveau 1 avec un emplacement de sort de niveau 2, 3 ou plus. Certains sorts voient leurs effets augmentés s'ils sont lancés avec un emplacement de sort de niveau supérieur, comme spécifié dans leur description.

Pour plus de détails sur les règles de magie et le lancer de sorts, notamment les actions et composantes, rendez-vous à la page 248, dans le chapitre *La magie*.

INCANTATION RITUELLE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

Action : selon le sort + 10 min

Nombre d'utilisations : illimité

Condition : vous lancez un sort de magicien que vous connaissez possédant le sous-type *rituel*. Vous n'avez pas besoin de l'avoir préparé.

Effet : vous ne dépensez pas d'emplacement de sort lorsque vous lancez un sort de cette manière.

FOCALISEUR D'INCANTATION

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

Condition : vous tenez votre focaliseur dans une main.

Effet : vous pouvez avoir recours à un focaliseur arcanique (voir le chapitre *L'équipement*, page 199) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien. Ce dernier vous dispense de posséder les composantes matérielles nécessaires au lancement du sort que vous lancez, à moins qu'elles possèdent un coût exprimé en pièces d'or.

RESTAURATION MAGIQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

Conditions : vous terminez un repos court durant lequel vous avez eu accès à votre grimoire.

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : aube suivante

Effet : la consultation de votre grimoire vous a permis de retrouver une partie de votre énergie magique. Vous avez la possibilité de regagner des emplacements de sorts que vous avez déjà utilisés. Le niveau cumulé des emplacements doit être inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de magicien (arrondi à l'entier supérieur).

Par exemple, un magicien de niveau 6 peut récupérer l'équivalent de trois niveaux d'emplacements de sorts, soit trois emplacements de niveau 1, ou un emplacement de niveau 2 et un emplacement de niveau 1.

Limitation : vous ne pouvez récupérer d'emplacement de sort qui soit de niveau 6 ou supérieur.

TRADITION ARCANIQUE

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

Effet : vous embrassez une tradition arcanique qui va caractériser votre pratique des forces magiques. Vous avez le choix entre académicien, éminence grise, maître d'études et maître des potions. La description de ces traditions se trouve plus loin dans cette section.

Grâce à cette tradition, vous obtenez des capacités spécifiques aux niveaux 2, 6, 10 et 14.

ACQUISITION DE DON

ÉVOLUTION – NIVEAU 4/8/12/16/19

Effet : choisissez un don dans la liste des dons, p. 176.

TRADITIONS ARCANIQUES

L'étude des arcanes est une discipline sans âge. Personne, pas même les elfes qu'on dit immortels, ne se souvient réellement de la façon dont est née ou s'est formalisée cette pratique ancestrale.

Ce qu'on appelle communément les « écoles de magie » regroupe les traditions les plus connues : huit catégories de sorts permettant de déterminer les typologies d'effets générés par les sortilèges.

Ainsi, les écoles sont les suivantes :

- L'école d'**abjuration** regroupe les sorts les plus protecteurs, même si certains peuvent être utilisés de manière offensive. On y trouve les barrières magiques, les sorts annulant certains effets néfastes, bannissant des créatures ou protégeant un lieu.
- L'école d'**invocation** transporte créatures et objets d'un lieu à un autre. Certains sorts peuvent même produire des objets ex nihilo.
- L'école de **divination** permet de révéler des informations concernant des secrets perdus ou d'obtenir un aperçu du futur ou du passé. Ces pouvoirs servent également à espionner.

- L'école d'**enchantement** permet d'influencer l'esprit d'autrui, que cela soit pour en faire un ami ou le contraindre à une action.
- L'école d'**évoction** manipule les éléments pour les déchaîner contre les cibles du magicien. Mais cette énergie peut également être canalisée afin de guérir les plaies.
- L'école d'**illusion** permet de se jouer des sens d'autrui, lui faisant voir, entendre ou sentir des choses qui n'existent pourtant pas.
- L'école de **nécromancie** porte un nom bien macabre car elle fraye avec la mort, permettant de relever ou de parler à des cadavres. Mais c'est également cette école qui permet de ramener les morts à la vie.
- Enfin, l'école de **transmutation** permet de modifier objets, créatures et environnement, les transformant physiquement.

ACADÉMICIEN

L'académicien a suivi le cursus classique d'étude, ce qui lui permet de se spécialiser très tôt dans l'une des huit écoles de magie – abjuration, divination, enchantement, évocation, illusion, invocation, nécromancie et transmutation – afin d'y exceller.

MAGIE ACADÉMIQUE

ÉVOLUTION – NIVEAU 2 ET PLUS

Effet : au niveau 2, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau, vous inscrivez dans votre grimoire et apprenez un sort supplémentaire qui doit être issu de votre école.

Limitations : lorsque vous obtenez la capacité *Maîtrise des sorts* (au niveau 18), vous devez choisir des sorts de votre école. Lorsque vous obtenez la capacité *sorts de prédilection* (au niveau 20), vous devez choisir au moins un sort de votre école.

SPÉCIALISATION

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

Effet : choisissez une école entre abjuration, invocation, divination, enchantement, évocation, illusion, nécromancie et transmutation. Ce choix est définitif. Vous obtenez une capacité qui dépend de votre école.

ABJURATION : RÉSISTANCE

CAPACITÉ PASSIVE

Condition : vous subissez des dégâts de l'énergie que vous avez choisie.

Effet : choisissez un type d'énergie parmi feu, froid, foudre, force, nécrotique, acide ou radiance. Ce choix est définitif. Vous gagnez la résistance à ce type de dégâts et ces derniers sont donc divisés par deux.

INVOCATION : AURA D'INVOCATEUR

CAPACITÉ PASSIVE

Condition : vous êtes face à une créature invoquée depuis un autre plan (comme un démon, par exemple).

Effet : cette créature subit le *désavantage* sur les jets effectués pour vous attaquer au corps à corps.

DIVINATION : INTUITION DU DEVIN

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une réaction

Déclencheur : un allié en vue qui effectue un test

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous pouvez conférer à cet allié l'*avantage* pour ce test.

Spécial : vous obtenez, en plus, et de manière permanente, l'*avantage* sur vos tests d'initiative.

ENCHANTEMENT : SOMMATION

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une réaction

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous lancez le sort *injonction* comme s'il s'agissait d'un sort de magicien. Vous ne dépensez pas d'emplacement de sort pour le faire.

ÉVOCACTION : MAÎTRISE DES ÉLÉMENTS

CAPACITÉ ACTIVE

Condition : vous lancez un sort infligeant des dégâts de feu, de foudre ou de froid.

Effet : vous pouvez changer l'énergie déterminant les dégâts du sort pour une autre parmi feu, foudre et froid.

ILLUSION : IMAGE RÉMANENTE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous cessez de vous concentrer sur un sort d'illusion.

Effet : ce dernier continue à produire son effet pendant encore un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise.

Limitation : si vous réalisez une action qui met fin au sort pour une raison indépendante de la concentration, il cesse d'agir selon les règles normales.

NÉCROMANCIE : VAMPIRE DES ÂMES

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : une créature à portée meurt

Portée : 9 m

Effet : vous récupérez autant de points de vie que son indice de dangerosité. Vous ne pouvez dépasser votre maximum de points de vie de cette façon.

Limitation : vous ne récupérez aucun point de vie si la créature est un mort-vivant ou une créature artificielle.

TRANSMUTATION : AMÉLIORATION

CAPACITÉ ACTIVE

Action : cf. le sort

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous lancez le sort *amélioration* comme s'il s'agissait d'un sort de magicien. Vous ne dépensez pas d'emplacement de sort pour le faire. Le sort est considéré comme étant lancé en utilisant un emplacement de niveau égal à votre bonus de maîtrise (par exemple, au niveau 10 de magicien, vous le lancez comme avec un emplacement de niveau 4 et affectez trois cibles).

EXPERTISE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Déclencheur : vous êtes ciblé par un sort de votre école de magie, et devez effectuer un jet de sauvegarde.

Effet : vous obtenez l'avantage sur ce jet de sauvegarde.

Limitation : vous n'obtenez pas cet avantage si le lanceur de sort est aussi un spécialiste de cette école.

ÉMINENCE GRISE

Certains magiciens sont attirés par le pouvoir terrestre plus que par le pouvoir magique. Ils se rapprochent des puissants et complotent là où les décisions comptent, auprès des chefs de guildes, des princes ou des rois. Certains deviennent les conseillers des têtes couronnées et œuvrent dans l'ombre, tandis que d'autres sillonnent le monde pour transmettre des informations cruciales en tant que diplomates ou émissaires, parfois autoproclamés. Pièces majeures sur le grand échiquier politique, ils sont capables d'éviter une guerre ou de la déclencher. Ils savent se montrer discrets et ne révèlent leur véritable force qu'en de rares occasions, mais dans ces moments où la magie remplace la lame de l'assassin, ils doivent être d'une efficacité absolue. Cela fait d'eux des magiciens parfaitement adaptés aux opérations sous couverture, capables d'œuvrer dans des régions ou des cultures où la magie est contrôlée, voire interdite.

POLITICIEN

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

Déclencheur : vous effectuez un test de Charisme, ou de Sagesse (Perspicacité) effectués afin de savoir si l'on vous ment.

Condition : vous vous trouvez au cœur de la haute société, dans un milieu mondain ou auprès de toute personne qui détient le pouvoir local.

Effet : vous savez parfaitement vous comporter dans les milieux de pouvoir. Vous obtenez l'avantage au test concerné.

INTERPRÈTE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : cf. sort

Effet : vous pouvez lancer le sort *compréhension des langues* sans utiliser d'emplacement, comme s'il s'agissait d'un tour de magie. Le sort n'est pas ajouté à votre grimoire. C'est une forme particulière du sort que vous connaissez, faisant appel à l'énergie de votre grimoire.

Spécial : le sort ne compte pas dans le nombre maximal de sorts que vous pouvez préparer.

IMPOSTURE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : cf. le sort

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous lancez le sort *déguisement*. Vous ne dépensez pas d'emplacement de sort pour le faire.

Spécial : le sort s'ajoute à votre grimoire. Il est toujours considéré comme préparé et ne compte pas dans le nombre maximal de sorts que vous pouvez préparer. Vous pouvez aussi le lancer normalement, en utilisant un emplacement de sort.

Spécial : lorsque vous êtes déguisé de façon à ce que votre cible puisse vous confondre avec un de ses alliés, vous obtenez l'avantage sur votre premier jet d'attaque contre elle.

TOUR SILENCIEUX

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Déclencheur : vous lancez un tour de magie nécessitant une composante verbale et/ou somatique.

Effet : vous n'avez pas besoin de la composante verbale et/ou somatique.

TOUR PUISSANT

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Déclencheur : vous utilisez un tour de magie qui nécessite un jet d'attaque.

Condition : vous avez l'avantage sur le jet d'attaque.

Effet : vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires, du même type que ceux du sort.

Évolution : au niveau 10, ce bonus passe à 2d6 dégâts et au niveau 14 à 3d6.

MAÎTRE D'ÉTUDES

Tous les magiciens ne sont pas des aventuriers. Certains se sentent plus à l'aise au sein de leurs laboratoires dans des institutions spécialisées, travaillant sans relâche à la recherche de connaissances nouvelles et de savoirs perdus. On les nomme les maîtres d'études. Ces derniers montrent également l'étrange particularité de s'intéresser à de nombreux artisanats. Pour les assister dans leurs créations, certains donnent vie à un simulacre : une sorte de familier amélioré fait d'argile, de bois ou de métal. Les simulacres les plus réussis sont des chefs-d'œuvre d'artisanat et de magie.

CRÉER SON SIMULACRE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : cf. encadré *Règles de simulacre*

Effet : vous apprenez à créer un simulacre, une créature ressemblant à un animal ou à un humanoïde miniature. La créature est faite d'argile et/ou de métal et/ou de bois, à l'intérieur de laquelle vous placez une fiole contenant un peu de votre sang faisant office de cœur : le réceptacle d'âme. Référez-vous aux règles de création de simulacre plus bas pour plus de détails.

APPELER/RENOYER SON SIMULACRE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : une action

Condition : votre simulacre est présent (pour le **renvoyer**) ou se trouve dans sa poche dimensionnelle (pour l'**appeler**)

Portée : 9 m (pour **appeler** le simulacre)

Effet : vous pouvez **renvoyer** temporairement votre simulacre. Il gagne alors une poche dimensionnelle où il attend que vous le rappeliez.

Lorsqu'il est temporairement renvoyé, vous pouvez l'**appeler** afin de le faire réapparaître dans un espace inoccupé situé à portée.

CONNAISSANCES VARIÉES

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Effet : votre érudition vous permet de toucher à un nombre de sujets variés. Vous obtenez la maîtrise de deux compétences ou outils à choisir entre Arcanes, Histoire, Médecine, Nature, Religion et outils d'herboriste. Vous obtenez aussi la maîtrise de deux outils entre les outils de forgeron, de menuisier, de joaillier ou de potier. Ces derniers sont ceux que vous utilisez afin de créer votre simulacre.

EXPERTISE DES SORTS

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Condition : vous effectuez un test afin de lancer un sort d'un niveau supérieur à votre niveau de sort maximal depuis un

parchemin, ou vous recopiez un sort depuis un parchemin dans votre grimoire.

Effet : vous obtenez l'avantage sur le test qui vous est demandé afin de réussir.

MAÎTRE DU GRIMOIRE

Certains magiciens investissent leur énergie et leur pouvoir au cœur même de leur grimoire. Leur magie devient alors étroitement liée à l'objet et ces individus rares développent une pratique tout à fait singulière. On dit d'eux qu'ils sont des maîtres des connaissances et qu'ils sont capables d'invoquer des créatures de papier pour les servir ou terrasser leurs ennemis.

LA PUISSANCE DU GRIMOIRE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

Déclencheur : vous lancez un sort nécessitant des composantes matérielles ne possédant pas de coût exprimé en pièces d'or.

Effet : vous pouvez utiliser votre grimoire comme focaliseur arcanique.

LES POUVOIRS DU GRIMOIRE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : cf. le sort lancé

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos long

Effet : vous pouvez lancer un sort présent dans votre grimoire sans l'avoir préparé.

Limitation : le sort est lancé à son niveau minimal (comme si vous aviez dépensé un emplacement de sort). Vous ne pouvez pas lancer un sort nécessitant un emplacement d'un niveau supérieur à la moitié du niveau de l'emplacement de sort le plus élevé que vous possédez (dépensé ou non), arrondi à l'entier supérieur.

LA PUISSANCE DE CES PAGES

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

Déclencheur : vous lancez un sort provoquant des dégâts d'acide, de feu, de force, de foudre, de froid, nécrotiques, de poison, psychiques, radiants, ou de tonnerre.

Effet : vous pouvez décider de remplacer le type de dégâts par les types tranchants, contondants ou perforants alors que les pages vierges de votre grimoire s'arrachent et s'envolent vers la ou les cibles, prenant la forme nécessaire au type de dégâts demandés. Ces dégâts sont considérés comme magiques.

Les pages arrachées se régénèrent magiquement une fois le sort terminé.

LES RÈGLES DE SIMULACRE

CONDITIONS DE CRÉATION DU SIMULACRE

Sa création vous coûte des composantes matérielles et demande du temps, comme indiqué dans le *Tableau de Création de simulacre*.

Limitation : pour créer un simulacre d'un niveau donné, il est nécessaire de posséder au moins le bonus de maîtrise minimum et être capable de lancer des sorts correspondant au niveau de sort minimum. Le temps correspond au nombre de jours nécessaires pour créer un simulacre. Le personnage doit être capable d'y consacrer au moins la moitié de sa journée.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DU SIMULACRE

Les caractéristiques de simulacre sont les suivantes : Force 2, Dextérité 14, Constitution 8, Sagesse 10, Charisme 10. Il possède une Intelligence de 6 plus votre bonus de maîtrise et une vitesse de 6 m. Son bonus de maîtrise est égal au vôtre.

Le simulacre possède un nombre de points de vie égal à votre maximum de points de vie divisé par 4. Un simulacre est toujours de Très Petite taille. Vous décidez de sa forme : celle d'un animal de très petite taille (comme un corbeau, un serpent, une araignée ou autre) ou d'un minuscule humanoïde.

Vous pouvez communiquer par télépathie avec votre simulacre tant qu'il se trouve dans un rayon de 30 m autour de vous. Il comprend votre langue si vous lui parlez.

CHOISIR LES CAPACITÉS DU SIMULACRE

Vous pouvez lui conférer des capacités d'un coût total maximal correspondant à celui exposé dans le *Tableau de Création de simulacre*, colonne *Points de capacité*. Le coût individuel ne peut excéder celui de la colonne *Coût maximal d'une capacité*. Ces capacités et leurs coûts individuels sont présentés dans le *Tableau de Capacités de simulacre*.

Limitations : une fois les capacités d'un simulacre établies lors de sa création, elles ne peuvent être changées. Vous ne pouvez qu'en rajouter si vous décidez de le faire monter de niveau.

Sauf mention contraire, chaque capacité ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

LES ACTIONS DU SIMULACRE

Votre simulacre agit indépendamment de vous, mais il obéit toujours à vos ordres. Lors d'un combat, il lance son propre dé d'initiative et agit à son tour. Il ne peut pas attaquer et ne possède pas de réaction. Il possède une action

qu'il peut utiliser à sa guise lorsque vous ne lui donnez aucun ordre, hors attaque.

LIMITES DE CRÉATION

Un personnage ne peut créer qu'un seul simulacre à la fois, et uniquement pour lui-même. La création d'un nouveau simulacre signifie la destruction du précédent. Il peut aussi améliorer son simulacre en l'augmentant d'un niveau. Le temps nécessaire est le même que pour la création d'un simulacre du niveau visé, mais le coût est égal au coût du niveau donné moins celui du niveau inférieur. Un simulacre ne peut être amélioré que d'un niveau à la fois.

DESTRUCTION DU SIMULACRE

Si votre simulacre arrive à 0 PV, il est irrémédiablement détruit.

Contrecoup : vous subissez alors un nombre de points de dégâts égal à son maximum de points de vie et le vôtre baisse du même montant jusqu'à ce que vous ayez effectué un repos long.

RECONSTRUIRE SON SIMULACRE

Vous pouvez éventuellement récupérer le réceptacle d'âme. S'il est intact, une fois son nouveau corps construit, il conservera tous ses souvenirs d'avant (avec quelques trous de mémoire éventuels, au bon vouloir de votre meneuse). Si le réceptacle est détruit, vous devrez créer un tout nouveau simulacre. Quoiqu'il en soit, le coût et le temps nécessaire correspondent à la création d'un simulacre du niveau voulu.

TRANSFÉRER UN RÉCEPTACLE D'ÂME

Tant que le réceptacle d'âme d'un simulacre reste intact, vous pouvez le retirer de ce dernier et le placer dans un nouveau corps de simulacre, où il conserve sa personnalité et sa mémoire. Ce nouveau corps suit les règles et coûts normaux de création de simulacre.

Limitation : le corps précédent du simulacre doit être détruit dans le processus, car il est impossible de créer plusieurs corps avec réceptacle interchangeable.

SIMULACRE ET FAMILIER

Il est impossible de posséder un simulacre et un familier issu du sort *appel de familier* en même temps. Ainsi, si le maître d'étude désire invoquer un familier via le sort approprié, il doit d'abord détruire son simulacre, et inversement.

CRÉATION DE SIMULACRE

NIVEAU DE SIMULACRE	NIVEAU DE SORT MINIMUM	BONUS DE MAÎTRISE MINIMUM	COÛT	TEMPS	PTS DE CAPACITÉS	COÛT MAX. D'UNE CAPACITÉ
1	1	+2	50 po	1 jour	4	1 pt
2	3	+3	100 po	2 jours	7	2 pts
3	5	+4	200 po	4 jours	10	2 pts
4	7	+5	400 po	8 jours	13	3pts
5	9	+6	1 000 po	15 jours	16	3pts

CAPACITÉS DE SIMULACRE

CAPACITÉ	DESCRIPTION	COÛT
Attaque	En utilisant votre action bonus, vous ordonnez à votre simulacre d'utiliser son action afin de porter une attaque au corps à corps. Cette dernière inflige 1d4 points de dégâts contondants, tranchants ou perforants (à choisir au moment de la création du simulacre). Son score d'attaque correspond à votre modificateur d'attaque de sort.	1
Attaques magiques	L'attaque de votre simulacre est considérée comme magique (nécessite Attaque).	2
Attaque modérée	L'attaque de votre simulacre inflige désormais 1d6 points de dégâts (nécessite Attaque).	2
Attaque réflexe	Lorsque votre simulacre se trouve dans une situation où il pourrait porter une attaque d'opportunité, vous pouvez dépenser votre réaction afin qu'il en porte une (nécessite Attaque).	2
Attaque supérieure	L'attaque de votre simulacre inflige désormais 1d8 points de dégâts (nécessite Attaque modérée).	3
Canal arcanique	Quand vous lancez un sort avec une portée de « contact », votre simulacre peut livrer le sort comme si c'était lui qui le lançait. Il doit se trouver à 36 m ou moins de vous et utiliser votre réaction pour transmettre le sort au moment où vous le lancez.	1
Caractéristiques renforcées	Choisissez deux caractéristiques de votre simulacre. Elles augmentent chacune de 2. Vous pouvez alternativement n'en choisir qu'une seule qui augmentera de 4. Peut être sélectionné plusieurs fois. Aucune de ses caractéristiques ne peut augmenter de plus de 4, même en prenant plusieurs fois cette capacité.	1
Compétent	Choisissez deux compétences. Votre simulacre en obtient la maîtrise. Peut être sélectionné plusieurs fois.	1
Défenses renforcées	Votre simulacre est particulièrement résistant. Il obtient une armure naturelle lui procurant un bonus de +2 à la CA.	1
Défenses renforcées améliorées	Le bonus à la CA dû à l'armure naturelle de votre simulacre est désormais de +4 (nécessite Défenses renforcées).	2
Défenses renforcées supérieures	Le bonus à la CA dû à l'armure naturelle de votre simulacre est désormais de +6 (nécessite Défenses renforcées améliorées).	3
Déplacement spécial	Votre simulacre obtient une vitesse de foussement ou de nage de 9m. Peut être sélectionné plusieurs fois, pour un type de déplacement différent à chaque fois.	1
Empoisonné	L'attaque de votre simulacre provoque des dégâts de poison. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (d'une difficulté égale à votre difficulté de sorts) ou être empoisonnée pour un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise.	3
Endurci	Votre simulacre possède désormais un nombre de PV égal à la moitié de votre maximum de PV.	3
Invisibilité	Votre simulacre peut lancer le sort <i>invisibilité</i> sur lui-même, à volonté.	2
Lien renforcé	Votre lien télépathique et votre capacité <i>Vision partagée</i> fonctionnent désormais dans un rayon de 5 km (nécessite <i>Vision partagée</i>).	2

CAPACITÉ	DESCRIPTION	COÛT
Lien renforcé supérieur	Votre lien télépathique et votre capacité <i>Vision partagée</i> (si vous l'avez sélectionnée) fonctionnent désormais sans limite tant que vous êtes sur le même plan d'existence (nécessite Lien renforcé).	3
Linguiste	Choisissez deux langues que vous maîtrisez. Votre simulacre en obtient la maîtrise. Il est désormais capable de parler. Peut être sélectionné plusieurs fois.	1
Manipulation	Votre simulacre est capable de manipuler des objets comme s'il avait deux mains humaines.	2
Protecteur	Lorsque votre simulacre est sur le même espace que vous et que vous êtes au corps à corps, vous ne subissez aucun <i>désavantage</i> pour vos attaques de sorts à distance.	2
Réserve occulte	Votre simulacre peut stocker des sorts afin de les relâcher au moment opportun. Vous pouvez lancer sur lui un nombre de sorts dont les niveaux cumulés ne dépassent pas votre bonus de maîtrise. Ils sont stockés. À tout moment, votre simulacre peut utiliser son action pour lancer le sort sur votre ordre. Par exemple, un personnage possédant un bonus de maîtrise de +3 peut stocker un sort de niveau 3, ou un sort de niveau 1 et un sort de niveau 2, ou encore trois sorts de niveau 1. Les sorts restent stockés jusqu'à utilisation.	2
Réservoir de magie	Une fois par jour, vous pouvez utiliser votre simulacre afin de régénérer l'un de vos emplacements de sort. Votre simulacre perd immédiatement un nombre de points de vie égal à deux fois le niveau de l'emplacement régénéré (maximum niveau 5/10 PV)	2
Résistance	Choisissez deux types de dégâts (feu, froid, acide, tranchants, contondants, etc.). Votre simulacre obtient la résistance à ces derniers. Vous pouvez choisir à la place deux états (charmé, empoisonné, etc.) auxquels il sera immunisé. Peut être sélectionné plusieurs fois.	2
Sens développés	Choisissez un sens entre l'ouïe, l'odorat et la vue. Votre simulacre obtient l'avantage sur tous les tests le concernant. Peut être sélectionné plusieurs fois.	1
Soutien indéfectible	Choisissez deux compétences. Lorsque votre simulacre est avec vous, il vous aide et vous permet de mieux réussir. Vous avez l'avantage sur les tests de ces deux compétences.	2
Vision partagée	Vous pouvez dépenser votre action pour percevoir le monde par les yeux et les oreilles de votre simulacre jusqu'au début de votre prochain tour. Pendant ce temps, vos yeux et vos oreilles ne fonctionnent plus. Votre simulacre doit se trouver dans un rayon maximal de 36 m autour de vous.	1
Vol	Votre simulacre possède une paire d'ailes et une vitesse de vol de 12 m.	1
Ventriloquie	Vous pouvez parler par la bouche de votre familier (nécessite <i>Vision partagée</i>). Votre simulacre doit se trouver au maximum à une distance égale à celle de sa capacité <i>Vision partagée</i> .	1

SERVITEUR DE PAPIER

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : cf. sort

Effet : vous pouvez lancer le sort *serviteur invisible* sans utiliser d'emplacement de sort, comme s'il s'agissait d'un tour de magie. Le sort ne compte pas dans le nombre maximal de sorts que vous pouvez préparer.

Spécial : votre serviteur n'est pas invisible, mais il a l'apparence d'un humanoïde de papier émergeant de votre grimoire.

Limitation : le sort n'est pas ajouté à votre grimoire. C'est une forme particulière du sort que vous connaissez, faisant appel à l'énergie de votre grimoire.

COMPULSER

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Condition : vous terminez un repos court.

Nombre d'utilisations : Une

Rechargement : aube suivante

Effet : vous compulsez votre grimoire à la recherche d'un nouveau sort à mémoriser. Vous pouvez oublier un nombre maximal de sorts que vous avez préparés égal à votre bonus de maîtrise. Vous pouvez les remplacer par autant de sorts que vous n'avez pas préparés parmi les sorts inscrits sur votre grimoire.

MOÏNE



À l'écart du stress, du bruit, de la fureur du monde et des autres, le moine vit une existence de retraite hors du temps, ascétique, rythmée par la méditation et un entraînement physique d'une rigueur absolue. La paix spirituelle à laquelle accèdent ces individus leur permet un contrôle total par l'esprit de leur enveloppe corporelle. Les véritables moines sont ceux qui parviennent à l'illumination et à la transcendance. Cet éveil aux flux d'énergie qui parcourent le monde matériel leur permet petit à petit de maîtriser cette force que la plupart appellent le ki.

Le contrôle du ki permet aux moines de dépasser les limites de leur propre corps. De frapper comme si leurs poings étaient de la pierre, de se déplacer à la vitesse du vent, de défier les lois de la gravité, de maîtriser des pouvoirs surnaturels qui pourraient s'apparenter à de la magie.

Les moines font des espions, des éclaireurs et des tueurs d'exception.

Au sein d'un groupe de héros, un moine est un électron libre. L'union fait la force, mais la force de cette classe repose sur la liberté de mouvement et ses capacités spéciales qui la distinguent de celle des guerriers fortement harnachés et ancrés au sol. Sa loyauté indiscutable en fait toutefois un allié précieux.

CRÉER UN MOÏNE

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de moine

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de moine après le premier niveau

Maîtrises

Armures : aucune

Armes : armes courantes, épées courtes

Outils : choisissez un type d'outils d'artisan ou un instrument de musique

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité

Compétences : choisissez deux compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Histoire, Perspicacité et Religion.

NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	ARTS MARTIAUX	POINTS DE KI	MOUVEMENT SANS ARMURE	CAPACITÉS
1	+2	1d4	–	–	Défense sans armure, Arts martiaux
2	+2	1d4	2	+3 m	Ki, Déplacement sans armure
3	+2	1d4	3	+3 m	Tradition monacale, Parade de projectiles
4	+2	1d4	4	+3 m	Acquisition de don, Chute ralentie
5	+3	1d6	5	+3 m	Attaque supplémentaire, Frappe étourdissante
6	+3	1d6	6	+4,50 m	Frappe de ki, Capacité de tradition monacale
7	+3	1d6	7	+4,50 m	Dérobade, Tranquillité de l'esprit
8	+3	1d6	8	+4,50 m	Acquisition de don

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.

- une épée courte ou n'importe quelle arme courante
- un paquetage d'exploration souterraine ou un paquetage d'explorateur
- dix fléchettes

CAPACITÉS DE CLASSE

À chaque niveau de classe, cette dernière vous accorde des capacités particulières. Le tableau ci-dessus résume ces capacités et les niveaux auxquels elles sont disponibles.

DÉFENSE SANS ARMURE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

Condition : vous ne portez pas d'armure.

Effet : votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Sagesse.

Limitation : vous ne pouvez bénéficier de la capacité Défense sans armure issue de deux sources différentes (comme lors d'un multiclassage entre barbare et moine, par exemple), et devez choisir l'une ou l'autre. Cette capacité ne se combine pas avec aucune capacité ou aucun sort fournissant une nouvelle manière de calculer la CA (CA = 13 + modificateur de caractéristique ou CA = 16 + modificateur de caractéristique par exemple), seulement avec ceux proposant un bonus à la CA (+1, +2, etc.).

ARTS MARTIAUX

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

Conditions : vous ne portez ni armure ni bouclier et combattez à mains nues ou avec des armes de moine.

Effet : vous avez la possibilité de choisir votre Dextérité au lieu de votre Force pour vos jets d'attaque et de dégâts même à mains nues ou avec des armes de moine ne possédant pas la propriété *finesse*.

De plus, vos dégâts dépendent de votre niveau. Vous possédez un dé d'arts martiaux. Au niveau 1, il s'agit d'un d4. Vous pouvez, si vous le désirez, remplacer vos dégâts à mains nues par votre dé d'arts martiaux. Vous pouvez aussi, si vous le désirez, remplacer le dé de dégâts des armes de moine avec lesquelles vous attaquez par votre dé d'arts martiaux.

Évolution : votre dé d'arts martiaux évolue avec le niveau, comme indiqué dans le tableau d'évolution du moine.

FRAPPE SUPPLÉMENTAIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

Action : une action bonus

Déclencheur : vous utilisez l'action *Attaquer* à mains nues ou à l'aide d'une arme de moine.

Effet : vous pouvez porter une unique attaque à mains nues. À titre d'exemple, si au cours de votre action, vous décidez d'attaquer avec votre nunchaku, il vous est également

LES ARMES DE MOINE

Dans le cadre de la classe de moine, les « armes de moines » désignent les épées courtes ou toutes les armes courantes qui n'ont pas la propriété à deux mains ou lourde.

Il existe certains établissements où sont formés des moines qui ont recours à des armes très spécifiques. La plus connue est une sorte de matraque formée de deux petits gourdins le plus souvent de bois, reliés par les maillons métalliques d'une chaîne. On désigne cette arme comme un nunchaku. Un autre exemple : une arme similaire à la serpe des druides mais dotée d'une lame plus droite et plus petite. Il s'agit d'un kama. Vous êtes libre de nommer votre arme de moine comme bon vous semble, tant que vous respectez les statistiques indiquées dans les règles pour l'arme en question.

possible de porter une attaque à mains nues au titre d'une action bonus, à condition évidemment que vous n'ayez pas déjà entrepris d'action bonus lors de votre tour.

KI

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Rechargement : vous regagnez tous vos points de ki après un repos court ou long

Condition : pour recharger vos points de ki, il est indispensable d'observer au minimum une période de 30 min de méditation au cours du repos.

Effet : vous êtes capable de mobiliser l'énergie mystique du ki. Vous obtenez un nombre de points de ki, en rapport avec votre niveau de moine, comme indiqué dans la colonne points de ki dans le tableau d'évolution du moine.

La dépense de ces points de ki vous permet de déclencher certaines manœuvres spéciales liées à l'énergie du ki. Vous connaissez désormais les trois manœuvres suivantes :

- Déluge de coups
- Défense patiente
- Déplacement aérien

Spécial : certaines capacités fonctionnant avec le ki autorisent votre cible à effectuer un jet de sauvegarde. Vous calculez de la manière suivant le DD du jet de sauvegarde :

DD de sauvegarde contre le ki = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse.

DÉLUGE DE COUPS (MANŒUVRE)

CAPACITÉ ACTIVE

Déclencheur : vous utilisez votre capacité *Frappe supplémentaire*.

Condition : vous dépensez 1 point de ki.

Effet : vous effectuez deux attaques bonus à mains nues au lieu d'une seule.

DÉFENSE PATIENTE (MANŒUVRE)

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action bonus

Condition : vous dépensez 1 point de ki.

Effet : vous utilisez l'action *Esquiver* sans dépenser votre action.

DÉPLACEMENT AÉRIEN (MANŒUVRE)

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action bonus

Condition : vous dépensez 1 point de ki.

Effet : vous utilisez l'action *Se désengager* ou *Se précipiter* sans dépenser votre action.

Spécial : jusqu'à la fin de votre tour, votre distance de saut est doublée.

DÉPLACEMENT SANS ARMURE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

Condition : vous ne portez pas d'armure ni de bouclier.

Effet : votre vitesse augmente de 3 m.

Évolution : ce bonus passe à 4,5 m au niveau 6.

TRADITION MONACALE

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : votre chemin mène à un croisement et vous devez choisir votre route. Sélectionnez une tradition monacale parmi la voie des cinq animaux, la voie de la main ouverte, la voie du métal brûlant ou la voie du vide. Ces voies sont toutes décrites plus loin. Une fois une tradition choisie, elle vous donne accès à des capacités spécifiques aux niveaux 3, 6, 11 et 17.

PARADE DE PROJECTILES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une réaction

Déclencheur : vous êtes touché par une attaque effectuée avec une arme à distance ou une arme lancée.

Effet : vous parez ou attrapez le projectile. Les dégâts du projectile sont réduits de 1d10 + votre modificateur de Dextérité + votre niveau de moine.

Spécial : si les dégâts sont réduits à 0 ou moins, que vous disposez d'une main libre et que le projectile peut être tenu à une main, alors vous pouvez choisir d'attraper le projectile. Cela vous permet si vous le souhaitez d'obtenir gratuitement la capacité suivante :

RENOI DE PROJECTILE

CAPACITÉ ACTIVE

Condition : vous dépensez 1 point de ki.

Effet : vous effectuez une attaque à distance avec le projectile attrapé. Vous ajoutez votre bonus de maîtrise à l'attaque, que vous possédiez ou non la maîtrise de l'arme. Le projectile est considéré, dans le cadre de cette attaque, comme une arme de moine. Sa portée normale est de 6 m, et sa portée longue de 18 m.

ACQUISITION DE DON

ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19

Effet : choisissez un don dans la liste des dons, p. 176.

CHUTE RALENTIE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 4

Action : une réaction

Déclencheur : vous chutez.

Effet : les dégâts de chute sont réduits d'un total égal à cinq fois votre niveau de moine.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 5

Déclencheur : vous entreprenez l'action *Attaquer*.**Effet** : vous pouvez désormais effectuer 2 attaques.**Limitation** : cette capacité ne fonctionne pas sur les attaques effectuées en action bonus, en réaction, ou avec toute autre action que l'action *Attaquer* (dans le cadre d'une capacité de classe, d'un sort ou d'un don vous octroyant une attaque, mais pas l'action *Attaquer*).**FRAPPE ÉTOURDISSANTE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 5

Déclencheur : vous frappez une autre créature avec une arme de moine ou à mains nues.**Condition** : vous dépensez 1 point de Ki**Jet de sauvegarde** : Constitution**Effet** : vous perturbez la circulation du ki de votre cible. Elle doit réussir un jet de sauvegarde ou être *étourdie* jusqu'à la fin de votre prochain tour.**FRAPPE DE KI**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Déclencheur : vous frappez une autre créature à mains nues.**Effet** : lorsque vous êtes confronté à des résistances ou des immunités aux attaques et aux dégâts non magiques, vous pouvez désormais considérer vos attaques comme des attaques magiques.**DÉROBADE**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

Déclencheur : vous subissez un effet lié à une zone, qui autorise un jet de sauvegarde de *Dextérité* pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès (comme le sort *boule de feu*).**Effet** : vous subissez la moitié des dégâts sur un échec au jet de sauvegarde et aucun dégât sur un succès.

TRANQUILLITÉ DE L'ESPRIT

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 7

Action : une action

Déclencheur : vous subissez un effet qui cause l'effet charmé ou terrorisé.

Effet : vous mettez fin à cet effet.

TRADITIONS MONACALES

Les approches des monastères concernant les traditions monacales diffèrent. Certains n'enseignent qu'une seule voie, d'autres en proposent deux. D'autres établissements placent l'individu au centre et adaptent leur enseignement en fonction des aptitudes de ses pensionnaires. Ces monastères enseignent ainsi toutes les voies.

VOIE DES CINQ ANIMAUX

Les moines de la voie des cinq animaux s'inspirent de la nature et des créatures ordinaires ou fantastiques pour développer des techniques de combat originales et déconcertantes pour leurs adversaires. Les adeptes de cette tradition délaissent totalement les armes pour se concentrer sur les techniques à mains nues. Ils observent la nature durant de longues heures, puis répètent les mouvements qu'ils ont observés pendant des jours entiers. Enfin, ils affrontent – parfois de façon pacifique, parfois dans une lutte à mort – les créatures qu'ils imitent afin d'en saisir toutes les subtilités.

GRIFFE DU TIGRE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

Déclencheur : vous effectuez une attaque à mains nues.

Effet : vous infligez des dégâts tranchants au lieu de contondants, si vous le souhaitez.

FUREUR DU TIGRE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Déclencheur : vous effectuez une attaque à mains nues réussie.

Condition : vous dépensez 1 point de ki.

Effet : vous obtenez automatiquement le résultat maximal sur votre dé de dégâts lors d'une attaque à mains nues réussie.

Spécial : si vous dépensez 2 points de ki, vous obtenez le maximum de dégâts sur toutes vos attaques à mains nues lors de votre tour.

PARADE DE LA GRUE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une réaction

Condition : vous dépensez un point de ki.

Durée : jusqu'à votre prochain tour.

Effet : vous lancez votre dé d'arts martiaux, et en ajoutez le résultat à votre CA

MORSURE DU SERPENT

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Déclencheur : vous effectuez une attaque à mains nues.

Effet : vous infligez des dégâts perforants au lieu de contondants, si vous le souhaitez.

VENIN DU SERPENT

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Déclencheur : vous effectuez une attaque à mains nues réussie.

Condition : vous dépensez 1 point de ki.

Jet de sauvegarde : Dextérité

Effet : vous obligez votre cible à faire un jet de sauvegarde. En cas d'échec, elle est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Limitation : cet effet ne peut être obtenu que lors d'une attaque sur une créature disposant de récepteurs sensoriels externes liés à la vue.

VOIE DE LA MAIN OUVERTE

La voie de la main ouverte regroupe les meilleurs moines combattants. Ils sont les maîtres incontestés des arts martiaux, virtuoses de la frappe à mains nues et du maniement des armes. Ils n'ont pas leur pareil pour déplacer ou faire perdre l'équilibre à leurs adversaires. Ils sont également capables de canaliser le ki afin de récupérer de leurs blessures et même d'entrer dans un état méditatif leur permettant d'éviter les dégâts.

TECHNIQUE DE LA MAIN OUVERTE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

Déclencheur : vous touchez une cible avec une des attaques permises par votre *Déluge de coups*.

Jet de sauvegarde : Dextérité ou Force

Effet : la cible subit l'un des effets de votre choix.

- Elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle se retrouve à terre.
- Elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, vous pouvez la repousser jusqu'à 4,5 m de vous.
- Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la cible n'a droit à aucune réaction.

INTÉGRITÉ PHYSIQUE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : une action

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos long

Effet : vous récupérez un nombre de points de vie égal à trois fois votre niveau de moine. Vous ne pouvez excéder votre maximum de points de vie.

VOIE DU MÉTAL BRÛLANT

Les moines du métal brûlant ont appris à canaliser leur ki afin de conférer à leur corps les propriétés du métal. Ils sont capables de devenir plus résistants, plus durs et plus tranchants mais aussi de devenir ardents comme du métal en fusion, ou mordants comme de l'acier gelé.

LE FROID ET LA FLAMME

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Déclencheur : vous réussissez une attaque à mains nues ou avec une arme de moine.

Condition : vous dépensez un point de ki.

Effet : vos poings ou vos armes deviennent brûlants comme l'acier incandescent, ou froid comme du métal gelé. Vous infligez, en plus des dégâts normaux de votre attaque, des dégâts de feu ou de froid, selon votre choix. Ces dégâts supplémentaires correspondent à votre bonus de maîtrise. Ces dégâts sont considérés comme magiques.

Spécial : si vous obtenez une réussite critique sur votre attaque, vous doublez ces dégâts supplémentaires.

Par exemple, un moine de niveau 6 possédant un modificateur de Dextérité de +4, un bonus de maîtrise de +3 et attaquant à mains nues occasionnera 1d6+4 points de dégâts contondants et 3 dégâts de feu ou de froid. Si l'attaque est une réussite critique, il occasionnera 2d6+4 dégâts contondants et 6 dégâts de feu ou de froid.

POINGS ÉLÉMENTAIRES

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Déclencheur : vous effectuez une attaque à mains nues.

Effet : si vous le souhaitez, vous infligez des dégâts de feu ou de froid au lieu de dégâts contondants.

LA DURETÉ DU MÉTAL

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : une réaction

Déclencheur : vous subissez des dégâts.

Condition : vous dépensez 1 point de ki.

Durée : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

Effet : votre corps devient aussi dur que le métal. Votre épiderme se teinte même de reflets métalliques. Vous obtenez la *résistance* à tous les dégâts sauf aux dégâts de foudre, d'acide et psychiques jusqu'à la fin de la durée de cette capacité.

Contrecoup : pendant la durée de cette capacité, votre vitesse de déplacement est réduite de 4,5 m.

VOIE DU VIDE

Rares sont les moines à suivre la voie du vide. Pour la plupart des habitants des royaumes mortels, ces individus ne sont qu'une fable, une légende. On dit d'eux qu'ils seraient capables de voir par-delà la vue et on les désigne généralement comme « moines aveugles ». Ils parcourent le monde, un bandeau sur les yeux, un bâton pour les aider, passant pour de simples et faibles voyageurs. Mais ce sont en réalité des combattants redoutables ayant appris à transcender totalement leur enveloppe corporelle. Ils sont également connus pour être de terribles adversaires face aux lanceurs de sorts, se servant de leur ki afin de disperser la magie autour d'eux.

REGARD DE L'AVEUGLE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

Effet : le vide s'empare de vos sens. Vos yeux se recouvrent d'une cataracte, mais votre perception augmente de manière surnaturelle. Vous devenez capable de percevoir ce qui se trouve autour de vous sans être gêné de quelque sorte que ce soit par les ténèbres, même magiques, ou l'invisibilité.

Spécial : vous êtes immunisé contre l'état *aveuglé*.

Contrecoup : vous ne distinguez plus que des formes imprécises (il vous est par exemple impossible de lire un texte), distinguez difficilement les couleurs et, au-delà de 18 m, vous ne distinguez pas les visages.

AU CŒUR DU VIDE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Condition : vous dépensez 2 points de ki.

Effet : vous lancez le sort *ténèbres*.

LA NATURE DU VIDE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : une réaction

Déclencheur : un sort est lancé à portée de cette capacité.

Condition : vous dépensez un nombre de points de ki égal au niveau du sort ayant déclenché cette capacité.

Portée : 18 m

Nombre d'utilisations : deux

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous apercevez les courants magiques qui se déchangent et utilisez votre ki afin de les interrompre. Le sort auquel vous réagissez échoue automatiquement.

Limitation : vous ne pouvez dépenser plus de points de ki que votre bonus de maîtrise.

PALADIN



Guerrier accompli, spécialiste du combat au corps à corps en armure lourde, le paladin se distingue toutefois des hommes d'armes et mercenaires par un élément fondamental : son serment. Bien que sa nature puisse varier, il implique toujours le sacrifice de soi au service d'un idéal. C'est de ce dévouement, et de la flamme intérieure qui l'anime, qu'un paladin tire sa puissance et son aura. En progressant, et à condition de rester fidèle à sa ligne de conduite, un paladin attire à lui les faveurs de divinités honorées par ses actes. Il devient alors capable de canaliser une puissante magie qu'il mobilise dans la défense de ses idéaux et qui l'aide à accomplir sa destinée.

Animé d'une détermination sans faille et d'une volonté inébranlable, le paladin est l'archétype du héros aventureux. Il arpente le monde à la recherche du meilleur moyen de faire avancer sa cause. Dès lors qu'il a prêté serment, il conserve rarement un attachement à sa vie passée, et se consacre tout entier à sa quête, qui l'occupe bien souvent pour le reste d'une vie tumultueuse.

Au sein d'un groupe, un paladin constitue en général un formidable leader, légitimé par son charisme et le respect naturel qu'il inspire par ses mots, mais surtout par ses actes. En combat, il est toujours en première ligne et il est le point de ralliement de ses alliés. Il est capable d'encaisser les coups et ne plie jamais tant qu'une étincelle de vie subsiste en lui.

CRÉER UN PALADIN

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de paladin

Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de paladin après le premier niveau

Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT	
			1	2
1	+2	Sens du juste, Imposition des mains	-	-
2	+2	Style de combat, lancer des sorts, focaliseur d'incantation, Châtiment	2	-
3	+2	Santé parfaite, Serment sacré, sorts de serment	3	-
4	+2	Acquisition de don	3	-
5	+3	Attaque supplémentaire, sorts de serment	4	2
6	+3	Aura de protection	4	2
7	+3	Capacité de serment sacré	4	3
8	+3	Acquisition de don	4	3

Compétences : vous pouvez choisir deux compétences parmi Athlétisme, Intimidation, Médecine, Perspicacité, Persuasion et Religion.

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.

- une arme de guerre et un bouclier ou deux armes de guerre
- cinq javelines ou n'importe quelle arme de corps à corps courante
- un paquetage d'ecclésiastique ou un paquetage d'explorateur
- une cotte de mailles et un symbole sacré

CAPACITÉS DE CLASSE

À chaque niveau de classe, cette dernière vous accorde des capacités particulières. Le tableau ci-dessus résume ces capacités et les niveaux auxquels elles sont disponibles.

SENS DU JUSTE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : une action

Durée : jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Portée : 18 m

Nombre d'utilisations : un nombre de fois égal à 1 + votre modificateur de Charisme

Rechargement : repos long

Effet : vous mobilisez une sorte de sixième sens qui nécessite toute votre attention. Vous percevez le Mal comme une agression aiguë de tous vos sens alors que le Bien vous procure une sensation diffuse de bien-être. Concrètement, vous savez où se trouve toute créature céleste, félonne ou morte-vivante qui n'est pas cachée derrière un abri total. Pour chaque être que vous percevez, vous en connaissez le type (céleste, félon ou mort-vivant). Vous n'en savez cependant pas plus sur cette créature.

Spécial : vous êtes aussi capable de détecter la présence de tout lieu ou objet qui a été consacré ou profané se trouvant à portée, comme un lieu sous le coup d'un sort comme *sanctification*.

IMPOSITION DES MAINS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : une action

Portée : contact

Nombre d'utilisations : tant qu'il vous reste des points dans votre réserve de guérison

Rechargement : repos long pour régénérer la réserve

Effet : vous avez la capacité de guérir les blessures par simple contact de vos mains. Vous possédez une réserve de points de guérison égale à votre niveau de paladin multiplié par 5.

Quand vous utilisez cette capacité, vous puisez dans votre réserve le nombre de points que vous désirez et restaurez autant de points de vie à la créature touchée (sans pouvoir lui permettre d'excéder son maximum de points de vie ni de régénérer les points de vie temporaires).

Spécial : vous pouvez décider, au lieu de rendre des points de vie, de puiser 5 points dans votre réserve afin de soigner

LES PALADINS EN PANGÉE

Comme les clercs, c'est au sein d'un temple que les paladins reçoivent l'enseignement indispensable à la maîtrise de leurs pouvoirs magiques. Une fois leur formation terminée, les paladins ne restent pas nécessairement affiliés à ce temple. Ils retrouvent ainsi une liberté de conscience totale. Comme les clercs, ils possèdent en général un symbole sacré contenant un œil fermé, symbole de l'Enfant, entremêlé au symbole du dieu ou du panthéon qu'ils vénèrent. S'ils ne vénèrent pas de divinité ou de panthéon particulier, le symbole représente alors généralement simplement un œil.

la créature d'une maladie ou d'un poison. Il est possible de soigner plusieurs maladies ou poisons au cours de la même action sur une même créature, mais chaque maladie ou poison nécessite la dépense de 5 points de la réserve.

Limitation : cette capacité n'a aucun effet sur les créatures artificielles ni sur les morts-vivants.

STYLE DE COMBAT

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Effet : vous vous spécialisez dans une manière spécifique d'aborder le combat. Vous choisissez un style de combat parmi armes à deux mains, défense, duel et protection.

Limitation : vous ne pouvez pas choisir deux fois le même style de combat, quand bien même vous pourriez en choisir un second grâce à une capacité.

ARMES À DEUX MAINS

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous obtenez 1 ou 2 avec un dé de dégâts sur une attaque effectuée avec une arme de corps à corps tenue à deux mains.

Effet : vous relancez le dé de dégâts. Vous devez utiliser le second résultat, même s'il s'agit encore une fois d'un 1 ou d'un 2.

Limitation : pour utiliser cette capacité, il faut obligatoirement que l'arme possède la propriété à deux mains ou polyvalente.

DÉFENSE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous portez une armure.

Effet : vous obtenez un bonus de +1 à votre CA.

DUEL

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous maniez une arme de corps à corps à une main.

Effet : vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts infligés avec cette arme.

Limitation : vous ne maniez aucune arme dans l'autre main. Vous pouvez cependant tenir un bouclier.

PROTECTION

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une réaction

Déclencheur : une créature que vous pouvez voir attaque une cible autre que vous et située dans un rayon de 1,5 m autour de vous.

Effet : vous imposez à l'attaquant le désavantage sur son jet d'attaque.

Limitation : pour avoir recours à cette capacité, le port d'un bouclier est obligatoire.

INCANTATIONS

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Effet : vos prières et vos méditations vous permettent d'accéder à une forme de magie nourrie par votre foi. Vous pouvez désormais lancer des sorts à la manière d'un clerc.

Sorts connus

Vous connaissez tous les sorts de votre liste de sorts. Vous devez cependant en préparer un certain nombre chaque jour.

Sorts préparés

Après chaque repos long, vous devez préparer les sorts que vous serez capable de lancer pour la journée.

Vous pouvez préparer un nombre de sorts égal à [la moitié de votre niveau de paladin] + [votre modificateur de Charisme]. Ainsi, un paladin de niveau 4 possédant un modificateur de Charisme de +2 pourra préparer 4 sorts. Il choisit ses sorts dans la liste des sorts de paladin.

LISTE DE SORTS DE PALADIN

NIVEAU 1

- *bénédictio*
- *bouclier de la foi*
- *brûlure du juste*
- *choc des titans*
- *détection de la magie*
- *détection du mal et du bien*
- *détection du poison et des maladies*
- *faveur divine*
- *frappe du juste*
- *héroïsme*
- *injonction*
- *protection contre le mal et le bien*
- *purification de la nourriture et de l'eau*
- *soin des blessures*

NIVEAU 2

- *aide*
- *arme magique*
- *frappe lumineuse*
- *localiser un objet*
- *protection contre le poison*
- *restauration inférieure*
- *trouver une monture*
- *zone de vérité*

Vous ne pouvez pas préparer de sorts d'un niveau supérieur à celui de vos emplacements de sorts. Ainsi, un paladin de niveau 4 ne pourra préparer que des sorts de niveau 1.

Préparer ses sorts prend une minute par niveau de chaque sort préparé.

Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation permet de déterminer votre score d'attaque magique, pour les sorts nécessitant un jet d'attaque, et la difficulté de vos sorts, pour les sorts exigeant un jet de sauvegarde de la part de vos adversaires. En général, un sort demande l'un ou l'autre, rarement les deux. Chaque sort vous indique s'il utilise l'un ou l'autre (ou aucun) de ces deux scores.

La caractéristique d'incantation pour les sorts de paladin est le Charisme. En effet, votre magie découle de votre force de volonté, de votre foi et de votre serment.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

LANCER DES SORTS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

Action : selon le sort

Nombre d'utilisations : cf. tableau – emplacements de sorts

Rechargement : repos long – récupération de l'intégralité des emplacements de sorts dépensés

Effet : lancer un sort de niveau 1 ou plus demande la dépense d'un emplacement de sort correspondant au niveau du sort lancé.

Spécial : il est possible de lancer un sort d'un niveau donné avec un emplacement de sort de niveau supérieur. On peut donc lancer un sort de niveau 1 avec un emplacement de sort de niveau 2, 3 ou plus. Certains sorts voient leurs effets augmentés s'ils sont lancés à partir d'un emplacement de sort de niveau supérieur, comme spécifié dans leur description.

Pour plus de détails sur les règles de magie et le lancer de sorts, notamment les actions et composantes, rendez-vous à la page 248, dans le chapitre *La magie*.

FOCALISEUR D'INCANTATION

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

Condition : vous tenez votre focaliseur dans une main.

Effet : vous avez la possibilité d'avoir recours à un symbole sacré (voir le chapitre *L'équipement*, page 200) comme focaliseur d'incantation. Ce symbole peut par exemple être gravé sur votre bouclier, vous permettant alors d'utiliser votre bouclier comme focaliseur. Vous n'avez alors pas

besoin de posséder les composantes matérielles nécessaires au lancement du sort que vous lancez, à moins qu'elles possèdent un coût exprimé en pièces d'or.

CHÂTIMENT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

Déclencheur : vous avez réussi une attaque avec une arme de corps à corps.

Condition : vous dépensez un de vos emplacements de sorts.

Effet : vous décidez d'infliger, avec l'attaque qui déclenche votre capacité, des dégâts radiants à votre cible qui s'ajoutent aux dégâts normaux de l'arme. Ces dégâts supplémentaires sont de 2d8 dégâts radiants lorsque vous sacrifiez un emplacement de sort de niveau 1. Les dégâts sont encore augmentés de 1d8 supplémentaire si la cible est un mort-vivant ou un fiélon.

Évolution : si vous dépensez un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous ajoutez 1d8 par niveau de sort supplémentaire jusqu'à un maximum de 5d8.

SANTÉ PARFAITE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

Effet : vous êtes immunisé contre les maladies.

SERMENT SACRÉ

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

Effet : votre cheminement personnel a renforcé vos convictions. Vous êtes désormais prêt à prêter un serment qui matérialisera votre foi et vos vérités. Vous devez choisir entre le serment de dévotion, le serment d'obéissance, le serment de la terre et le serment de piété. Les différents serments sont décrits un peu plus loin.

Ce serment vous octroie des capacités aux niveaux 3, 7, 15 et 20. On trouve, dans ces capacités, les sorts de serment et les effets de canalisation d'énergie divine.

SORTS DE SERMENT

ÉVOLUTION – NIVEAU 3/5/9/13/17

Effet : une liste de sorts spécifiques est associée à chaque serment. Cette liste vous indique quels sorts vous acquerrez et à quel niveau. Une fois que vous avez appris un sort de serment, vous pouvez considérer qu'il est toujours préparé, et il n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

Spécial : certains sorts de serment n'apparaissent pas dans la liste de sorts de paladin. Vous pouvez quand même les considérer comme des sorts de paladin.

Les sorts indiqués par un astérisque seront disponibles dans le *Livre du Joueur Avancé*.

CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : selon l'effet utilisé

Nombre d'utilisations : une

ROMPRE VOTRE SERMENT

L'éthique d'un paladin est d'une terrible exigence. Mais les paladins sont des mortels comme les autres, et même le plus vertueux peut se révéler faillible. Il peut arriver que le droit chemin implique des efforts insurmontables, ou qu'une situation exige de choisir le moindre mal. Parfois, dans le stress de l'action, il peut arriver que le paladin transgresse les règles qu'il avait pourtant juré de respecter sans faillir. On dit alors que le paladin a rompu son serment.

Quand cela arrive, il y a deux grands cas de figure. Le paladin en repentance et celui qui ne souffre d'aucun remords ni regret. Le premier a en général hâte de solliciter l'absolution auprès d'une figure d'autorité spirituelle, un prêtre de sa foi ou encore un paladin appartenant au même ordre que lui, si possible un supérieur hiérarchique. La pénitence requise peut prendre bien des formes, en rapport avec la gravité de la faute : prier, jeûner, se flageller, se mettre au service des plus faibles, ou tout autre acte mettant en avant une abnégation sans faille.

Une fois le repentir accompli, le paladin effectue généralement une cérémonie afin de signifier l'accession au pardon, que ce soit le sien ou celui d'une divinité qu'il vénère. Il peut alors enfin prendre un nouveau départ.

Un paladin qui brise volontairement son serment et qui ne manifeste aucun repentir constitue un autre cas de figure. Les conséquences s'avèrent alors bien plus profondes. C'est désormais à la meneuse de décider de la suite : perdra-t-il ses pouvoirs ? Sera-t-il forcé de choisir une nouvelle classe de personnage ? Devra-t-il accomplir une quête impossible ?

Dans l'imaginaire collectif, le paladin est l'archétype du « chevalier blanc ». Cet archétype est, avouons-le, souvent incarné par des personnages masculins. Dans un univers de fantasy, il n'y a aucune raison que cette classe ne puisse être attribuée à un personnage féminin, ou toute autre orientation de genre. Il n'existe pas de prérequis de ce type pour qu'un personnage puisse devenir paladin.

De même, bien qu'il revête une connotation fortement chrétienne, la plupart des univers de jeu sont profondément polythéistes. Ainsi, un paladin n'a pas à suivre les préceptes de l'Église présents dans notre imaginaire collectif. Il suit les préceptes de son serment, et ce sont là ses seules obligations concrètes.

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous savez maîtriser l'énergie divine qui émane de votre serment et lui donner un terrain d'expression par vos pouvoirs magiques. Les effets auxquels vous avez accès sont déterminés par le serment que vous avez choisi.

Spécial : certains effets de la canalisation d'énergie divine autorisent des jets de sauvegarde. Quand vous utilisez un tel effet avec un personnage de cette classe, vous devez utiliser un DD égal au DD des jets de sauvegarde de vos sorts de paladin.

ACQUISITION DE DON

ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19

Effet : choisissez un don dans la liste des dons, p. 176.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 5

Déclencheur : vous entreprenez l'action *Attaquer*.

Effet : vous pouvez effectuer 2 attaques.

Limitation : cette capacité ne fonctionne pas sur les attaques effectuées en action bonus, en réaction, ou avec toute autre action que l'action *Attaquer* (dans le cadre d'une capacité de classe, d'un sort ou d'un don vous octroyant une attaque, mais pas l'action *Attaquer*).

AURA DE PROTECTION

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Déclencheur : vous, ou toute créature amicale à portée, entreprenez un jet de sauvegarde.

Portée : 3 m

Effet : vous, ou la ou les créatures concernées, obtenez un bonus sur ce jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme (minimum +1).

Évolution : au niveau 18, la portée passe à 9 m.

Limitation : vous ne devez pas être *inconscient* pour que ce bonus soit pris en compte.

SERMENTS SACRÉS

Le moment où vous devenez réellement paladin est le moment où vous prêtez votre serment : une promesse qui vous engage à servir un idéal de justesse et jouer le rôle de rempart armé contre les forces et les nombreux visages du Mal. Prononcer ce vœu lors du passage au niveau 3 marque en réalité la fin de l'apprentissage du paladin. Certains membres traditionnels de cette classe considèrent d'ailleurs qu'un paladin ne mérite véritablement ce titre qu'après cette cérémonie. D'autres estiment qu'il ne s'agit que d'un moyen d'affirmer une vocation depuis longtemps présente et établie. Ainsi, les vœux ne seraient qu'un simple point de passage

sur la longue route qu'est le cheminement intérieur d'un paladin tout le long de son existence.

SERMENT DE DÉVOTION

Le serment de dévotion est le plus emblématique des serments de paladin. Il met en avant des idéaux tels que la justice, la vertu et l'ordre. On appelle parfois les paladins qui suivent ce serment les guerriers saints, ou les chevaliers blancs. Ils correspondent en tout point à la version archétypale du chevalier honorable des gestes et des chansons, le paladin qui agit avec honneur pour la justice et le bien commun.

Nombreux sont les paladins ayant prêté ce serment qui vénèrent des déités représentant la loi, le Bien et la justice, dont les préceptes deviennent l'idéal à l'aune duquel ils évaluent la pureté de leur dévotion et de leurs actions

Préceptes de dévotion

La définition précise et les limites qu'implique le serment de dévotion peuvent présenter des variations suivant les individus, les fois ou les ordres. Mais les principes fondamentaux sont partagés par tous. Les voici.

- **Honnêteté.** Vous ne mentirez pas. Vous ne tricherez pas. La force de votre parole n'a d'égal que la force de votre foi.
- **Courage.** La sagesse dicte la prudence. Pourtant, vous ne devez jamais avoir peur d'agir.
- **Compassion.** Les faibles doivent être protégés, et ceux qui les menacent punis. Mais soyez clément avec vos ennemis, si cette clémence est dictée par la sagesse.
- **Honneur.** Vos actions se doivent d'être honorables. Elles offrent un exemple aux yeux de vos prochains. Votre comportement vous amène à faire le bien tout en limitant les préjudices.
- **Devoir.** Vous êtes responsable de vos actes et des conséquences qu'ils entraînent. Protégez ceux qui dépendent de vous, et obéissez à ceux qui vous commandent.

SORTS DE SERMENT

ÉVOLUTION - NIVEAU 3/5/9/13/17

Effet : vous obtenez les sorts suivants au niveau de paladin indiqué ci-dessous.

NIV. DE PALADIN	SORTS
3	protection contre le mal et le bien, sanctuaire
5	restauration inférieure, zone de vérité
9	lueur d'espoir, dissipation de la magie
13	liberté de mouvement, gardien de la foi
17	communion*, colonne de flamme*

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : ARME SACRÉE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action pour **activer**, une action pour **terminer** l'effet

Cibles : une arme que vous tenez en main

Durée : 1 min

Nombre d'utilisations : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Rechargement : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Effet : pendant la durée de cette capacité, les jets d'attaque que vous faites avec cette arme bénéficient d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme (minimum de +1). Vous pouvez décider de **mettre fin** à cet effet lors de votre tour.

Spécial : l'arme diffuse dans un rayon de 6 m une lumière vive qui devient une lumière faible dans un rayon de 6 m supplémentaires. Si l'arme n'est pas une arme magique, elle en acquiert les caractéristiques pour la durée de cet effet.

Limitation : l'effet prend fin si vous ne tenez plus l'arme en main ou si vous perdez conscience.

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : RENOI DES IMPIES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Cibles : une arme que vous tenez en main

Durée : 1 min

Portée : 9 m

Jet de sauvegarde : Sagesse

Nombre d'utilisations : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Rechargement : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Effet : vous brandissez votre symbole sacré et énoncez une oraison afin de repousser les créatures impies. Chaque fiélon et mort-vivant présent à portée et qui peut vous voir ou vous entendre doit faire un jet de sauvegarde. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle est *repoussée* pendant 1 min ou jusqu'à ce que des dégâts lui soient infligés.

AURA DE DÉVOTION

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

Déclencheur : vous, ou toute créature amicale à portée, subissez l'état *charmé*.

Portée : 3 m

Effet : vous, ou la ou les créatures concernées, êtes immunisés à l'effet qui aurait dû leur imposer l'état *charmé*.

Évolution : au niveau 18, la portée passe à 9 m.

Limitation : l'effet persiste tant que vous n'êtes pas *inconscient*.

SERMENT D'OBÉDIENCE

Le roi est la terre. La terre est le roi. Plusieurs paladins sont convaincus que, quelque part, un royaume terrestre doit émerger, prenant comme modèle le royaume divin, avec

à sa tête un roi sage et généreux qui fera régner l'ordre et la paix. Ce serment et cette quête sont ceux des paladins qui espèrent brandir haut la bannière de ce royaume et qui cherchent sans relâche celui ou celle qui se montrera digne de leur fidélité. Le paladin lie bien souvent son existence à celle d'une nation, d'un royaume ou d'une cité, et aux idéaux que reflète cette entité, en même temps qu'à ses gouvernants, qu'ils soient rois, princes, simples barons ou conseils élus. Si de nombreux paladins de ce type deviennent tôt ou tard des officiers respectés dans les armées du royaume ou de la cité, il n'en est pas toujours de même. Certains prennent ainsi fait et cause pour le peuple opprimé d'un ancien royaume contre un conquérant ou un tyran. D'autres tiennent à faire resurgir le souvenir lointain d'une nation disparue. Tous ont à l'esprit le royaume idéal dont ils sont les champions.

Préceptes d'obédience

La définition précise et les limites qu'implique le serment de dévotion peuvent présenter des variations suivant les individus, les fois ou les ordres. Mais les principes fondamentaux sont partagés par tous. Les voici.

- **Loyauté.** Restez fidèle à votre patrie et à votre seigneur légitime.
- **Devoir.** Protégez les terres et les sujets de votre seigneur. Terre et peuple ne font qu'un.
- **Loi.** Défendez la loi et l'ordre contre le chaos et l'anarchie.
- **Tempérance.** Lorsque vous rendez la justice, soyez juste et équitable, que ce soit en jugement ou en sentence.
- **Droiture.** Ne vous abaissez pas à vous compromettre dans les jeux politiques.

SORTS DE SERMENT

ÉVOLUTION - NIVEAU 3/5/9/13/17

Effet : vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

NIV. DE PALADIN	SORTS
3	<i>alarme, héroïsme</i>
5	<i>aide, lien de protection</i>
9	<i>envoi de message, leur d'espoir</i>
13	<i>liberté de mouvement, terrain hallucinatoire</i>
17	<i>communion avec la nature*, soin des blessures de groupe*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : PORTE-ÉTENDARD

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Portée : un rayon de 9 m centré sur vous

Cibles : tous les ennemis à portée

Jet de sauvegarde : Sagesse

Nombre d'utilisations : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Rechargement : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Effet : vous provoquez vos ennemis. Les cibles doivent effectuer un jet de sauvegarde contre votre difficulté de sorts.

Ceux qui ratent un jet de sauvegarde doivent à leur prochain tour choisir l'action *Attaquer* et vous choisir comme cible si vous êtes à une distance inférieure à leur allonge, ou l'action *Se précipiter* et se rapprocher de vous dans le cas contraire.

Spécial : à votre prochain tour, au prix d'une action, vous pouvez attaquer tous les ennemis à votre portée. Si vous n'avez pas subi de dégâts pendant le round précédent, vous obtenez l'avantage sur ces attaques.

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : TACTICIEN

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action bonus

Portée : un rayon de 9 m centré sur vous

Cibles : vous-même, ainsi que tous les alliés à portée

Nombre d'utilisations : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Rechargement : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Effet : vous procurez aux cibles l'avantage sur la prochaine attaque réalisée avant le début de votre prochain tour. Toutes les attaques réussies bénéficient d'un bonus aux dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

CRI DE RALLIEMENT

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 7

Action : une action bonus

Portée : un rayon de 9 m centré sur vous

Cibles : vous-même, ainsi que tous les alliés à portée

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous haranguez vos compagnons et les exhortez à faire de leur mieux. Les cibles récupèrent 1d6 + votre modificateur de Charisme points de vie.

Spécial : les cibles qui étaient *charmées*, *terrorisées* ou *paralysées* suite à un jet de sauvegarde raté peuvent tenter un nouveau jet de sauvegarde (avec le même DD) afin de se libérer de leur état. Ils obtiennent l'avantage sur ce jet de sauvegarde.

SERMENT DE PIÉTÉ

Le serment de piété est celui des paladins qui adoptent les préceptes et les enseignements d'un culte divin. Ils consacrent dès lors leur vie à poursuivre l'idéal présenté par leur divinité et à lutter, les armes à la main, contre ses ennemis. Qu'ils soient en première ligne des guerres saintes

dans lesquelles leur déité s'engage, ou sur les remparts d'un temple menacé par ses ennemis, ils finissent souvent par être considérés eux-mêmes comme des saints ou des bienheureux. Même si les divinités concernées suivent la plupart du temps la voie du Bien, certains paladins s'attachent à servir des divinités mauvaises ou neutres. Ces cas sont toutefois exceptionnels et amènent bien souvent le paladin sur une voie hasardeuse où ses idéaux personnels sont mis à rude épreuve par la réalité des conflits divins.

Préceptes de piété

La définition précise et les limites qu'implique le serment de dévotion peuvent présenter des variations suivant les individus, les foies ou les ordres. Mais les principes fondamentaux sont partagés par tous. Les voici.

- **Loyauté.** Croyez en ce qu'enseigne votre Église et observez tous ses commandements.
- **Protection.** Protégez votre Église et tous ses représentants.
- **Humilité.** Ne cherchez pas le renom pour vous-même, et vantez la gloire de votre dieu avant la vôtre.
- **Courage.** Soyez prêt à tous les sacrifices pour votre foi.
- **Détermination.** Ne laissez pas de place au doute dans votre cœur.

SORTS DE SERMENT

ÉVOLUTION – NIVEAU 3/5/9/13/17

Effet : vous obtenez les sorts suivants au niveau de paladin indiqué ci-dessous.

NIV. DE PALADIN	SORTS
3	<i>bénédictio, sanctuaire</i>
5	<i>augure, prière de soins</i>
9	<i>esprits gardiens, lever une malédiction</i>
13	<i>divination, gardien de la foi</i>
17	<i>communion*, rappel à la vie*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : INQUISITEUR

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

Action : une action

Portée : un rayon de 9 m centré sur vous

Cibles : une créature à portée

Jet de sauvegarde : Sagesse

Nombre d'utilisations : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Rechargement : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Effet : vous invoquez la puissance de votre dieu et brandissez votre symbole sacré en utilisant votre canalisation d'énergie divine. La créature cible doit effectuer un jet de sauvegarde. En cas d'échec, elle est *repoussée* pendant 1 min.

Spécial : si la tendance de la cible comprend au moins une composante opposée à celle de votre dieu tutélaire (par exemple, Changement pour un dieu Traditionaliste, Altruiste pour un dieu Individualiste, etc.), elle subit le *désavantage* sur ce jet de sauvegarde. Les créatures ne possédant pas de tendance sont immunisées contre cette capacité.

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : GUERRIER SAINT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

Action : une action

Cibles : une créature à portée

Durée : 1 min

Nombre d'utilisations : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Rechargement : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Effet : vous tenez votre symbole sacré contre votre cœur en utilisant votre canalisation d'énergie divine. Votre symbole se reflète brillamment sur votre armure, créant une aura de lumière vive dans un rayon de 6 m autour de vous, et de lumière faible sur 6 m supplémentaires. Votre armure brille d'un tel éclat que n'importe quelle créature dans la zone de lumière vive, qui vous cible avec une attaque, un sort ou une capacité, et qui rate une sauvegarde de Sagesse, est considérée comme *aveuglée* jusqu'au début de votre prochain tour (les jets d'attaque bénéficient de l'*avantage* contre elle, et elle subit le *désavantage* sur ses attaques).

Limitation : l'effet prend fin si vous êtes *inconscient* ou *terrorisé*.

AURA DE PIÉTÉ

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

Déclencheur : vous, ou toute créature amicale à portée, devriez subir des dégâts causés par un sort.

Portée : 3 m

Effet : la puissance de votre divinité forme une protection sainte autour de vous. Vous obtenez la résistance aux dégâts concernés (après éventuelle réduction des dégâts grâce à une sauvegarde réussie), y compris pour les effets de zone tels ceux d'une boule de feu.

Évolution : au niveau 18, la portée passe à 9 m.

Limitation : l'effet persiste tant que vous n'êtes pas *inconscient*.

SERMENT DE LA TERRE

Certains paladins ne se lient pas aux divinités vénérées par les mortels. Ils ne considèrent pas non plus que le Bien soit l'apanage des peuples mortels civilisés. Au contraire, ces paladins se rapprochent de la terre mère et de l'ancienne

religion, tendant à considérer que l'essentiel est de protéger le monde et la nature contre les agressions de la civilisation et de ses peuples. Ce serment n'est pas belliqueux, notamment envers les faibles et les miséreux : la terre mère n'est pas cruelle, et elle donne à tous ses enfants la capacité de se développer pleinement malgré les épreuves. On les appelle souvent Chevaliers verts, Chevaliers du printemps ou Fils des terres.

Les paladins adoptant le serment de la terre ont souvent, au regard des peuples civilisés, une position neutre considérée par ces derniers comme archaïque. Sauf quand ils combattent les créatures impies et les non-morts, ce qu'ils font avec férocité tant ces choses sont, par leur existence, un affront à la nature. Ceux qui suivent ce serment s'éloignent souvent des temples et des prêtres pour se rapprocher des cercles druidiques. Ils en deviennent parfois même les protecteurs.

PRÉCEPTES DE LA TERRE

La définition précise et les limites qu'implique le serment de dévotion peuvent présenter des variations suivant les individus, les fois ou les ordres. Mais les principes fondamentaux sont partagés par tous. Les voici.

- **Protège les oubliés.** Avec la civilisation vient l'injustice. Ceux à qui l'on prend tout méritent d'être protégés.
- **Maintiens l'équilibre.** Le monde n'est qu'équilibre. Parfois, des choses terribles arrivent pour que de meilleures finissent par émerger. Vois l'espoir même dans les situations les plus désespérées.
- **Défends la terre.** Les peuples mortels font partie du monde. La civilisation ne peut prendre le pas sur le reste des enfants de la terre mère.
- **Enseigne aux ignorants.** Les peuples mortels ont oublié ce que la terre mère leur a enseigné. Aie la patience de leur apprendre de nouveau leur place dans la création.

SORTS DE SERMENT

ÉVOLUTION - NIVEAU 3/5/9/13/17

Effet : vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

NIV. DE PALADIN	SORTS
3	<i>enchevêtrement, nappe de brouillard</i>
5	<i>amélioration de caractéristique, compagnon animal</i>
9	<i>Appel de la foudre, vitalité</i>
13	<i>Insecte géant, panacée</i>
17	<i>Coquille anti-vie*, restauration supérieure*</i>

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : BANNISSEMENT DES IMPIES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Cibles : votre symbole sacré

Durée : 1 min

Portée : 9 m

Jet de sauvegarde : Sagesse

Nombre d'utilisations : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Rechargement : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Effet : vous brandissez votre symbole sacré et énoncez une oraison dont les paroles effraient les créatures féeriques et les morts-vivants. Chaque créature féerique ou morte-vivante présente à portée et qui peut vous voir ou vous entendre doit faire un jet de sauvegarde. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle est repoussée pendant 1 min ou jusqu'à ce que des dégâts lui soient infligés.

EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : COLÈRE DE LA TERRE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Portée : 18 m

Cibles : une créature à portée

Durée : 1 min

Jet de sauvegarde : Dextérité

Nombre d'utilisations : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Rechargement : cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

Effet : vous murmurez une prière et pointez une créature avec l'arme que vous tenez en main. Des racines épineuses jaillissent du sol, tentant de la saisir. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 4d10 points de dégâts perforants. De plus, elle est *entravée* pour la durée de cette capacité. En cas de réussite, elle subit la moitié des dégâts et n'est pas *entravée*.

Limitation : la créature ciblée peut tenter un jet de sauvegarde de Force à la fin de chacun de ses tours. Si elle le réussit, elle met fin à l'état *entravé*.

AURA DE VIE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

Déclencheur : vous, ou toute créature amicale à portée, devriez être sous l'effet de l'état *empoisonné, paralysé* ou *pétrifié*.

Portée : 3 m

Effet : vous, ou la ou les créatures concernées, êtes immunisés contre l'effet qui aurait dû vous appliquer l'état *empoisonné, paralysé* ou *pétrifié*.

Évolution : au niveau 18, la portée passe à 9 m.

Limitation : l'effet persiste tant que vous n'êtes pas *inconscient*.

RÔDEUR

Silhouettes encapuchonnées solitaires veillant aux marches de la civilisation, où la société organisée laisse place à la nature, les rôdeurs sont des patrouilleurs, des coureurs des bois, des ombres sur la steppe. Très proche de la nature, le rôdeur connaît parfaitement son environnement et l'écosystème qui le compose. En ce sens, le rôdeur et le druide partagent de nombreuses convictions, ce qui les amène fréquemment à s'associer quand l'équilibre d'un territoire est menacé.

Contrairement au barbare, le rôdeur reste en retrait : il est un observateur, un berger, un régulateur. Chasseur d'élite, le rôdeur est aussi efficace un arc à la main qu'au corps à corps. Solitaire, il préfère mener ses actions seul, dans la discrétion, en frappant vite et fort.

En pleine nature et face à ses ennemis jurés, le rôdeur est d'une efficacité incomparable. Dans ces conditions, il s'impose comme un leader naturel, l'éclaireur qui prend les décisions opportunes. Cela implique une Sagesse haute pour cette classe qui a besoin, comme les autres combattants, de bonnes caractéristiques physiques. En milieu urbain, ses réflexes sont déplacés et son sens des conventions inexistant. Il n'en reste pas moins que la polyvalence de son profil le rend toujours utile.

CRÉER UN RÔDEUR

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de rôdeur

Points de vie au niveau 1 : 10

+ votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs :

1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de rôdeur après le premier niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun



NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	SORTS CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT	
				1	2
1	+2	Ennemi juré, Explorateur né	-	-	-
2	+2	Style de combat, lancer des sorts, focaliseur d'incantation	2	2	-
3	+2	Archétype de rôdeur, Vigilance primitive	3	3	-
4	+2	Acquisition de don	3	3	-
5	+3	Attaque supplémentaire	4	4	2
6	+3	Amélioration d'ennemi juré et d'explorateur-né	4	4	2
7	+3	Capacité d'archétype de rôdeur	5	4	3
8	+3	Acquisition de don, Traversée des terrains	5	4	3

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité

Compétences : choisissez trois compétences parmi Athlétisme, Discrétion, Dressage, Investigation, Nature, Perception, Perspicacité et Survie.

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.

- une armure d'écailles ou une armure de cuir
- deux épées courtes ou deux armes courantes de corps à corps
- un paquetage d'exploration souterraine ou un paquetage d'explorateur
- un arc long et un carquois contenant vingt flèches

CAPACITÉS DE CLASSE

À chaque niveau de classe, cette dernière vous accorde des capacités particulières. Le tableau ci-dessus résume ces capacités et les niveaux auxquels elles sont disponibles.

ENNEMI JURÉ

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Condition : vous choisissez un type de monstre qui devient votre ennemi juré parmi aberrations, bêtes, célestes, créatures artificielles, créatures monstrueuses, dragons, élémentaires, fées, fiélons, géants, vases, plantes ou morts-vivants. Vous pouvez autrement choisir à la place

deux origines d'humanoïdes (les gnolls et les orcs, par exemple).

Effet : votre bénéficiez d'une grande expérience dans la traque, la chasse, la connaissance et les échanges de toutes sortes avec votre ennemi juré.

- Vous gagnez l'avantage sur les tests de Sagesse (Survie) effectués pour traquer vos ennemis jurés
- Vous gagnez l'avantage sur les tests d'Intelligence effectués pour obtenir des informations les concernant.
- Vous obtenez la maîtrise d'une langue de votre choix parlée par l'un de vos ennemis jurés (si votre ennemi juré est capable de parler).

Évolution : au niveau 6, vous choisissez un nouvel ennemi juré, puis un troisième au niveau 14, et gagnez les bénéfices cités ci-dessus. Il serait cohérent que ce nouvel ennemi juré soit un type de monstres dont vous avez croisé la route au cours des aventures qui vous ont mené jusque-là.

EXPLORATEUR NÉ

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Condition : un type d'environnement de votre choix parmi arctique, littoral, désert, forêt, plaine, montagne ou marais. Il devient votre terrain de prédilection.

Effet : lorsque vous effectuez un test d'Intelligence ou de Sagesse lié à votre terrain de prédilection et que vous avez la maîtrise de la compétence utilisée, votre bonus de maîtrise est doublé.

Spécial : vous avez des facilités à voyager et survivre dans les régions que vous connaissez le mieux. Lorsque vous voyagez une heure ou plus sur votre terrain de prédilection, vous obtenez les bénéfices suivants.

- Le déplacement de votre groupe n'est pas ralenti par un terrain difficile.
- À moins qu'il soit soumis à un effet magique, votre groupe ne court pas le risque de se perdre.
- Vous restez toujours vigilant, même si vous avez entamé une autre activité au cours de votre déplacement (comme

LES RÔDEURS EN PANGÉE

Les rôdeurs sont éduqués par les druides, qui repèrent tôt leur potentiel et leur lien à la nature et en font des protecteurs des cercles druidiques. Ils possèdent une chevalière portant le symbole d'une chouette et d'un dragon, symbole de sagesse et de puissance.

chercher de la nourriture, naviguer ou pister).

- Lorsque vous voyagez seul, vous êtes capable de vous déplacer discrètement et de conserver une allure normale.
- Vous êtes capable de ramener une quantité de nourriture prélevée sur ce terrain deux fois supérieure à la normale.
- En étudiant avec attention une piste laissée par d'autres créatures sur ce terrain, vous pouvez déterminer leur nombre exact, leur taille et à quand remonte leur passage dans la zone.

Évolution : lorsque vous atteignez le niveau 6, vous choisissez un second terrain de prédilection, puis un troisième au niveau 10.

STYLE DE COMBAT

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : vous vous spécialisez dans une manière de combattre particulière. Vous choisissez un style de combat parmi archerie, armes à deux mains, combat à deux armes, défense, duel et protection.

Limitation : vous ne pouvez choisir deux fois le même style de combat, quand bien même vous pourriez en choisir un second, grâce à une capacité.

ARCHERIE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous attaquez avec une arme à distance.

Effet : vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'attaque.

COMBAT À DEUX ARMES

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous combattez avec une arme dans chaque main, suivez les règles de combat à deux armes (cf. p. 235) et utilisez votre action bonus pour effectuer votre attaque supplémentaire avec votre arme en seconde main.

Effet : vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la deuxième attaque.

DÉFENSE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous portez une armure.

Effet : vous obtenez un bonus de +1 à votre CA.

DUEL

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous maniez une arme de corps à corps à une main.

Effet : vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts infligés avec cette arme.

Limitation : vous ne tenez aucune autre arme dans l'autre main. Vous pouvez cependant manier un bouclier.

INCANTATIONS

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Effet : votre rapport intime à la nature et vos méditations vous permettent d'accéder aux énergies magiques de votre environnement. Vous êtes capable de lancer des sorts comme un druide le fait.

Sorts connus

Le rôdeur connaît un nombre de sorts de niveau 1, indiqué dans le tableau d'évolution du rôdeur. Il peut lancer tous les sorts qu'il connaît sans avoir besoin de les préparer.

Au fil des gains de niveaux, quand ce nombre augmente, il apprend de nouveaux sorts dans la liste des sorts de rôdeur (cf. page suivante).

Au moment où le rôdeur apprend un sort, ce dernier ne peut être d'un niveau supérieur à celui du haut emplacement de sort disponible pour le rôdeur (cf. le tableau d'évolution du rôdeur ci-contre).

Au niveau 2, donc, le rôdeur connaît 2 sorts de niveau 1. Il ne possède que deux emplacements de sorts de niveau 1 et ne peut donc pas apprendre de sorts de niveau 2 ou plus. Au niveau 3, il apprend un nouveau sort qui ne peut être que de niveau 1. Au niveau 5, alors qu'il acquiert deux emplacements de sorts de niveau 2, il apprend aussi un nouveau sort pouvant être de niveau 1 ou 2. Et ainsi de suite.

Changer de sorts connus

Chaque fois qu'il monte de niveau, le rôdeur peut choisir un sort qu'il connaît et le remplacer par un nouveau sort issu de sa liste des sorts de rôdeur. Il peut choisir en remplacement un sort de n'importe quel niveau, tant qu'il ne dépasse pas le niveau d'emplacement de sort accessible à son niveau.

Caractéristique d'incantation

Votre caractéristique d'incantation permet de déterminer votre score d'attaque magique, pour les sorts nécessitant un jet d'attaque, et la difficulté de vos sorts, pour les sorts exigeant un jet de sauvegarde de la part de vos adversaires. En général, un sort demande l'un ou l'autre, rarement les deux. Chaque sort vous indique s'il utilise l'un ou l'autre (ou aucun) de ces deux scores.

La caractéristique d'incantation pour les sorts de rôdeur est la Sagesse. En effet, vos pouvoirs mystiques proviennent de la proximité que vous entretenez avec la nature qui vous entoure et des traditions dans lesquelles vous avez été éduqué.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

LANCER DES SORTS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : selon le sort

Nombre d'utilisations : cf. tableau - emplacements de sorts

Rechargement : repos long - récupération de l'intégralité des emplacements de sorts dépensés

Effet : pour le rôdeur, lancer un sort de niveau 1 ou plus demande la dépense d'un emplacement de sort correspondant au niveau du sort lancé.

Spécial : il est possible de lancer un sort d'un niveau donné avec un emplacement de sort de niveau supérieur. On peut donc lancer un sort de niveau 1 avec un emplacement de sort de niveau 2, 3 ou plus. Certains sorts voient leurs effets augmentés s'ils sont lancés avec un emplacement de sort de niveau supérieur, comme spécifié dans leur description.

LISTE DE SORTS DE RÔDEUR

NIVEAU 1

- *alarme*
- *amitié avec les animaux*
- *baies nourricières*
- *communication avec les animaux*
- *détection de la magie*
- *détection du poison et des maladies*
- *grande foulée*
- *marque du chasseur*
- *nappe de brouillard*
- *poison naturel*
- *saut*
- *soin des blessures*
- *transpercer*

NIVEAU 2

- *collet magique*
- *compagnon animal*
- *croissance d'épines*
- *localiser des animaux ou des plantes*
- *localiser un objet*
- *messenger animal*
- *passage sans trace*
- *peau d'écorce*
- *protection contre le poison*
- *restauration inférieure*
- *silence*
- *trouver les pièges*
- *vision dans le noir*

Pour plus de détails sur les règles de magie et le lancer de sorts, notamment les actions et composantes, consultez *La magie*, page 248.

ARCHÉTYPE DE RÔDEUR

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : vous choisissez un archétype, une tradition et une spécialisation qui vous définissent en tant que membre de votre classe parmi l'archer arcanique, le chasseur, le chasseur de monstres et le passeur. Ces archétypes, décrits plus loin, vous permettent d'accéder à certaines capacités particulières aux niveaux 3, 7, 11 et 15.

VIGILANCE PRIMITIVE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Condition : vous dépensez un emplacement de sort.

Durée : un nombre de minutes égal au niveau de l'emplacement de sort dépensé

Portée : un rayon de 1,5 km, centré sur vous (9 km si vous êtes sur votre terrain de prédilection)

Effet : tous vos sens en éveil font corps avec votre environnement immédiat. Vous êtes à l'écoute du moindre signal. Pendant la durée de la capacité, vous savez si des aberrations, des célestes, des dragons, des élémentaires, des fées, des fiélons ou des morts-vivants se trouvent dans la portée de la capacité.

Limitation : vous n'avez pas le pouvoir de localiser précisément les créatures ni de connaître leur nombre exact.

ACQUISITION DE DON

ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19

Effet : choisissez un don dans la liste des dons, p. 176.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 5

Déclencheur : vous entreprenez l'action *Attaquer*.

Effet : vous pouvez effectuer 2 attaques.

Limitation : cette capacité ne fonctionne pas sur les attaques effectuées en action bonus, en réaction, ou avec toute autre action que l'action *Attaquer* (dans le cadre d'une capacité de classe, d'un sort ou d'un don vous octroyant une attaque, mais pas l'action *Attaquer*).

TRAVERSÉE DES TERRAINS

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 8

Déclencheur : vous êtes soumis à un jet de sauvegarde en rapport avec des plantes créées ou manipulées par la magie (comme le sort *enchevêtrement*, par exemple)

Effet : vous obtenez l'avantage sur ce jet de sauvegarde.

Spécial : de plus, et de manière permanente, traverser des terrains difficiles ne vous impose plus aucune contrainte de mouvement supplémentaire. De même, progresser et passer à travers une végétation non magique ne vous ralentit pas ni ne peut vous infliger de dégâts ou présenter un quelconque risque.

ARCHÉTYPES DE RÔDEUR

Les idéaux du rôdeur s'incarnent en spécialisations : l'archer arcanique, le chasseur, le chasseur de monstres et le passeur.

ARCHER ARCANIQUE

L'archer arcanique est un rôdeur capable de canaliser sa magie pour enchanter ses flèches de façon à les rendre plus létales ou à leur permettre d'atteindre des cibles hors de portée pour tout autre que lui.

FLÈCHE ARCANIQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

Action : une action bonus

Condition : vous dépensez un emplacement de sort.

Effet : vous êtes capable d'enchanter votre flèche afin d'améliorer grandement sa précision et ses dégâts. Vous obtenez l'avantage sur une attaque à distance réalisée dans le même round, et vous ajoutez 1d6 aux dégâts par niveau de l'emplacement de sort utilisé.

Spécial : la flèche est considérée comme magique en ce qui concerne la résistance aux dégâts des créatures.

FLÈCHE INFAILLIBLE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

Action : une action bonus pour désigner la cible, puis une action pour tirer (dans le même round)

Portée : un rayon de 9 m autour de vous

Cibles : une créature à portée

Nombre d'utilisations : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise

Rechargement : repos long

Effet : vous murmurez à votre flèche pour lui indiquer sa cible. Vous la décochez en l'air et elle se dirige sur son objectif sans que vous ayez besoin de le voir. La flèche fonce sur sa cible et contourne tous les obstacles pour l'atteindre (par exemple, en tournant à l'angle des couloirs ou en passant par une ouverture étroite, etc.). Seuls les obstacles infranchissables peuvent stopper la flèche. Votre attaque est un succès automatique et inflige ses dégâts habituels.

Limitation : vous ne pouvez tirer une flèche de cette façon que sur une créature à portée que vous avez vue depuis moins d'une minute.

CHASSEUR

Vous êtes un chasseur. Vous êtes la muraille invisible qui protège les sociétés civilisées de la sauvagerie, des monstres et des cauchemars qui rôdent en périphérie des territoires conquis par les individus conscients. La voie du chasseur enseigne le bagage nécessaire pour faire face à toutes les horreurs engendrées par la nature.

LA PROIE DU CHASSEUR

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

Effet : vous pouvez choisir l'une des trois capacités suivantes.

TUEUR DE COLOSSES

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous touchez une créature avec une arme et elle possède moins de points de vie que son maximum

Effet : vous lui infligez 1d8 dégâts supplémentaires.

Limitation : vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

TUEUR DE GÉANTS

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une réaction

Déclencheur : une créature de taille Grande ou supérieure se trouvant à portée, et que vous pouvez voir, vous cible avec une attaque (réussie ou ratée).

Portée : 1,5 m

Effet : vous effectuez une unique attaque contre cette créature.

BRISEUR DE HORDES

CAPACITÉ ACTIVE

Déclencheur : vous effectuez une attaque à l'aide d'une arme contre une créature.

Cible : une seconde créature

Conditions : la seconde créature doit se trouver à 1,5 m de la première et à portée de votre arme.

Effet : vous effectuez une unique attaque contre la seconde créature.

TACTIQUES DÉFENSIVES

ÉVOLUTION – NIVEAU 7

Effet : vous pouvez choisir l'une des trois capacités suivantes.

ÉCHAPPER À LA HORDE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous subissez une attaque d'opportunité.

Effet : l'attaque subit le désavantage.

DÉFENSE CONTRE LES ATTAQUES MULTIPLES

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : une créature vous touche avec une attaque.

Effet : vous gagnez un bonus +4 à votre CA contre toutes les autres attaques que cette créature peut entreprendre contre vous pour le reste de son tour.

MORAL D'ACIER

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez un jet de sauvegarde contre un effet provoquant l'état *terrorisé*.

Effet : vous obtenez l'avantage sur ce jet.

CHASSEUR DE MONSTRES

Les monstres et autres créatures étranges font partie du monde. Mais elles sont aussi un danger permanent pour les peuples mortels. Certains rôdeurs se spécialisent dans la protection des populations et la traque de certaines de ces créatures.

CONNAISSANCE DES CRÉATURES

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : votre connaissance des créatures du monde est telle que vous êtes spécialisé dans leur traque. Choisissez deux ennemis jurés supplémentaires.

Limitation : vous ne pouvez pas choisir d'origines humanoïdes.

SAVOIRS ANCIENS

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : choisissez une compétence entre Arcanes, Nature, Religion et Investigation. Vous en obtenez la maîtrise.

Évolution : choisissez une seconde compétence au niveau 7, et une troisième au niveau 11.

ÉVALUER LA MENACE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Condition : vous combattez une créature qui n'est pas de type humanoïde.

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Durée : jusqu'à la fin du combat

Effet : vous prenez le temps d'observer les créatures que vous combattez et pouvez tenter de repérer les faiblesses de cette dernière.

Vous obtenez un nombre de dés de traque égal à votre bonus de maîtrise pour la durée de cette capacité. Les dés de traque sont des d6. Si la créature fait partie de vos ennemis jurés (à l'exception des origines d'humanoïdes), vous doublez ce nombre.

Évolution : vos dés de traque deviennent des d8 au niveau 7 et des d10 au niveau 15.



TUEUR DE MONSTRES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une réaction

Condition : vous attaquez la créature sur laquelle vous avez utilisé votre capacité *évaluer la menace*, ou un allié à portée attaque la créature en question

Portée : 36 m

Effet : vous pouvez au choix :

- Utiliser un ou plusieurs dés de traque afin d'en ajouter le résultat à votre attaque ou à vos dégâts.
- Conférer à votre allié un ou plusieurs de vos dés de traque afin qu'il les utilise, au choix, sur son jet d'attaque ou les dégâts de cette dernière.

Limitation : ces dés ne sont pas doublés en cas de réussite critique.

EXPERT

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

Condition : choisissez une compétence entre Arcanes, Nature, Religion, Investigation et Survie que vous maîtrisez (ce choix est définitif).

Déclencheur : vous effectuez un test mettant en jeu cette compétence.

Effet : vous doublez votre bonus de maîtrise lors de ce test.

Limitation : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

JOURNAL DE CHASSE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 7

Action : 10 min de recherche multipliées par l'indice de dangerosité de la créature

Conditions : vous êtes confronté à une créature non humanoïde que vous n'avez jamais rencontrée.

Effet : vous tenez un journal de chasse, augmenté par vos découvertes et celles de vos prédécesseurs. Vous pouvez le parcourir afin de découvrir des informations concernant la créature que vous avez rencontrée.

- Effectuez un test d'Arcane, de Nature ou de Religion (selon le type de créature). La difficulté de ce test est égale à 8 + l'indice de dangerosité de la cible. En cas de réussite, vous obtenez, au choix, l'une des indications suivantes.
- Sa caractéristique la plus forte et sa caractéristique la plus faible, ainsi que son jet de sauvegarde le plus fort et le plus faible. Vous connaissez le nom de la caractéristique et du jet de sauvegarde, mais pas leur score.

- Ses résistances.
- Ses immunités.
- Sa capacité ou non à lancer des sorts.

Spécial : si votre résultat est supérieur de 10 ou plus à la difficulté du test, vous obtenez deux de ces informations. Si vous obtenez un 20 sur votre d20, vous en obtenez trois.

PASSEUR

Ceux que l'on nomme les Passeurs sont des êtres ayant appris à maîtriser les arcanes du déplacement. Ils font des éclaireurs précieux, capables de se rendre dans des lieux impossibles. Ils sont aussi souvent utilisés pour transporter avec eux de petites équipes capables de frapper vite et fort.

SAUT DE BRUME

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action bonus

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous lancez le sort *pas brumeux* sans dépenser d'emplacement de sort.

Spécial : si vous êtes sur votre terrain de prédilection, la distance parcourue par le sort est doublée.

Limitation : le sort ne s'ajoute pas à vos sorts connus.

SAUT COLLECTIF

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

Déclencheur : vous utilisez votre capacité *Saut de brume*.

Cible : un nombre de personnes à portée égal à votre bonus de maîtrise

Portée : 1,5 m

Effet : les cibles, que vous désignez, effectuent le *Saut de brume* avec vous. Elles réapparaissent à la même distance de vous qu'au départ, dans un espace inoccupé.

LA TÊTE EN BAS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 7

Action : une action bonus

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous lancez le sort *pattes d'araignées* sans dépenser d'emplacement de sort.

Spécial : si vous êtes sur votre terrain de prédilection, la durée du sort est doublée.

Limitation : le sort ne s'ajoute pas à vos sorts connus. Vous ne pouvez le lancer que sur vous-même.

ROUBLARD

Détestant la confrontation directe et l'épreuve de force brutale, le roublard a rapidement compris que le meilleur chemin à emprunter pour atteindre son objectif n'est pas nécessairement le plus direct : ruse, agilité, discrétion, charme et tromperie sont autant d'armes de prédilection pour un roublard.

La particularité du roublard est de développer un large éventail de compétences et de spécialités. Repérage, infiltration, désamorçage des pièges, bluff ou acrobatie peuvent sauver la mise aussi sûrement qu'un coup d'épée.

Pas nécessairement à son aise en pleine nature, la ville est le terrain d'expression privilégié du roublard. Il est d'ailleurs rare qu'un environnement urbain d'importance n'abrite pas en son sein une guilde ou une organisation spécialisée dans les tâches discrètes dans lesquelles les roublards excellent. Si la plupart des membres de cette classe prennent facilement des libertés avec les lois, les conventions sociales et même la morale communément admise, tous ne basculent toutefois pas du côté du crime. Certains deviennent des chasseurs de trésor ou des enquêteurs de premier plan, les forces de maintien de l'ordre les plus performantes comptent d'ailleurs des roublards dans leurs rangs.

Au combat, le roublard évite au maximum la ligne de front et utilise ses capacités pour surprendre l'adversaire. Les membres de cette classe sont capables de placer des coups là où ça fait particulièrement mal et font payer au prix fort le moindre moment d'inattention à leurs adversaires.

CRÉER UN ROUBLARD

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de roublard

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de roublard après le premier niveau

Maîtrises

Armures : armures légères

Armes : armes courantes, arbalètes de poing, épées longues, rapières, épées courtes

Outils : outils de voleur

Jets de sauvegarde : Dextérité, Intelligence

Compétences : choisissez quatre compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Intimidation, Investigation, Perception, Perspicacité, Persuasion, Représentation et Supercherie.

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.

- une rapière ou une épée courte
- un arc court et un carquois avec vingt flèches ou une épée courte
- un paquetage de cambrioleur, ou un paquetage d'exploration souterraine, ou un paquetage d'explorateur
- une armure de cuir, deux dagues et des outils de voleur

CAPACITÉS DE CLASSE

À chaque niveau de classe, cette dernière vous accorde des capacités particulières. Le tableau ci-contre résume ces capacités et les niveaux auxquels elles sont disponibles.

EXPERTISE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1/6

Condition : choisissez deux compétences que vous maîtrisez, incluant la maîtrise des outils de voleur (ce choix est définitif).

Déclencheur : vous effectuez un test mettant en jeu cette compétence.

Effet : vous doublez votre bonus de maîtrise lors de ce test.

Limitation : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

Évolution : lorsque vous atteignez le niveau 6, choisissez deux autres compétences que vous maîtrisez (ou les outils de voleur) et appliquez-leur cette capacité.

ATTAQUE SOURNOISE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

Déclencheur : vous réussissez une attaque contre une créature.

Conditions : vous effectuez cette attaque avec une arme à distance ou une arme possédant la propriété *finesse* ; vous avez l'avantage sur votre attaque ou l'un de vos alliés, qui n'est pas *neutralisé* , se trouve à 1,5 m de la créature contre laquelle vous avez réussi votre attaque sans *désavantage* .

Nombre d'utilisations : une par tour de jeu

NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	ATTAQUE SOURNOISE	CAPACITÉS
1	+2	1d6	Expertise, Attaque sournoise, Argot des voleurs
2	+2	1d6	Ruse
3	+2	2d6	Archétype de roublard
4	+2	2d6	Acquisition de don
5	+3	3d6	Esquive instinctive
6	+3	3d6	Expertise
7	+3	4d6	Dérobadie
8	+3	4d6	Acquisition de don

Effet : votre technique de combat vous permet de frapper là où ça fait mal. Vous pouvez décider d'infliger 1d6 dégâts supplémentaires à la cible de votre attaque.

Spécial : cette capacité peut être utilisée hors du tour du personnage, même s'il l'a déjà utilisée pendant son tour. Par exemple, sur une attaque d'opportunité.

Évolution : les dégâts supplémentaires augmentent au fil de vos montées de niveaux. Référez-vous à la colonne Attaque sournoise du tableau d'évolution du roublard.

ARGOT DES VOLEURS

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : au cours de votre formation de roublard, on vous a enseigné un langage singulier, mélange de terminologie et de signes. Grâce à cet argot, vous êtes capable de masquer des informations précises au milieu d'échanges sans intérêt. Seuls les individus formés à cet argot peuvent comprendre ces informations. Faire passer un message de cette façon nécessite une durée quatre fois supérieure à l'expression directe et normale du message.

L'argot des voleurs est également constitué de quelques signes et de symboles, parfois peints ou gravés, dont la présence peut indiquer différentes choses : une zone dangereuse, un territoire détenu par telle organisation, une cible facile, l'emplacement de richesses ou un endroit sûr pour se cacher ou être caché par des alliés.

RUSE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Action : une action bonus

Effet : vous pouvez effectuer les actions *Se précipiter*, *Se désengager* ou *Se cacher* grâce à cette action bonus (au lieu d'une action normalement).

ARCHÉTYPE DE ROUBLARD

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : vous pouvez choisir un archétype de roublard, une spécialisation qui rend votre personnage unique. Choisissez un archétype parmi bonimenteur, espion, ombrelame ou



voleur. Leur description se trouve à la fin de la section consacrée à cette classe.

Cet archétype vous permet d'accéder à certaines capacités particulières aux niveaux 3, 9, 13 et 17.

ACQUISITION DE DON

ÉVOLUTION – NIVEAU 4/8/10/12/16/19

Effet : choisissez un don dans la liste des dons, p. 176.

ESQUIVE INSTINCTIVE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 5

Action : une réaction

Déclencheur : un attaquant que vous pouvez voir réussit une attaque contre vous.

Effet : vous réduisez de moitié les dégâts de l'attaque.

DÉROBADE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

Déclencheur : vous subissez un effet qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès (comme le souffle d'un dragon ou une boule de feu).

Effet : votre agilité vous permet d'éviter instinctivement ce danger. Vous subissez la moitié des dégâts sur un échec au jet de sauvegarde et aucun dégât sur un succès.

OPTION : BARAGOUINER EN JEU

L'utilisation de la règle optionnelle décrite ici reste à la discrétion de votre meneuse de jeu. Si elle décide de l'utiliser, l'option s'applique à toutes les interactions avec des personnes parlant une langue non maîtrisée par les personnages. Mais il peut en effet être sympathique d'utiliser un petit système de baragouin en jeu quand on se confronte à de nouvelles cultures dont la langue n'est pas connue.

Avec cette option, un personnage désirant parler dans une langue étrangère ne peut faire de longues phrases. Chaque phrase (comportant un concept entier) doit se résumer en un nombre de mots égal à son modificateur d'Intelligence. Ainsi, un personnage avec un modificateur d'Intelligence de +3 devra utiliser 3 mots par phrase. « Je cherche de quoi manger » deviendra donc « moi cherche manger ». La créature lui répondra alors selon les mêmes règles. Toute la difficulté étant d'arriver à communiquer avec précision.

Dans ce cadre, la capacité *baragouin* du bonimenteur lui permettra alors d'utiliser un nombre de mots supplémentaires égal à son bonus de maîtrise.

ARCHÉTYPES DE ROUBLARD

On retrouve chez tous les roublards un ensemble de fondamentaux, dans les capacités mais également dans les modes opératoires. Tous cherchent à progresser dans leurs compétences, dans leur habileté au combat, faite d'enchaînements où la précision et la finesse servent au mieux des réflexes très au-dessus de la moyenne. Voilà pour le tronc commun. En pratique, chaque individu appartenant à cette classe va chercher à se spécialiser et nombreux sont ceux qui suivent les préceptes d'un archétype. Le choix de ce dernier implique une certaine vision du « métier », sa façon privilégiée de l'aborder, les qualités mises en avant et recherchées et des techniques particulières.

BONIMENTEUR

Vous n'êtes pas le plus grand combattant, le plus agile des acrobates ou le plus intrépide des explorateurs. Mais d'une manière ou d'une autre, vous avez toujours réussi à mener votre barque à bon port. Après tout, il suffit souvent d'un peu de bagou et d'audace pour réussir à se sortir de la plupart des situations.

CHARMANT PERSONNAGE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

Action : une action

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous lancez le sort *charme-personne*. La difficulté pour résister à ce sort est de 8 + [votre modificateur de Charisme] + [votre bonus de maîtrise].

Spécial : vous n'avez pas besoin de composantes somatiques pour lancer ce sort. De plus, la composante verbale consiste simplement en une discussion courtoise avec la cible que vous tentez de charmer, rendant le sort discret à lancer.

BARAGOUIN

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

Déclencheur : vous vous entretenez avec une créature qui parle une langue que vous ne maîtrisez pas.

Effet : vous savez vous débrouiller pour vous faire comprendre. Vous pouvez engager une conversation avec la créature en utilisant des phrases simples. Si vous devez effectuer un test de Charisme afin de déterminer si vous avez été compris ou non, vous bénéficiez de l'avantage.

ESPION

Si d'autres font commerce de la mort ou de trésors, votre lot est une denrée à la fois plus simple à appréhender et plus complexe à manipuler : l'information. Un espion est à la fois un maître dans l'art d'observer et d'écouter, mais c'est aussi

un séducteur et un acrobate capable de prendre de grands risques pour approcher sa cible au plus près, que ce soit en se mêlant à la foule ou en s'introduisant dans un château bien gardé. Franc-tireur ou au contraire agent très spécial au service de Sa Majesté, vous mettez vos talents au service d'une cause, d'une confrérie ou d'une entité politique. Car aucune organisation, aucun seigneur, ne peut prospérer sans un solide réseau d'information et d'espionnage.

SPÉCIALISTE

ÉVOLUTION - NIVEAU 3/6

Effet : vous obtenez la maîtrise des accessoires de déguisement et des accessoires de faussaire.

Évolution : au niveau 6, vous ajoutez ces deux ensembles d'outils à la liste des compétences auxquelles vous pouvez choisir d'appliquer votre capacité *Expertise*.

DON POUR LES LANGUES

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : vous apprenez une langue supplémentaire issue de la liste des langues standards ou exotiques (voir *Les historiques* page 55) par point de bonus de maîtrise.

Évolution : vous apprenez de nouvelles langues lorsque votre bonus de maîtrise augmente.

OMBRELAME

Si la plupart des roublards cultivent la discrétion et la manipulation, se fondre dans les ombres et tromper l'adversaire semble une seconde nature chez certains. Ceux-ci semblent avoir une connexion surnaturelle avec le monde des ombres et de l'obscurité, quelque chose d'inexplicable qui coule dans leur sang et leur donne accès à une magie étrange et inquiétante, parfois sombre et mortelle.

MAGIE LIMITÉE

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Rechargement : vous regagnez vos points de sorcellerie après un repos long

Effet : vous obtenez un nombre de points de sorcellerie égal à votre niveau, soit 3 points de sorcellerie au niveau 3.

Limitation : vous ne pouvez posséder plus de points de sorcellerie que votre niveau, même si vous cumulez plusieurs sources. Cependant, si un don ou une capacité vous le permet, vous pouvez dépasser ce nombre.

SORTS CONNUS

ÉVOLUTION - NIVEAU 3/4/6/8/10/12/14/16/18/20

Effet : vous connaissez deux tours de magie et deux sorts de niveau 1 de la liste de sorts d'ombrelame. À chaque fois que vous gagnez un niveau pair de roublard (4, 6, etc.), vous

LES OMBRELAMES EN PANGÉE

Les ombrelames découvrent tard leurs pouvoirs. Souvent, ils ne se déclarent pas et deviennent des utilisateurs de magie illégale. Mais certains n'hésitent pas à contacter l'Archascholia afin de sanctionner leurs pouvoirs par une formation. Cette dernière, souvent plus rapide au vu de leur utilisation limitée de la magie, peut durer quelques mois. Ils obtiennent alors une broche de l'Archascholia.

apprenez un nouveau sort de cette liste (mais pas un tour de magie).

Spécial : vous pouvez apprendre et lancer des sorts dont le coût en points de sorcellerie est au maximum égal à votre bonus de maîtrise.

Caractéristique d'incantation

Votre caractéristique d'incantation permet de déterminer votre score d'attaque magique, pour les sorts nécessitant un jet d'attaque, et la difficulté de vos sorts, pour les sorts exigeant un jet de sauvegarde de la part de vos adversaires. En général, un sort demande l'un ou l'autre, rarement les deux. Chaque sort vous indique s'il utilise l'un ou l'autre (ou aucun) de ces deux scores.

La caractéristique d'incantation pour les sorts d'ombrelame est le Charisme. En effet, votre magie découle de votre ruse et de votre capacité à utiliser la puissance des ombres qui vous entourent.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme
Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

LANCER DES SORTS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : selon le sort

Condition : vous dépensez un nombre de points de sorcellerie correspondant au niveau du sort (cf. tableau *Coût des sorts d'ombrelame*).

Effet : vous lancez l'un des sorts que vous connaissez.

Limitation : vous ne pouvez dépenser plus de points de sorcellerie que votre bonus de maîtrise quand vous lancez un sort. Par exemple, un roublard de niveau 8 possède un bonus de maîtrise de +3, il peut donc lancer des sorts de niveau 2 qui lui coûtent 3 points de sorcellerie chacun ou des sorts de niveau 1 qui lui en coûtent 2.

Pour plus de détails sur les règles de magie et le lancer de sorts, notamment les actions et composantes, consultez *La magie*, page 248.

LISTE DE SORTS D'OMBRELAME

TOURS DE MAGIE
(NIVEAU 0)

- *aura du héros*
- *illusion mineure*
- *lumière*
- *lumières dansantes*
- *main du mage*
- *message*
- *moquerie cruelle*
- *prestidigitation*

NIVEAU 1

- *alarme*
- *charme-personne*
- *déguisement*
- *détection de la magie*
- *graisse*
- *identification*
- *image silencieuse*
- *léger comme une plume*
- *lueurs féériques*
- *nappe de brouillard*

- *poison naturel*
- *saut*
- *serveur invisible*
- *texte illusoire*

NIVEAU 2

- *aura magique de l'arcaniste*
- *déblocage*
- *envoûtement*
- *flou*
- *image miroir*
- *invisibilité*
- *localiser un objet*
- *modifier son apparence*
- *ombres imaginaires*
- *pas brumeux*
- *pattes d'araignée*
- *suggestion*
- *ténèbres*
- *vision dans le noir*

COÛT DES SORTS D'OMBRELAME	
NIVEAU DE SORT	COÛT EN POINTS DE SORCELLERIE
1	2
2	3
3	5
4	6

FOCALISEUR D'INCANTATION

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

Effet : vous pouvez utiliser votre propre ombre comme focaliseur d'incantation pour vos sorts d'ombreleme.

DANS L'OMBRE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : action bonus

Portée : 18 m

Cible : une source de lumière non magique à portée

Durée : 1 min

Condition : vous dépensez un nombre de points de sorcellerie correspondant au niveau du sort (cf. tableau *Coût des sorts d'ombreleme*).

Effet : vous pouvez désigner votre cible et réduire de moitié le rayon de lumière vive qu'elle émet pendant 1 min. La zone de lumière faible n'est pas affectée. Par exemple, une torche voit sa zone de lumière vive réduite à 3 m, mais sa zone de lumière faible reste de 6 m.

Limitation : si la source de lumière est magique, vous devez dépenser 1 point de sorcellerie par niveau du sort (aucun point pour un tour de magie).

ENFANT DE L'OMBRE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

Déclencheur : vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion).

Condition : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible.

Effet : vous obtenez l'avantage sur ce jet.

VOLEUR

On vous désigne de bien des façons. Bandit, voyou, cambrioleur, voleur à la sauvette. Une certitude, vous êtes un maître dans l'art de délester autrui. Mais peut-être vous considérez-vous comme un détective professionnel, un chasseur de trésor, un aventurier découvreur de tombeaux ou de merveilles oubliées ? Dans tous les cas, votre agilité et votre discrétion constituent vos meilleurs atouts et vous travaillez tous les jours pour progresser dans ces domaines. Vous avez également développé des compétences moins communes qui vous permettront de décrypter des textes anciens, des langues oubliées, ou simplement d'utiliser des objets magiques que vous ne devriez pas pouvoir utiliser.

MAINS LESTES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action bonus

Effet : vous pouvez effectuer un test de Dextérité

(Escamotage), utiliser vos outils de voleurs pour désamorcer un piège ou crocheter une serrure, ou encore réaliser l'action *Utiliser un objet* (au lieu d'une action normalement).

MONTE-EN-L'AIR

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

Déclencheur : vous **escaladez** ou vous **sautez en longueur avec élan**.

Effet : **escalader** ne vous coûte plus de déplacement supplémentaire.

De plus, vous pouvez désormais **sauter avec élan** sur une distance qui est améliorée de 30 cm × votre modificateur de Dextérité.

SORCIER

On ne devient pas sorcier par hasard. C'est l'accomplissement d'un long processus. Un sorcier est un incorrigible curieux, un ambitieux qui a découvert un jour, à la lecture d'un grimoire oublié, d'une gravure au fond d'une tombe marmoréenne ou à travers un objet magique, l'existence d'une entité hors de ce monde.

L'apprenti sorcier n'a donc pas hésité longtemps avant de sceller un pacte avec la chose qui allait devenir sa préceptrice, accédant à des connaissances et des pouvoirs extraordinaires en échange d'un prix à payer... qui n'est pas toujours clairement énoncé. La relation peut prendre la forme de celle vécue par un maître et son apprenti, ou un clerc servant une divinité. Il peut aussi y avoir plus lourd tribut à payer, le disciple peut y sacrifier son âme mais... choisir d'ignorer cette conséquence lointaine.

Un sorcier peut lancer des sorts mais possède une liste de sorts plus restreinte qu'un magicien. En revanche, il possède plus de points de vie et la possibilité de se battre au corps à corps et de porter des armures. En gagnant en puissance et en expérience, le protecteur permet également au sorcier d'accéder à de nouveaux pouvoirs spécifiques, comme les invocations et d'autres aptitudes en relation avec leur pacte.

CRÉER UN SORCIER

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de sorcier

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de sorcier après le premier niveau

Maîtrises

Armures : armures légères

Armes : armes courantes

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : vous pouvez choisir deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature, Religion et Supercherie.



NIV.	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	TOURS DE MAGIE CONNUS	SORTS CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS	NIV. DES EMBLEMES	INVOCATIONS OCCULTES
1	+2	Protecteur d'outre-monde, Lancer des sorts, focaliseur d'incantation	2	2	1	1	-
2	+2	Invocations occultes	2	3	2	1	2
3	+2	Pacte	2	4	2	2	2
4	+2	Acquisition de don	3	5	2	2	2
5	+3	-	3	6	2	3	3
6	+3	Capacité de protecteur d'outre-monde	3	7	2	3	3
7	+3	-	3	8	2	4	4
8	+3	Acquisition de don	3	9	2	4	4

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.

- une arbalète légère et vingt carreaux ou n'importe quelle arme courante
- une sacoche à composantes ou un focaliseur arcanique
- un paquetage d'érudit ou un paquetage d'exploration souterraine
- une armure de cuir, n'importe quelle arme courante et deux dagues

MAGIE DE PACTE

Vous êtes un lanceur de sorts qui tire ses pouvoirs de recherches dans des écrits interdits combinées à la puissance conférée par le protecteur. Une combinaison redoutable.

Emplacements de sorts de niveau fixe

Vos emplacements de sorts possèdent un niveau fixe indiqué dans le tableau d'évolution du sorcier.

Lorsque vous lancez un sort, vous dépensez donc un emplacement et le sort est lancé au niveau de l'emplacement

du sort dépensé. Si l'utilisation d'un emplacement de niveau supérieur à celui du sort permet d'en augmenter les effets, alors les augmentations concernées s'appliquent toujours. Par exemple, les emplacements de sorts d'un sorcier de niveau 5 sont tous de niveau 3. Le sorcier lance donc tous ses sorts au niveau 3, même les sorts de niveau 1 ou 2.

Tours de magie connus

Le sorcier connaît un nombre de tours de magie indiqué dans le tableau d'évolution du sorcier. Quand ce nombre augmente, il apprend un nouveau tour de magie. Il choisit ses tours de magie dans la liste des sorts de sorcier.

Les tours de magie sont des sorts que le sorcier peut lancer à volonté, sans avoir besoin de dépenser d'emplacements de sorts (cf. « Lancer des sorts », page suivante).

Les tours de magie voient parfois leurs effets évoluer en fonction du niveau du personnage (et non de son niveau d'ensorceleur).

Sorts connus au niveau 1 et aux niveaux suivants

En plus de ses tours de magie, le sorcier connaît un nombre de sorts de niveau 1 indiqué dans le tableau d'évolution du sorcier, sur la ligne correspondant au niveau 1. Il peut lancer tous les sorts qu'il connaît sans avoir besoin de les préparer.

Au fil des gains de niveaux, quand ce nombre augmente, il apprend de nouveaux sorts. Il choisit ses tours de magie et sorts dans la liste des sorts d'ensorceleur (cf. page 168).

Au moment où le sorcier apprend un sort, ce dernier ne peut être d'un niveau supérieur à celui de ses plus hauts emplacements de sorts.

LES SORCIERS EN PANGÉE

Les sorciers sont par essence des lanceurs de sorts hors la loi. Aucune des trois académies, aucun temple, ni aucun cercle n'accepte de les former : le pacte à l'origine de leur pouvoir est bien trop dangereux pour les former et les sanctionner. Ils sont souvent chassés et soumis à la Suppression, un rituel les privant de leurs pouvoirs.

Au niveau 1, donc, le sorcier connaît deux tours de magie et 4 sorts de niveau 1. Il ne possède que deux emplacements de sorts de niveau 1 et ne peut donc pas apprendre de sorts de niveau 2 ou plus. Au niveau 2, il apprend un nouveau sort qui ne peut être que de niveau 1. Au niveau 3, alors qu'il acquiert deux emplacements de sorts de niveau 2, il apprend aussi un nouveau sort pouvant être de niveau 1 ou 2. Et ainsi de suite.

Changer de sorts connus

Chaque fois qu'il monte de niveau, le sorcier peut choisir un sort qu'il connaît et le remplacer par un nouveau sort issu de sa liste de sorts de sorcier. Il peut choisir en remplacement un sort de n'importe quel niveau, tant qu'il ne dépasse pas le niveau d'emplacement de sort accessible à son niveau.

Caractéristique d'incantation

Votre caractéristique d'incantation permet de déterminer votre score d'attaque magique, pour les sorts nécessitant un jet d'attaque, et la difficulté de vos sorts, pour les sorts exigeant un jet de sauvegarde de la part de vos adversaires. En général, un sort demande l'un ou l'autre, rarement les deux. Chaque sort vous indique s'il utilise l'un ou l'autre (ou aucun) de ces deux scores.

La caractéristique d'incantation pour les sorts de sorcier est le Charisme. En effet, votre magie découle du pacte que vous avez passé avec une créature à la puissance incommensurable.

DD d'un jet de sauvegarde = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

CAPACITÉS DE CLASSE

À certains niveaux de classe, cette dernière vous accorde des capacités particulières. Le tableau ci-contre résume ces capacités et les niveaux auxquels elles sont disponibles.

LANCER DES SORTS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

Action : selon le sort

Nombre d'utilisations : cf. tableau - emplacements de sorts

Rechargement : repos court ou long - récupération de l'intégralité des emplacements de sorts dépensés

Effet : pour le sorcier, lancer un sort de niveau 1 ou plus demande la dépense de l'un de ses emplacements de sorts.

Pour plus de détails sur les règles de magie et le lancer de sorts, notamment les actions et composantes, consultez *La magie*, page 248.

FOCALISEUR D'INCANTATION

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

Condition : vous tenez votre focaliseur dans une main.

Effet : vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique (voir *L'équipement*, page 199) comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de sorcier. Vous n'avez alors pas besoin de posséder les composantes matérielles nécessaires au lancement du sort que vous lancez, à moins qu'elles possèdent un coût exprimé en pièces d'or.

PROTECTEUR D'OUTRE-MONDE

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

Effet : vous avez contracté un pacte avec une entité issue de par-delà le voile du monde, qu'il s'agisse d'une conscience extradimensionnelle, d'un fiélon, du grand veneur ou d'un seigneur des ombres. Chacun d'entre eux est décrit à la fin de la section consacrée à cette classe. Choisir l'un d'entre eux vous permet de bénéficier de certaines capacités particulières au niveau 1 puis aux niveaux 6, 10 et 14.

Les protecteurs d'outre-monde donnent l'accès à des sorts supplémentaires pour le Sorcier. Les sorts indiqués par un astérisque seront disponibles dans le *Livre du Joueur Avancé*.

INVOCATIONS OCCULTES

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

Effet : vous avez mené de longues études sur des sujets ésotériques et vous avez découvert d'anciennes connaissances perdues depuis longtemps, vous octroyant des capacités magiques singulières. Vous gagnez deux invocations occultes de votre choix.

Les invocations occultes sont décrites en détail plus loin. Comme indiqué dans le tableau d'évolution du sorcier, vous choisissez de nouvelles invocations occultes que vous apprenez en atteignant certains niveaux.

Spécial : lorsque vous gagnez un niveau dans la classe de sorcier, vous avez la possibilité de choisir une invocation que vous connaissez et de la remplacer par une autre que vous pouvez apprendre à ce niveau.

PACTE

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

Effet : en récompense pour votre loyauté et votre engagement à ses côtés, votre protecteur vous accorde une récompense. Choisissez l'une des trois options suivantes.

PACTE DE LA CHAÎNE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : cf. sort

Effet : vous lancez le sort *appel de familier* en tant que rituel (cf. « Rituel » dans *La magie*, p. 249).

LISTE DE SORTS DU SORCIER

TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0)

- *aura du héros*
- *bouffée de poison*
- *contact glacial*
- *explosion occulte*
- *illusion mineure*
- *main du mage*
- *porte-bonheur*
- *prestidigitation*
- *viser juste*

NIVEAU 1

- *charme-personne*
- *compréhension des langues*
- *flamboiemment funeste*
- *manteau de givre*
- *protection contre le mal et le bien*
- *putréfaction*
- *repli expéditif*

- *représailles infernales*
- *serviteur invisible*
- *strangulation*
- *texte illusoire*

NIVEAU 2

- *briser*
- *dessiccation*
- *envoûtement*
- *image miroir*
- *immobiliser un humanoïde*
- *invisibilité*
- *offrande inéluctable*
- *pas brumeux*
- *pattes d'araignée*
- *rayon affaiblissant*
- *stalagmites fulgurantes*
- *suggestion*
- *ténèbres*

NIVEAU 3

- *caresse du vampire*
- *cercle magique*
- *colère des damnés*
- *contresort*
- *dissipation de la magie*
- *forme gazeuse*
- *image majeure*
- *langues*
- *lever une malédiction*
- *motif hypnotique*
- *peur*
- *vol*

NIVEAU 4

- *bannissement*
- *flétrissement*
- *porte dimensionnelle*
- *terrain hallucinatoire*

Spécial : lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez choisir la forme dans laquelle s'incarne votre familier. Soit la forme classique décrite dans le sort, soit une nouvelle forme, en rapport avec la nature de votre protecteur : diabolin, quasit, méphite de poussière, esprit follet ou serpent volant (cf. encadré *Votre pacte*).

De plus, lorsque vous choisissez l'action *Attaquer*, vous pouvez décider de renoncer à l'une de vos attaques. Votre familier peut alors utiliser sa réaction afin d'effectuer une attaque.

Limitation : le sort ne s'ajoute pas à vos sorts connus.

PACTE DE LA LAME

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action

Effet : vous avez désormais le pouvoir de faire apparaître dans une de vos mains libres une arme de pacte. C'est vous qui choisissez la forme de cette arme de corps à corps, à chaque fois que vous la créez. Pendant le temps de cette capacité, et tant que l'arme est dans votre main, vous en possédez la maîtrise. L'arme est considérée comme magique concernant les résistances et immunités des créatures que vous affrontez.

Votre arme disparaît si vous utilisez de nouveau cette capacité pour convoquer une nouvelle arme, ou si vous la révoquez (ce qui ne vous demande aucune action).

Limitation : votre arme de pacte disparaît si elle se trouve à plus de 1,5 m de vous pendant 1 min ou plus. Elle disparaît aussi si vous mourez.

Spécial : vous pouvez passer une heure à effectuer un rituel ésotérique afin de transformer une arme magique en votre arme de pacte. Vous avez désormais le pouvoir de révoquer l'arme sur un autre plan puis de l'invoquer comme votre arme de pacte. Vous ne pouvez cependant pas changer sa forme. Ce rituel peut être effectué pendant un repos court.

Limitation : il est impossible de transformer un artefact ou une arme dotée d'une conscience en arme de pacte. L'arme magique transformée cesse d'être votre arme de pacte si vous le décidez et accomplissez un rituel d'une heure avec une autre arme magique, que vous utilisez ce même rituel afin de briser le lien avec cette arme, ou si vous mourez. Si l'arme se trouvait dans l'espace extradimensionnel au moment où le lien est brisé, elle réapparaît immédiatement à vos pieds.

PACTE DU GRIMOIRE

CAPACITÉ PASSIVE

Effet : vous obtenez en cadeau, de la part de votre protecteur, un livre des ombres.

Au moment où vous obtenez cette capacité, choisissez trois tours de magie. Vous pouvez les choisir dans les listes de n'importe quelle classe et les trois tours de magie n'ont pas besoin de provenir de la même liste de classe.

Aussi longtemps que vous portez sur vous le livre des ombres, vous êtes capable de lancer ces tours de magie à volonté. Ils ne sont pas comptabilisés dans les tours de magie que vous connaissez. Cependant, si ces tours de magie ne proviennent pas de la liste de sorts de sorcier, vous les considérez tout de même comme des sorts de sorcier.

Que se passe-t-il si vous perdez, égarez ou si l'on détruit votre livre des ombres ? Dans ce cas, il vous suffit d'accomplir une cérémonie d'une heure afin que votre protecteur vous procure un nouveau livre. Cette cérémonie peut être accomplie au cours d'un repos court. À son issue, le livre précédent se désagrège et est détruit. Il en va de même lorsque vous mourez.

Limitation : vous ne pouvez pas lancer les tours de magie contenus dans le livre des ombres si vous ne portez pas ce dernier sur vous.

ACQUISITION DE DON

ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19

Effet : choisissez un don dans la liste des dons, p. 176.

INVOCATIONS OCCULTES

Vous trouverez ci-dessous la liste des invocations occultes que vous pouvez sélectionner en tant que sorcier. Si une invocation possède des prérequis, cela signifie que vous ne pouvez pas apprendre cette invocation si vous ne

remplissez pas les conditions adéquates décrites. À partir du moment où vous les remplissez, vous êtes en mesure d'apprendre l'invocation en question. Si une des conditions d'un prérequis est un niveau, cela veut dire que vous devez avoir atteint ce niveau de sorcier.

ARMURE DES OMBRES

CAPACITÉ ACTIVE

Action : cf. sort

Effet : vous lancez le sort *armure de mage* sans dépenser d'emplacement de sort ni utiliser de composante matérielle.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

EXPLOSION INSOUTENABLE

CAPACITÉ PASSIVE

Prérequis : vous possédez le tour de magie *explosion occulte*.

Effet : lorsque vous lancez *explosion occulte*, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts du sort.

LAME ASSOIFFÉE

CAPACITÉ PASSIVE

Prérequis : niveau 5, pacte de la lame

Déclencheur : vous entreprenez l'action *Attaquer*.

Condition : vous utilisez votre arme de pacte pour effectuer l'action *Attaquer*.

Effet : vous pouvez effectuer 2 attaques.

VOTRE PACTE

Chaque pacte qui lie un sorcier à son protecteur implique certaines créatures ou certains objets, en rapport avec la nature de l'entité.

Pacte de la chaîne. Votre protecteur peut vous octroyer un familier plus rusé qu'un compagnon classique. Vous pouvez choisir que sa forme par défaut soit à l'image de celle de votre protecteur. Les serpents volants sont liés à l'entité extradimensionnelle, les diabolins et les quasits au fiélon, les méphites de poussière au grand veneur et les esprits follets au seigneur des ombres.

Pacte de la lame. Votre protecteur est un seigneur des ombres et l'arme que vous maniez est forgée dans une matière qui ressemble aux ténèbres de la nuit emprisonnées dans un métal étrange. La nature et l'apparence de cette arme dépendent de l'identité du protecteur que vous servez. S'il s'agit d'un fiélon, l'arme sera par exemple une hache d'un métal sombre animé de flammes. Si votre protecteur est le grand veneur, votre arme aura un aspect antique, semblant faite d'un mélange de métal et de bois magiquement sculpté. Enfin, si votre protecteur est

une entité extradimensionnelle, vous pouvez changer la forme de votre arme en passant un round complet à vous concentrer. L'arme peut ainsi être une petite dague, un marteau de guerre ou une épée à deux mains. La seule restriction est qu'il doit s'agir d'une arme de corps à corps.

Pacte du grimoire. Il existe différentes sortes de livres des ombres. Si l'ouvrage est hérité d'un seigneur des ombres, il peut s'agir d'un grimoire sans âge fait de matières précieuses. S'il a été offert par un fiélon, la reliure peut être en cuir véritable de démon, rehaussé de pointes de métal noircies au feu, abritant les savoirs les plus sombres de l'univers ou des sorts d'invocations des pires créatures. Le grimoire du grand veneur ressemble à un vieux carnet de notes en cuir usé, sur lequel sont inscrits des secrets antiques. Enfin, le « grimoire » de l'entité extradimensionnelle peut adopter une forme tout à fait peu conventionnelle : un minéral phosphorescent, une boule de métal ou de verre qui réserve à l'initié ses visions, ses écritures et les secrets d'une magie qui dépasse l'entendement.

Limitation : cette capacité ne fonctionne pas sur les attaques effectuées en action bonus, en réaction, ou avec toute autre action que l'action *Attaquer* (dans le cadre d'une capacité de classe, d'un sort ou d'un don vous octroyant une attaque, mais pas l'action *Attaquer*).

LANGAGE ANIMAL

CAPACITÉ ACTIVE

Action : cf. sort

Effet : vous lancez le sort *communication avec les animaux* sans dépenser d'emplacement de sort.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

LANCE OCCULTE

CAPACITÉ PASSIVE

Prérequis : tour de magie *explosion occulte*

Effet : vous lancez le sort *explosion occulte* dont la portée est désormais de 90 m.

LENTEUR DE L'ESPRIT

CAPACITÉ ACTIVE

Prérequis : niveau 5

Action : cf. sort

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos long

Effet : vous lancez le sort *lenteur* en dépensant un emplacement de sort de sorcier.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

MAÎTRE DES OMBRES

CAPACITÉ ACTIVE

Prérequis : niveau 5

Action : une action

Condition : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou de ténèbres.

Effet : vous devenez *invisible*.

Limitation : afin de rester invisible, vous ne devez entreprendre ni mouvement, ni déplacement, ni action, ni réaction.

MASQUE DES MILLE VISAGES

CAPACITÉ ACTIVE

Action : cf. sort

Effet : vous lancez le sort *déguisement* sans dépenser d'emplacement de sort.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

MAUVAIS PRÉSAGE

CAPACITÉ ACTIVE

Prérequis : niveau 5

Action : cf. sort

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos long

Effet : vous lancez le sort *jeter une malédiction* en dépensant un emplacement de sort de sorcier.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

MOT D'EFFROI

CAPACITÉ ACTIVE

Prérequis : niveau 7

Action : cf. sort

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos long

Effet : vous lancez le sort *confusion* en dépensant un emplacement de sort de sorcier.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

MURMURES ENSORCELANTS

CAPACITÉ ACTIVE

Prérequis : niveau 7

Action : cf. sort

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos long

Effet : vous lancez le sort *compulsion* en dépensant un emplacement de sort de sorcier.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

ŒIL DU GARDIEN DES RUNES

CAPACITÉ PASSIVE

Effet : vous êtes capable de déchiffrer toute forme de texte.

ONDE DE CHOC

CAPACITÉ PASSIVE

Prérequis : tour de magie *explosion occulte*

Condition : vous touchez une créature avec le tour de magie *explosion occulte*.

Effet : vous pouvez décider que le souffle de l'explosion l'éloigne de 3 m de vous en ligne droite.

REGARD DE DEUX ESPRITS

CAPACITÉ ACTIVE

Action : une action

Effet : vous touchez un humanoïde qui consent à votre action. Désormais, vous utilisez ses sens pour votre propre perception, jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tant que l'humanoïde se trouve sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez décider, lors du tour suivant, d'utiliser

vosre action afin de maintenir cette connexion. Sa durée est augmentée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous pouvez renouveler cette opération autant de fois que vous le désirez. Tant que vous percevez le monde par les sens de l'autre créature, vous bénéficiez de tous les sens spéciaux qu'elle pourrait avoir.

Limitation : au cours de la durée d'utilisation de cette capacité, les propres sens de votre propre corps ne fonctionnent plus.

SCULPTEUR DE CHAIR

CAPACITÉ ACTIVE

Prérequis : niveau 7

Action : cf. sort

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos long

Effet : vous lancez le sort *métamorphose* en dépensant un emplacement de sort de sorcier.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

SÉDUCTION

ÉVOLUTION

Effet : vous gagnez la maîtrise des compétences Persuasion et Supercherie.

LIVRE DES SECRETS ANCIENS

ÉVOLUTION

Prérequis : pacte du grimoire

Effet : vous êtes capable de noter des rituels magiques dans votre livre des ombres. Vous choisissez deux sorts de niveau 1, possédant le sous-type rituel, dans la liste de sorts de n'importe quelle classe. Les deux sorts peuvent provenir chacun d'une liste différente.

Désormais, ces sorts figurent dans votre livre des ombres. Ils n'entrent pas dans la catégorie des sorts que vous connaissez et vous ne pouvez pas les lancer en utilisant un emplacement de sort. Vous pouvez en revanche, quand vous avez le livre des ombres en main, les lancer comme des rituels (cf. « Rituel » dans *Les règles de magie*, p. 249). Si l'un de vos sorts connus possède aussi le sous-type rituel, vous pouvez aussi le lancer comme un rituel.

Évolution : alors que vous menez vos aventures, vous avez la possibilité d'ajouter de nouveaux rituels à votre livre des ombres. Lorsque vous trouvez un sort possédant ce sous-type, vous pouvez l'ajouter si son niveau est inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de sorcier (arrondi à l'entier supérieur). Pour chaque niveau de sort, le transcrire vous demande 2 h et un coût de 50 pièces d'or.

VIGUEUR FIÉLONNE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : cf. sort

Effet : vous lancez le sort *simulacre de vie* sans dépenser d'emplacement de sort ou de composante matérielle.

Limitation : le sort est lancé au niveau 1. Le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

VISION DU DIABLE

CAPACITÉ PASSIVE

Effet : vous pouvez voir normalement dans les ténèbres normales et magiques, jusqu'à une distance de 36 m.

VISION OCCULTE

CAPACITÉ ACTIVE

Action : cf. sort

Effet : vous lancez le sort *détection de la magie* sans dépenser d'emplacement de sort.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

VISIONS EMBRUMÉES

CAPACITÉ ACTIVE

Action : cf. sort

Effet : vous lancez le sort *image silencieuse* sans dépenser d'emplacement de sort.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

VOIX DU MAÎTRE DES CHAÎNES

CAPACITÉ ACTIVE

Prérequis : pacte de la chaîne

Effet : vous avez appris à communiquer par la pensée avec votre familier. Vous pouvez aussi percevoir le monde à travers sa perception, tant que vous êtes sur le même plan d'existence.

Spécial : tant que votre perception se fait à travers votre familier, vous avez la possibilité de l'utiliser comme intermédiaire afin de parler tout en conservant votre propre voix. Cette capacité est possible même si votre familier n'est pas d'ordinaire une créature douée de parole.

VOLEUR DES CINQ DESTINÉES

CAPACITÉ ACTIVE

Action : cf. sort

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos long

Effet : vous lancez le sort *fléau* en dépensant un emplacement de sort de sorcier.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

PROTECTEURS D'OUTRE-MONDE

Ceux que l'on appelle les « protecteurs » sont en réalité de puissantes créatures qui existent sur d'autres réalités. Il ne s'agit pas de dieux, même si leurs pouvoirs sont finalement assez similaires. Et bien entendu, la puissance qu'ils accordent d'une main aux sorciers, ils attendent évidemment en retour une loyauté, des services et une contrepartie. Et le prix est toujours élevé.

Tous les protecteurs n'ont pas le même rapport aux sorciers. Certains collectionnent les pactes, dispensant connaissances et pouvoirs contre de multiples faveurs. D'autres ne pactisent qu'avec un seul et unique sorcier, ou avec une poignée, afin de pouvoir les suivre et les soutenir plus facilement.

Pour deux sorciers, posséder le même protecteur ne signifie pas forcément être alliés. Cela peut être le cas, mais ils peuvent aussi au contraire se percevoir comme les pires des rivaux, de véritables frères ennemis qui se déchirent sous l'œil amusé du protecteur.

L'ENTITÉ EXTRADIMENSIONNELLE

Entité incompréhensible pour les sens humains, votre protecteur existe dans une dimension qui n'est pas accessible aux mortels et probablement interdite aux dieux eux-mêmes. Sa nature ne respecte pas les lois physiques de notre monde ni les règles de la géométrie euclidienne, et sa présence se manifeste à travers des singularités dans la trame du temps ou des déformations de la réalité. Ses desseins sont aussi impénétrables que sa nature, mais il a besoin de relais mortels pour accéder à la perception de notre monde. Votre relation est donc basée sur un intérêt réciproque : à travers vous, il ouvre une fenêtre vers la réalité et vous bénéficiez en contrepartie des pouvoirs que votre connexion avec sa dimension vous octroie.

LISTE DE SORTS ÉTENDUE

ÉVOLUTION - NIVEAUX 1/3/5/7/9

Effet : vous pouvez choisir, quand vous décidez d'acquérir un sort, parmi les sorts présents dans cette liste, en plus de ceux de la liste de sorts de sorcier.

NIV. DE SORT	SORTS
1	<i>alarme, image silencieuse</i>
2	<i>corde enchantée, voir l'invisible</i>
3	<i>clignotement, clairvoyance</i>
4	<i>divination, assassin imaginaire</i>
5	<i>tromperie*, cercle de téléportation*</i>

DÉGUISEMENT

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : vous apprenez le sort déguisement, et il ne compte pas dans le nombre de sorts que vous connaissez.

APPARENCES TROMPEUSES

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Déclencheur : vous êtes sous l'effet du sort *déguisement*.

Effet : votre image est légèrement décalée par rapport à votre position réelle, ce qui inflige le *désavantage* à toutes les créatures qui vous attaquent.

Limitation : cette capacité ne fonctionne pas si les créatures vous attaquant sont capables de voir les créatures *invisibles* ou *éthérées*, ou s'il s'agit d'une attaque de zone.

De plus, si vous faites l'acquisition de l'invocation occulte *masque des mille visages*, cela ne concerne pas votre capacité *apparences trompeuses* : vous continuez à devoir utiliser un emplacement de sort lorsque vous lancez *déguisement* si vous souhaitez bénéficier des effets de cette capacité.

DUO-DIMENSION

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : une action pour **activer** la capacité, une action bonus pour la **désactiver**

Condition : vous maintenez votre concentration pour la durée de la capacité.

Durée : 1 min ou jusqu'à la perte de la concentration

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : votre compréhension supérieure de la géométrie de l'univers vous permet d'**activer** *Duo-dimension* afin de transporter en partie votre corps dans un espace extradimensionnel. Votre corps matériel est alors remplacé par une image en deux dimensions. Vous êtes considéré comme *résistant* à tous les types de dégâts. Vous bénéficiez aussi d'un abri important (+5 à la CA et aux jets de sauvegarde de *Dextérité*). Sous cette forme, vous pouvez vous déplacer à votre vitesse normale et passer dans des interstices étroits : sous les portes, le long des murs, etc.

Vous pouvez ressortir de l'espace extradimensionnel et reprendre votre forme originale en **désactivant** cette capacité.

Limitation : tant que la capacité est active, vous ne pouvez ni attaquer, ni lancer de sorts, ni vous saisir d'un objet. Vous avez en outre besoin de respirer normalement.

LE FIÉLON

Vous étiez prêt à tout pour obtenir votre magie. Vous avez conclu un pacte avec un fiélon : un être diabolique ou démoniaque issu des plans inférieurs. Vous avez tendu la main vers la Mal, même si vous pensiez le faire pour de bonnes raisons.

Les fiélons sont des corrupteurs, des destructeurs, et ils convoitent le pouvoir sur les terres et les âmes, la vôtre comprise. Mais ils doivent être puissants afin de forger des



pactes : archiducs des enfers, seigneurs démons des abysses, êtres presque divins... votre protecteur est puissant et il saura vous le rappeler quand il sera temps pour vous de payer votre dette.

LISTE DE SORTS ÉTENDUE

CHOIX D'ÉVOLUTION

Effet : vous pouvez choisir, quand vous décidez d'acquérir un sort, parmi les sorts présents dans cette liste, en plus de ceux de la liste de sorcier.

NIV. DE SORT	SORTS
1	<i>mains brûlantes, injonction</i>
2	<i>cécité/surdité, rayon ardent</i>
3	<i>boule de feu, nuage puant</i>
4	<i>bouclier de feu, mur de feu</i>
5	<i>colonne de flamme*, sanctification*</i>

BÉNÉDICTION DU TÉNÉBREUX

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

Déclencheur : vous réduisez une créature hostile à 0 point de vie

Effet : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme + votre niveau de sorcier (minimum 1).

CHANCE DU TÉNÉBREUX

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

Déclencheur : vous faites un test de caractéristiques ou un jet de sauvegarde.

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous ajoutez 1d10 au résultat. Vous pouvez utiliser cette capacité après avoir vu le résultat initial, mais vous devez le faire avant que les effets soient appliqués.

GRAND VENEUR

On évoque rarement l'entité connue sous le nom de grand veneur. Il se dit, dans les cercles les plus érudits, que cette entité de par-delà les mondes, aux traits bestiaux et terrifiants, serait celle qui aurait appris la chasse aux dieux eux-mêmes.

Le grand veneur est un chasseur émérite qui traverse les mondes afin de chasser les proies les plus rares. On dit qu'il a à son actif la chasse de créatures impossibles, d'autres patrons de sorciers, ou même de dieux. Et l'on dit qu'il ne laisse sur son passage que poussière et désolation.

Les sorciers qui nouent un pacte avec lui sont souvent proches de la nature, chasseurs émérites, traqueurs surnaturels... Et se soumettent pour lui à des épreuves terribles, devant lui rapporter la tête de créatures de plus en plus incroyables. Souvent représentés torse nu et sans armure, ses sorciers portent rarement d'armures pour les protéger, et semblent pourtant parfois impossibles à toucher.

LISTE DE SORTS ÉTENDUE

CHOIX D'ÉVOLUTION

Effet : vous pouvez choisir, quand vous décidez d'acquérir un sort, parmi les sorts présents dans cette liste, en plus de ceux de la liste de sorts de sorcier.

NIV. DE SORT	SORTS
1	<i>bouclier, enchevêtrement</i>
2	<i>croissance d'épines, voir l'invisible</i>
3	<i>hâte, projectile toxique</i>
4	<i>chien de garde, liane chasseresse</i>
5	<i>fléau d'insectes*, passage par les arbres*</i>

ARMES DU CHASSEUR

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Effet : vous obtenez la maîtrise des armes de guerre à distance, de la pique, et du pic de guerre.

Évolution : si vous décidez d'obtenir le pacte de la lame au niveau 3, votre arme de pacte peut désormais être une arme à distance que vous maîtrisez et vous pouvez transformer une arme à distance magique en arme de pacte, comme pour les armes de corps à corps magiques. De plus, lorsque vous invoquez une arme de pacte à distance, elle apparaît accompagnée d'un carquois ou d'une pochette de 10 munitions. Une fois le carquois ou la pochette vide, vous devez effectuer un repos court afin qu'il ou elle se remplisse de nouveau à la prochaine invocation, sans quoi il ou elle sera vide. Vous pouvez cependant utiliser des munitions normales avec votre arme de pacte à distance.

Si vous décidez d'obtenir le pacte du grimoire, vous pouvez rajouter un tour de magie supplémentaire à votre livre des ombres. Ce dernier doit être issu de la liste de sorts de druide.

TRAQUEUR ÉMÉRITE

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

Action : une action bonus

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous lancez le sort *marque du chasseur* sans dépenser d'emplacement de sort de sorcier.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

ADEPTE DE LA CHASSE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : une action bonus

Durée : jusqu'à la fin de votre prochain repos long

Rechargement : repos long

Effet : choisissez une arme que vous maîtrisez et tenez en main. Vous vous liez avec elle. Pour la durée de la capacité, vous pouvez remplacer la caractéristique utilisée pour attaquer et infliger des dégâts grâce à votre Charisme.

Évolution : si vous décidez d'obtenir le pacte de la lame au niveau 3, cette capacité s'applique, en plus, à votre arme de pacte, considérée comme toujours liée.

Si vous décidez d'obtenir le pacte de la chaîne au niveau 3, cette capacité s'applique, en plus, aux attaques de votre familier, considérées comme toujours liées.

Limitation : l'arme, s'il s'agit d'une arme de corps à corps, ne doit pas posséder les propriétés *deux mains* ou *lourde*, excepté pour la pique. Vous ne pouvez vous lier qu'à une seule arme à la fois, en plus de votre arme de pacte ou des attaques de votre familier (en fonction de votre pacte).

DÉFENSE SANS ARMURE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

Condition : vous ne portez pas d'armure.

Effet : votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Charisme. Vous pouvez utiliser un bouclier et bénéficier de cette capacité.

Limitation : vous ne pouvez bénéficier de la capacité Défense sans armure issue de deux sources différentes (comme lors d'un multiclassage entre barbare et moine, par exemple), et devez choisir l'une ou l'autre. Cette capacité ne se combine avec aucune capacité ou aucun sort fournissant une nouvelle manière de calculer la CA (CA = 13 + modificateur de caractéristique ou CA = 16 + modificateur de caractéristique par exemple), seulement avec ceux proposant un bonus à la CA (+1, +2, etc.).

PUISSANCE PRIMALE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : une action

Durée : 10 min

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : bien que vous ne changiez pas de forme, votre corps semble prendre une apparence et une posture bestiale alors que vos yeux luisent d'une lueur étrange. Pendant la durée de cette capacité, vous bénéficiez des atouts suivants.

- Vous avez l'avantage sur tous vos tests de Sagesse (Perception), ainsi qu'un bonus de +5 à votre perception passive.
- Lorsque vous amenez une créature à 0 PV, vous regagnez un nombre de points de vie égal à son indice de dangerosité (minimum 1).
- Votre ouïe et votre vue se sont développées au-delà des capacités humaines : vous obtenez le trait *vision aveugle*.

Spécial : quand vous arrivez au bout de la durée de cette capacité, vous pouvez dépenser un emplacement de sort de sorcier pour prolonger sa durée d'un nombre de minutes égal à la valeur de l'emplacement multiplié par 10.

Limitation : tant que cette capacité est active, vous ne pouvez pas lancer de sorts. De plus, quand vous amenez une créature à 0 point de vie, vous devez décider de la tuer, même si vous désiriez l'épargner.

SEIGNEUR DES OMBRES

Nul ne sait d'où viennent les seigneurs des ombres. Nés de la nuit, se cachant dans les interstices du monde, ils contemplent les royaumes mortels depuis la Cité des Mille Nuits. Ils murmurent à l'oreille des parias, des oubliés et des fous, prenant sous leur aile ceux qui trouvent plus de réconfort dans le noir qu'en pleine lumière.

Mais certains pensent que les seigneurs des ombres ont un dessein secret mais terrible, et qu'ils ne désirent rien de plus que faire régner la nuit sur les mondes mortels afin de les faire leurs.

LISTE DE SORTS ÉTENDUE

CHOIX D'ÉVOLUTION

Effet : vous pouvez choisir, quand vous décidez d'acquérir un sort, parmi les sorts présents dans cette liste, en plus de ceux de la liste de sorts de sorcier.

NIV. DE SORT	SORTS
1	<i>fou rire, sommeil</i>
2	<i>silence, vision dans le noir</i>
3	<i>jeter une malédiction, monture fantôme</i>
4	<i>invisibilité supérieure, tentacules noirs</i>
5	<i>pas de muraille*, tromperie*</i>

DANS LA NUIT

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : une action

Condition : vous vous trouvez dans une zone de pénombre.

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous semblez vous fondre dans les ombres. Vous lancez le sort *invisibilité* sans dépenser d'emplacement de sort de sorcier.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

MANIPULER LES OMBRES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

Action : une action

Condition : votre ombre est clairement visible ou vous vous tenez dans les ténèbres. Cela fonctionne dans la pénombre.

Durée : tant que vous maintenez votre concentration

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Effet : vous étirez votre ombre afin qu'elle atteigne un objet. Vous disposez d'une capacité de télékinésie limitée. Vous pouvez déplacer l'objet jusqu'à une vitesse de 9 m à chacun de vos tours. Le poids maximal qu'elle peut soulever correspond à un nombre de kilos égal à 10 fois votre modificateur de charisme.

Votre ombre peut effectuer des manipulations grossières : tirer un levier ou ouvrir une porte, par exemple.

Limitation : votre ombre ne peut effectuer de manipulations requérant de la précision, comme crocheter une serrure ou écrire un texte, par exemple. Elle ne peut pas non plus porter/manipuler une autre créature, ni effectuer une attaque de quelque type que ce soit.

COLÈRE DES OMBRES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

Action : une action

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

Jet de sauvegarde : Charisme

Effet : vous lancez le sort *ténèbres* sans dépenser d'emplacement de sort de sorcier.

Spécial : Toutes les créatures présentes dans la zone de ténèbres doivent effectuer, au moment où le sort est lancé, au moment où elles y rentrent ou au début de chaque tour où elles s'y trouvent, un jet de sauvegarde. En cas d'échec, elles subissent 4d10 points de dégâts psychiques et leur vitesse est divisée par quatre alors qu'elles contemplent les visions issues de leurs pires cauchemars. En cas de réussite, leur vitesse n'est pas divisée et elles ne subissent que la moitié des dégâts.

Limitation : le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

Si vous possédez le sort *ténèbres* dans votre liste de sorts connus, le lancer via la dépense d'un emplacement de sort ne permet pas de bénéficier de l'effet **spécial**.

LES DONNS

De manière régulière, lorsqu'il monte de niveau, votre personnage peut choisir un don. Chaque don correspond à un talent particulier, un ensemble de capacités spécifiques qui s'expriment dans un champ d'activité bien défini.

Un don peut être issu d'un entraînement spécifique, d'une expérience vécue ou de l'expérience accumulée au cours de l'aventure. Elle représente des aptitudes qui, pour certaines, peuvent renforcer la classe d'un personnage, et pour d'autres lui permettre d'accéder à des capacités particulières qui ne cadrent pas nécessairement avec ce que sa classe lui permet d'ordinaire.

Quand votre classe vous confère la capacité « Acquisition de don », vous pouvez choisir un don dans la liste des dons ci-dessous.

Vous devez, afin de pouvoir sélectionner un don, posséder les prérequis nécessaires, notés dans sa description. Si, pour une raison ou pour une autre, vous ne remplissez plus les prérequis nécessaires à l'utilisation d'un don que vous possédez déjà, vous devez attendre de les remplir à nouveau pour y avoir recours.

Par exemple, le don *Lutteur* exige comme prérequis une Force de 13 ou plus pour être sélectionné. Si votre valeur de Force descend en dessous 13 (par exemple, la capacité d'une Ombre altère négativement cette caractéristique), alors vous n'avez plus la capacité d'utiliser le don avant d'avoir retrouvé une valeur de Force supérieure ou égale à 13.

LES TYPES DE DONNS

Les dons sont divisés en trois types :

- les dons généraux
- les dons de combat
- les dons magiques

Les premiers sont utilisés dans une grande diversité de situations, ou permettent une évolution technique du personnage.

Les seconds sont majoritairement dédiés aux affrontements armés.

Enfin, les troisièmes permettent soit d'améliorer les capacités magiques d'un personnage, soit d'en offrir une maîtrise mineure à un personnage dépourvu de magie.

DONNS GÉNÉRAUX

ACROBATE

Vous avez passé de longues heures à pratiquer des exercices de haute voltige, d'escalade et de culbute afin d'améliorer vos performances acrobatiques. Lorsque vous ne portez pas d'armure plus lourde qu'une armure légère, vous obtenez les atouts suivants.

- Vous pouvez utiliser votre valeur et votre modificateur de Dextérité plutôt que ceux de Force pour déterminer la distance franchie lorsque vous effectuez un saut ou pour les tests d'escalade.
- Lorsque vous utilisez l'action *Se précipiter*, vous ne divisez plus votre vitesse par deux si vous vous déplacez sur un terrain difficile ou si vous utilisez l'escalade pour vous déplacer.
- Vous pouvez utiliser votre réaction pour annuler une attaque d'opportunité dirigée contre vous.
- Vous pouvez utiliser votre réaction pour vous relever lorsque vous êtes à terre.

AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUES

Entraînement, expérience, vous devenez meilleur dans vos spécialisations ou avez enfin réussi à combler une faiblesse. Lorsque vous obtenez ce don, choisissez un des deux effets suivants.

- Choisissez une caractéristique et augmentez sa valeur de 2.
- Choisissez deux caractéristiques et augmentez leur valeur de 1.
- Aucune caractéristique ne peut dépasser une valeur de 20 grâce à ce don, à moins qu'une capacité de classe ne dise le contraire.

CAMÉLÉON

Vous avez une capacité innée à vous adapter à n'importe quelle situation et à vous faire passer pour compétent dans des domaines qui vous sont inconnus.

- Vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Vous disposez de l'avantage sur tous vos tests de Charisme (Persuasion) et de Charisme (Supercherie) lorsqu'il s'agit

JOUER SANS DON

Certaines meneuses apprécient la simplicité et préfèrent jouer sans donner accès aux dons et à leurs multiples capacités. Si vous, meneuse de jeu, le désirez, vous pouvez restreindre l'accès des dons au seul et unique don « Augmentation de caractéristiques ».

de vous faire passer pour compétent dans un domaine qui n'est pas le vôtre.

- Lorsque vous observez quelqu'un de compétent utiliser une compétence que vous ne possédez pas, vous pouvez tenter de l'imiter. Jusqu'à la fin du round suivant, vous obtenez l'avantage à votre test sur cette compétence.

CHEF NÉ

Vous êtes un leader né, vous savez trouver les mots justes pour redonner force et espoir et, à vos côtés, vos alliés donnent le meilleur d'eux-mêmes. Vous pouvez utiliser ce don autant de fois que votre modificateur de Charisme. Vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude. À chaque utilisation, vous obtenez un des effets suivants au choix.

- Vous pouvez utiliser une action bonus pour encourager un compagnon à moins de 30 m. Il obtient l'avantage sur un test de votre choix à ce round.

- Vous pouvez utiliser votre action pour motiver un compagnon à moins de 12 m, il gagne un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau.

Une créature ne peut bénéficier une nouvelle fois de l'un ou l'autre des bonus de ce don avant d'avoir pris un repos court ou long.

CORIACE

Vous êtes dur au mal et il en faut beaucoup pour vous mettre au tapis.

- Vous augmentez votre valeur de Constitution de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous gagnez autant de points de vie que votre niveau, puis un point de vie supplémentaire à chaque nouveau niveau.
- À 0 PV, lorsque vous avez déjà obtenu 2 échecs à vos jets de sauvegarde contre la mort, vous obtenez l'avantage sur les jets suivants.

LISTE DES DONS

DONS GÉNÉRAUX

Acrobate	Expert en dressage	Expert en supercherie
Augmentation de caractéristiques	Expert en escamotage	Expert en survie
Caméléon	Expert en histoire	Furtif
Chef né	Expert en intimidation	Infatigable
Coriace	Expert en investigations	Mains de guérisseur
Destiné	Expert en médecine	Maître empoisonneur
Docte	Expert en nature	Pilleur de tombes
Enfant des profondeurs	Expert en perception	Talentueux
Expert en acrobaties	Expert en perspicacité	Touche-à-tout
Expert en arcanes	Expert en persuasion	Véloce
Expert en athlétisme	Expert en religion	Vigilant
Expert en discrétion	Expert en représentation	

DONS DE COMBAT

Ambidextre	Expert en armes de jet	Fantassin lourd
Arbalétrier	Expert en armes doubles	Féroce
Archer	Expert en armes longues	Fléau des mages
Archer monté	Expert en armes lourdes	Impitoyable
Bagarreur	Expert en armures	Lutteur
Botte secrète	Expert au bouclier	Tireur d'élite
Cavalier	Expert en manœuvres	Vétéran
Combattant en équipe	Fantassin léger	
Escrimeur	Fantassin intermédiaire	

DONS MAGIQUES

Concentré	Initié de la foi	Sang des étoiles
Destructeur	Mage combattant	Sort de prédilection
Initié des arcanes	Sang de sorcier	Volonté de fer

DESTINÉ

Il semble que vous soyez destiné à accomplir de grandes choses. Vous possédez un nombre maximal de points de destin égal à votre bonus de maîtrise. Vous récupérez 1 point de destin après chaque repos long.

- Vous pouvez dépenser un point de destin pour obtenir 10 au résultat d'un d20, même après avoir pris connaissance du résultat, mais avant de déterminer l'issue de l'action.
- Vous pouvez dépenser 3 points de destin pour obtenir un bonus de +10 sur le résultat d'un test de caractéristique ou d'un jet d'attaque ou de sauvegarde.

DOCTE

Comme une éponge, votre esprit est rompu à l'assimilation de nouvelles informations. Vous obtenez les bénéfices suivants.

- Vous augmentez votre valeur d'Intelligence de 1, sans pouvoir dépasser 20.
- Vous apprenez deux langues de votre choix.
- Vous pouvez vous souvenir de tout ce que vous avez vu et entendu depuis moins d'une semaine.

ENFANT DES PROFONDEURS

Vous avez vécu de longues périodes sans lumière, dans les profondeurs de la terre.

- Vous bénéficiez de *vision dans le noir* à une portée de 18 m. Si vous disposez déjà de trait, la portée en est doublée.
- Lorsque vous souffrez de l'état *aveuglé*, vous pouvez utiliser une action bonus pour annuler au choix le *désavantage* que vous subissez aux attaques au corps à corps ou l'*avantage* qu'obtiennent vos adversaires, jusqu'au début de votre prochain tour.
- Vous savez toujours dans quelle direction se situe le Nord ou l'accès à la surface.

EXPERT EN ACROBATIES

Prérequis : maîtrise de la compétence Acrobatie.

Vous êtes un acrobate exceptionnel. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Dextérité de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé

deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;

- lorsque vous chutez, vous pouvez retrancher votre bonus de maîtrise aux dégâts subis ;
- si vous ne portez pas d'armure plus encombrante qu'une armure légère, lorsque vous êtes la cible d'une attaque d'opportunité, vous pouvez utiliser votre réaction afin d'effectuer une acrobatie et d'annuler ladite attaque.

EXPERT EN ARCANES

Prérequis : maîtrise de la compétence Arcanes.

Vous êtes un spécialiste des arts occultes. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur d'Intelligence de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- vous pouvez utiliser votre réaction pour tenter d'identifier un sort que vous voyez lancé par un test d'Intelligence (Arcanes) DD [10 + niveau du sort]. En cas de succès, si ce sort vous inflige des dégâts, vous en retranchez votre bonus de maîtrise ;
- vous apprenez un tour de magie de votre choix issu de la liste de sorts de magicien. Vous pouvez le lancer une seule fois après chaque repos court ou long. Votre caractéristique d'incantation pour ce sort est l'Intelligence.

EXPERT EN ATHLÉTISME

Prérequis : maîtrise de la compétence Athlétisme.

Vous êtes un athlète exceptionnel. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Force de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;

- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- lorsque vous portez une armure intermédiaire, votre modificateur de Dextérité est limité à +3 au lieu de +2 (CA 18 max.) ;
- lorsque vous avez un ou deux niveaux d'épuisement, vous ne subissez pas de *désavantage* à vos tests de Force et de Constitution. Vous ne subissez le *désavantage* sur ces deux caractéristiques qu'à partir de trois niveaux d'épuisement.

EXPERT EN DISCRÉTION

Prérequis : maîtrise de la compétence Discrétion.

Vous êtes d'une discrétion exceptionnelle. Choisissez trois bénéfiques parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Dextérité de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- tant que vous utilisez votre action pour rester immobile dans un milieu naturel, vous obtenez l'*avantage* à vos tests de Dextérité (Discrétion) ;
- une fois par round, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux dégâts lorsque vous attaquez une cible *surprise*.

EXPERT EN DRESSAGE

Prérequis : maîtrise de la compétence Dressage.

Vous êtes un dresseur exceptionnel. Choisissez trois bénéfiques parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Sagesse de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;



- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- une fois par round, lorsque vous êtes en selle, vous pouvez utiliser votre réaction pour ajouter +2 en CA contre une attaque au corps à corps ;
- vous pouvez utiliser une action bonus pour accorder l'*avantage* sur une attaque au corps à corps à un animal sous votre contrôle (un compagnon animal, votre chien, votre monture, etc.).

EXPERT EN ESCAMOTAGE

Prérequis : maîtrise de la compétence Escamotage.

Vous êtes un maître de l'escamotage. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Dextérité de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10 même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- vous pouvez utiliser une action bonus pour saisir d'une seule main deux fléchettes ou deux dagues. Vous pouvez alors utiliser votre action pour effectuer un jet d'attaque à distance et lancer les deux armes sur la même cible. Si elle touche, votre attaque inflige 2d4 dégâts au lieu de 1d4 (plus tous les bonus habituels) ;
- lorsqu'une créature vous attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour faire un test de Dextérité (Escamotage) contre un DD égal à (8 + son bonus de maîtrise + son modificateur de Sagesse) et réussir à voler un petit objet qu'elle porte sur elle sans vous faire remarquer.

EXPERT EN HISTOIRE

Prérequis : maîtrise de la compétence Histoire.

Vous êtes une sommité en histoire. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur d'Intelligence de 1 sans dépasser 20 ;

- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- lorsque vous interagissez avec un personnage qui marque l'histoire (leader, roi, chef de guildes), vous obtenez un *avantage* à tous vos tests de Charisme ;
- votre connaissance de l'histoire des conflits du passé vous permet d'obtenir un *avantage* à vos tests d'Intelligence ou de Charisme destinés à établir un plan de bataille ou d'invasion, à battre en retraite ou encore négocier une trêve ou un traité de paix.

EXPERT EN INTIMIDATION

Prérequis : maîtrise de la compétence Intimidation.

Vous êtes passé maître dans l'art de l'intimidation.

Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- vous pouvez utiliser une action bonus pour déstabiliser un adversaire en vue situé à moins de 6 m de vous. Si vous réussissez un test de Charisme DD (8 + son bonus de maîtrise + son Modificateur de Sagesse), il subit l'état *terrorisé* pendant un round. Si la cible n'est pas humanoïde, vous subissez le *désavantage* à votre test. Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir à nouveau utiliser cet effet ;
- lorsque vous faites un test de Charisme (Intimidation) contre une créature humanoïde, vous pouvez choisir de subir le *désavantage*. Si vous réussissez votre test, la créature subit l'état *charmé* tant qu'elle reste dans votre champ de vision.

EXPERT EN INVESTIGATION

Prérequis : maîtrise de la compétence Investigation.

Vous êtes un enquêteur hors pair. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur d'Intelligence de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- si vous passez au moins une heure sur un lieu à rechercher d'indices, vous obtenez automatiquement un indice s'il y en avait un à trouver ;
- vous pouvez observer un adversaire pendant 1 min s'il ne combat pas ou pendant 3 rounds s'il combat en utilisant une action bonus à chaque round. Après ce laps de temps, vous déduisez ses points faibles et ses points forts et gagnez deux d20. Vous pouvez utiliser chacun de ces d20 pour obtenir l'*avantage* sur un jet d'attaque ou lui imposer le *désavantage* sur une attaque. Vous devez terminer un repos court si vous voulez utiliser de nouveau cet effet sur la même cible.

EXPERT EN MÉDECINE

Prérequis : maîtrise de la compétence Médecine.

Vous êtes un médecin exceptionnel. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Sagesse de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;

- après une minute de traitement, vous pouvez enlever un niveau d'épuisement ou soigner l'état *empoisonné* en réussissant un test de Sagesse (Médecine) DD 15. Un patient ne peut bénéficier d'un de ces effets qu'une seule fois entre deux repos longs ;
- lorsque vous réussissez à stabiliser une créature à 0 PV, vous lui rendez immédiatement un nombre de PV égal à votre bonus de maîtrise. Une créature ne peut bénéficier de cet effet qu'une fois entre deux repos courts.

EXPERT EN NATURE

Prérequis : maîtrise de la compétence Nature.

Vous êtes un spécialiste de la nature. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur d'Intelligence de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence ou en utilisant le matériel d'herboriste, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- vous pouvez passer une heure en milieu naturel non désertique pour trouver des plantes et réaliser une infusion qui produit les effets d'une potion de soins (cf. *L'équipement*, p. 200) ou une antitoxine. Vous pouvez produire chaque jour un nombre maximal de potions égal à votre bonus de maîtrise. Ces plantes sont considérées comme périmées au bout de 24 h ;
- lorsque vous combattez un animal, vous pouvez analyser ses points faibles en utilisant une action bonus. Vous gagnez au choix +1 en attaque ou +1 en CA pour tout le reste du combat contre cet animal.

EXPERT EN PERCEPTION

Prérequis : maîtrise de la compétence Perception.

Vos sens sont d'une acuité exceptionnelle. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Sagesse de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous

avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;

- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- lorsque vous attaquez à distance à une portée d'au moins 12 m, vous pouvez choisir d'ajouter à vos dégâts votre modificateur de Sagesse au lieu de celui de Dextérité. Vous pouvez choisir d'utiliser une action bonus pour ajouter votre modificateur de Sagesse en plus du modificateur de Dextérité sur une attaque à distance pendant ce round ;
- lorsque vous êtes *aveuglé* (mais pas *assourdi*), vous ne subissez plus de *désavantage* en attaque, mais un malus de -2 à la place. Votre adversaire n'obtient plus l'*avantage* pour vous attaquer, mais bénéficie en échange d'un bonus de +2.

EXPERT EN PERSPICACITÉ

Prérequis : maîtrise de la compétence Perspicacité

Vous êtes d'une perspicacité exceptionnelle. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Sagesse de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- votre analyse du langage corporel vous permet d'anticiper le moment où une créature va vous attaquer. Si vous n'êtes pas *surpris*, vous imposez le *désavantage* à la première attaque au corps à corps que vous porte chaque créature ;
- une fois par jour, vous pouvez demander à la meneuse de vous donner l'angle d'attaque pour une conversation avec un PNJ : séduction, compassion, corruption, intimidation, persuasion, supercherie, etc. Vous obtenez l'*avantage* à vos tests de Charisme, lorsque vous utilisez la méthode appropriée.

EXPERT EN PERSUASION

Prérequis : maîtrise de la compétence Persuasion.

Vous êtes d'une force de conviction exceptionnelle.

Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- lorsque vous faites un test de Charisme (Persuasion) contre une créature humanoïde, vous pouvez choisir de subir le *désavantage*. Si vous réussissez votre test, la créature subit l'état *charmé* pendant 10 min moins son modificateur d'Intelligence ;
- vous êtes capable de convaincre vos adversaires de ne pas vous attaquer de façon quasi surnaturelle. Vous pouvez lancer le sort *sanctuaire* une fois entre deux repos courts. Le DD du jet de sauvegarde est égal à (8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme). Cet effet n'affecte que les créatures avec lesquelles vous pouvez communiquer.

EXPERT EN RELIGION

Prérequis : maîtrise de la compétence Religion.

Vous êtes devenu maître dans la connaissance des religions mais aussi des pouvoirs que les divinités procurent à leurs adeptes. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur d'Intelligence de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;

- vous gagnez l'avantage sur un jet de sauvegarde contre un sort de magie divine. Vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir bénéficier à nouveau de cet effet ;
- vous apprenez un tour de magie de votre choix issu de la liste de sorts de clerc. Vous pouvez le lancer une seule fois après chaque repos court ou long. Votre caractéristique d'incantation pour ce sort est la Sagesse.

EXPERT EN REPRÉSENTATION

Prérequis : maîtrise de la compétence Représentation.

Vous êtes exceptionnellement habile quand il s'agit de captiver votre audience. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- vous pouvez utiliser une action bonus pour distraire un adversaire humanoïde. Faites un test de Charisme contre un DD égal à $[8 + \text{bonus de maîtrise} + \text{modificateur d'Intelligence de votre cible}]$. En cas de succès, la cible est *neutralisée* pendant 1 round. Vous pouvez tenter une seule distraction contre chaque adversaire par combat ;
- vous apprenez un tour de magie de votre choix issu de la liste de sorts de barde. Vous pouvez le lancer une seule fois après chaque repos court ou long. Votre caractéristique d'incantation pour ce sort est le Charisme.

EXPERT EN SUPERCHERIE

Prérequis : maîtrise de la compétence Supercherie.

Vous êtes d'une fourberie exceptionnelle. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute

autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;

- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- en combat, vous pouvez exécuter une feinte contre un adversaire humanoïde. Vous utilisez une action bonus pour faire un test de Charisme (Supercherie) contre un DD égal à $[8 + \text{bonus de maîtrise} + \text{modificateur de Dextérité de votre cible}]$. En cas de succès, vous obtenez l'avantage sur une attaque au corps à corps contre cet adversaire durant ce round. Vous pouvez tenter une seule feinte contre chaque adversaire par combat ;
- lorsque vous êtes en milieu urbain peuplé, vous pouvez remplacer un test de Dextérité (Discrétion) par un test de Charisme (Supercherie) pour vous approcher d'une cible sans vous faire remarquer. En cas de succès, la cible est *surprise*.

EXPERT EN SURVIE

Prérequis : maîtrise de la compétence Survie.

Vous êtes un maître de la survie. Choisissez trois bénéfices parmi les cinq présentés :

- vous augmentez votre valeur de Sagesse de 1 sans dépasser 20 ;
- vous gagnez l'expertise dans cette compétence (votre bonus de maîtrise est doublé lorsque vous utilisez cette compétence). Vous ne pouvez pas choisir ce bénéfice si vous avez déjà l'expertise ou qu'une capacité, un don, ou toute autre source vous permet déjà de doubler votre bonus de maîtrise sur cette compétence ;
- lorsque vous faites un test de cette compétence, vous pouvez choisir de remplacer le résultat du d20 par la valeur 10, même après avoir vu le résultat du dé. Si vous avez lancé deux dés (*avantage* ou *désavantage*), vous remplacez seulement le résultat d'un dé. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser à nouveau cet effet ;
- chaque jour, vous pouvez marcher durant $[8 + \text{votre bonus de maîtrise}]$ heures sans fatigue. De plus, lorsque vous utilisez un déplacement rapide, vous ne subissez pas de malus à votre valeur passive de Sagesse (Perception) ;
- vous apprenez un tour de magie de votre choix issu de la liste de sorts de druide. Vous pouvez le lancer une seule fois après chaque repos court ou long. Votre caractéristique d'incantation pour ce sort est la Sagesse.

FURTIF

Vous cultivez l'art de passer inaperçu, de vous dissimuler ou de vous déguiser.

- Lorsque vous utilisez l'action *Se cacher*, vous obtenez 3 m supplémentaires de déplacement.
- Vous pouvez tenter de vous dissimuler même lorsque vous vous tenez seulement dans une zone de visibilité réduite pour votre adversaire, qu'il s'agisse d'une forêt ou d'une foule.
- Si vous ne vous faites pas particulièrement remarquer, les gens sont incapables de se souvenir de vous, de vous décrire ou de donner des détails sur votre apparence.
- Vous obtenez l'avantage à tous les tests destinés à vous faire passer pour quelqu'un d'autre.

INFATIGABLE

Vos capacités de récupération sont exceptionnelles et font de vous un individu très au-dessus de la moyenne dans ce domaine précis.

- Vous augmentez votre valeur de Constitution de 1, sans dépasser 20.
- Vous récupérez un niveau d'épuisement supplémentaire après un repos long.
- Lorsque vous dépensez un ou plusieurs dés de vie de récupération, pour chaque dé de vie utilisé, vous pouvez lancer deux dés et conserver le meilleur résultat.

MAINS DE GUÉRISSEUR

Que ce soit par une longue tradition familiale ou l'apprentissage auprès d'un guérisseur ou d'un rebouteux, vous disposez d'une compréhension intuitive et intime des mécanismes de la vie.

- Vous obtenez l'avantage lorsque vous tentez de stabiliser une créature.
- Vous pouvez tenter de stabiliser une créature, lancer le tour de magie *épargner les mourants* ou utiliser une trousse de soins en dépensant une action bonus.
- Vous pouvez utiliser du matériel d'herboriste pendant 10 min sur un patient pour le soigner. Il regagne [son dé de vie + votre bonus de maîtrise] points de vie sans jamais pouvoir dépasser son maximum de points de vie. Une créature ne peut bénéficier de cette aptitude plus d'une fois entre deux repos courts ou longs.

MAÎTRE EMPOISONNEUR

Vous êtes passé maître dans l'utilisation de ce que certains appellent l'arme des lâches.

- Vous obtenez l'avantage à tous les tests pour reconnaître, utiliser, appliquer ou soigner les poisons.
- Vous obtenez l'avantage à vos jets de sauvegarde contre le

poison ou pour résister à l'état *empoisonné*.

- Une fois entre deux repos courts, vous pouvez utiliser votre action pour enduire de poison une arme légère tranchante ou perforante, ou un projectile. La première créature blessée par cette arme doit faire un jet de sauvegarde de Constitution dont le DD est de [8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence]. En cas d'échec, elle est *empoisonnée* pendant 1 min. Le poison perd son efficacité 1 h après avoir été appliqué.

PILLEUR DE TOMBES

Vous êtes un chasseur de trésors expérimenté, les tombeaux et les nécropoles n'ont plus de secret pour vous.

Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez quatre bénéfiques différents parmi les six proposés :

- vous obtenez l'avantage aux tests de Sagesse (Perception) pour détecter les passages secrets et vous n'êtes pas ralenti lorsque vous cherchez des passages secrets ;
- vous obtenez l'avantage aux tests de Sagesse (Perception) pour détecter les pièges et vous n'êtes pas ralenti lorsque vous cherchez des pièges ;
- vous obtenez l'avantage aux jets de sauvegarde pour éviter les pièges ou résister à leurs effets ;
- vous obtenez l'avantage pour déchiffrer les langues anciennes et les messages cryptés ;
- vous savez précisément évaluer la valeur des objets non magiques que vous trouvez ;
- vous n'êtes jamais *surpris* par les morts-vivants et vous obtenez l'avantage aux jets de sauvegarde afin de résister aux dégâts de type nécrotique.

TALENTUEUX

Choisissez une caractéristique. Vous obtenez deux bénéfiques différents à choisir parmi les trois présentés :

- vous acquérez la maîtrise des jets de sauvegarde qui dépendent de cette caractéristique ;
- choisissez une compétence qui dépend de cette caractéristique, vous maîtrisez désormais cette compétence ;
- augmentez la valeur de cette caractéristique de 1, sans dépasser 20.

TOUCHE-À-TOUT

Vos voyages et votre curiosité naturelle vous ont permis d'apprendre un peu de tout. Choisissez trois options parmi les quatre proposées ci-dessous, mais pas plus de deux fois la même.

- Vous obtenez la maîtrise d'une compétence.
- Vous obtenez la maîtrise d'une langue.
- Vous obtenez la maîtrise d'un ensemble d'outils.
- Vous obtenez la maîtrise d'un type de véhicules.

VÉLOCE

Votre rapidité est sans égale et vous savez vous déplacer avec célérité. Choisissez trois bénéfiques parmi les cinq ci-dessous :

- vous augmentez votre valeur de Dextérité ou de Force de 1, sans dépasser 20 ;
- lorsque vous ne portez aucune armure, ou une armure légère ou intermédiaire, vous augmentez votre vitesse de 3 m ;
- lorsque vous ne portez aucune armure, ou une armure légère, et qu'un adversaire échoue à une attaque d'arme au corps à corps contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction afin d'effectuer immédiatement un mouvement de 3 m. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité ;
- lorsque vous ne portez aucune armure, ou une armure légère ou intermédiaire, vous n'êtes pas affecté par les terrains difficiles et ne divisez pas votre vitesse par deux en les traversant ;
- lorsque vous portez une armure intermédiaire, vous pouvez rajouter votre modificateur de Dextérité à votre Classe d'Armure jusqu'à un maximum de 3, et non de 2.

VIGILANT

Vous êtes toujours sur vos gardes et il est exceptionnellement difficile de vous prendre de court.

- Vous obtenez un bonus de +5 en initiative et à votre valeur de Perception passive.
- Vous pouvez utiliser votre réaction pour porter une attaque d'opportunité contre une créature qui sort de votre zone d'allonge même si elle utilise l'action *se désengager*.

DONS DE COMBAT

AMBIDEXTRE

Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez trois bénéfiques différents parmi les cinq présentés ci-dessous. Ce choix est définitif.

- Vous n'êtes plus obligé d'utiliser une arme légère dans chaque main pour combattre à deux armes.
- Lorsqu'un adversaire rate une attaque au corps à corps contre vous, vous obtenez une attaque d'opportunité contre lui avec votre seconde arme. Vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude contre le même adversaire avant d'avoir terminé un repos court.
- Vous obtenez un bonus de +1 en CA lorsque vous combattez à deux armes de corps à corps et sans porter d'armure plus lourde qu'une armure légère.
- Vous pouvez utiliser une arbalète de poing légère dans l'une ou l'autre de vos mains et faire une attaque à distance avec celle-ci au prix de votre action bonus.

- Vous êtes capable de dégainer ou de mettre au fourreau deux armes simultanément.

ARBALÉTRIER

Au cours de longues années de pratique, vous avez appris à transformer votre arbalète en instrument de mort, même en combat rapproché.

- Vous pouvez ignorer le *désavantage* lorsque vous attaquez avec une arbalète à moins de 1,5 m d'un adversaire.
- Au premier round de combat, si votre arbalète est chargée et que vous n'êtes pas *surpris*, vous pouvez l'utiliser pour effectuer une unique attaque à distance en réaction contre un adversaire, jusqu'à portée maximale, avant votre propre tour.
- Lorsque vous utilisez l'action *Attaquer* avec une arbalète, si cette action vous permet habituellement de porter plusieurs attaques, vous lancez autant de fois les dés de dégâts que vous avez d'attaques pour déterminer les dégâts de votre arbalète.
- Vous pouvez utiliser une action bonus pour viser et obtenir l'*avantage* en attaque.

ARCHER

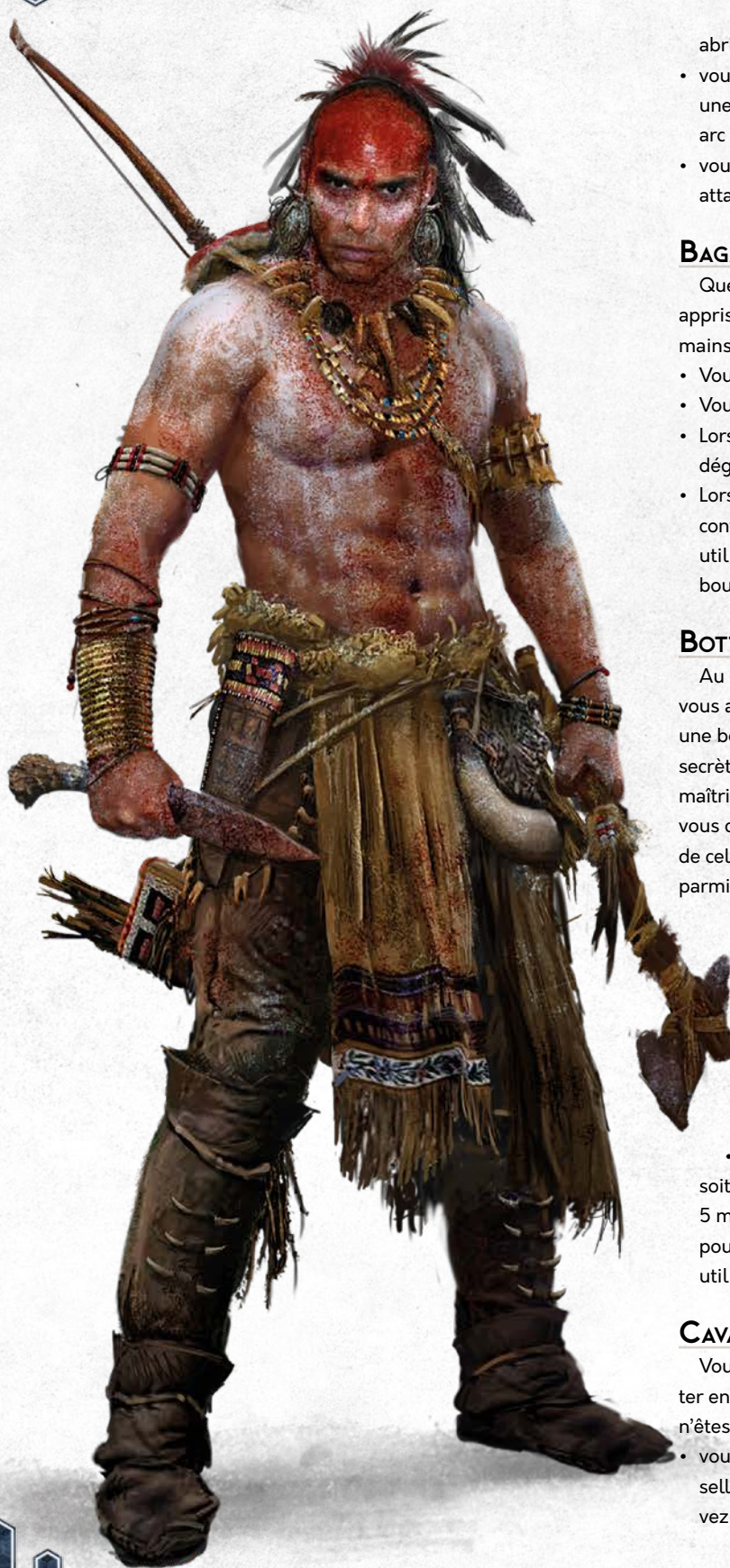
Votre longue pratique du tir à l'arc vous procure les bénéfices suivants :

- vous doublez la portée normale de l'arme, mais pas sa portée maximum (associé à Tireur d'élite, vous quadruplez cette portée) ;
- jusqu'à 20 m, lorsque vous réalisez une attaque à distance avec un arc, vous pouvez tirer simultanément deux flèches au lieu d'une seule en utilisant votre réaction. Vous devez déclarer que vous utilisez votre réaction avant de lancer le dé du jet d'attaque. Vous devez viser la même cible ou deux cibles distantes de moins de 3 m ;
- en cas de réussite du jet d'attaque contre la CA de la seconde cible, la seconde flèche inflige seulement le dé de dégâts normal, sans aucun modificateur (caractéristique, magie ou autre dé bonus) ;
- lorsque vous obtenez un coup critique sur un jet d'attaque à l'arc, votre flèche se fiche dans le corps de votre cible et lui impose le *désavantage* à tous ses jets de d20 tant qu'elle ne la retire pas. Il faut utiliser une action pour retirer la flèche et cela inflige 1d4 points de dégâts perforants.

ARCHER MONTÉ

Vous avez appris à tirer à l'arc depuis le dos d'une monture en mouvement et à utiliser ce mouvement à votre *avantage*. Si vous êtes sur votre monture (contrôlée) et que vous n'êtes pas *neutralisé*, vous disposez des bénéfices suivants :

- vous pouvez dépenser votre réaction pour obtenir un abri partiel contre une attaque à distance ou un sort en vous



abritant derrière votre monture ;

- vous pouvez effectuer une attaque à distance en utilisant une action bonus si vous utilisez une arme de lancer ou un arc ;
- vous annulez le *désavantage* lié au fait d'effectuer une attaque à distance au corps à corps.

BAGARREUR

Que vous soyez adepte d'un art martial ou du combat appris à la dure dans la rue, vous êtes un expert du combat à mains nues.

- Vous augmentez votre Force de 1 sans dépasser 20.
- Vous obtenez la maîtrise des armes improvisées.
- Lorsque vous combattez à mains nues, vous infligez 1d4 dégâts contondants.
- Lorsqu'une créature rate une attaque au corps à corps contre vous et que vos deux mains sont libres, vous pouvez utiliser votre réaction pour tenter de l'empoigner ou de la bousculer.

BOTTE SECRÈTE

Au cours de vos aventures ou de votre éducation martiale, vous avez appris d'un vieux maître ou d'un adversaire vaincu une botte secrète que vous seul connaissez. Cette botte secrète est propre à un type d'arme en particulier que vous maîtrisez (épée longue, hache d'armes, etc.). La botte secrète vous confère l'*avantage* sur votre attaque et, en cas de succès de celle-ci, votre adversaire subit un effet de votre choix parmi les trois suivants :

- vous empoignez l'adversaire ;
- vous bousculez l'adversaire ;
- vous ajoutez aux dégâts 1d6 par point de votre bonus de maîtrise. Si votre adversaire réussit un jet de sauvegarde d'Intelligence (DD = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Dextérité), il divise par deux ces dégâts supplémentaires ;
- Après avoir utilisé votre botte secrète, que l'attaque soit un succès ou un échec, vous devez attendre au moins 5 min avant de pouvoir à nouveau en faire usage. Vous pouvez choisir un effet différent à chaque fois que vous utilisez cette aptitude.

CAVALIER

Vous n'avez besoin que de 1,5 m de mouvement pour monter en selle. Lorsque vous êtes sur votre monture et que vous n'êtes pas *neutralisé*, vous obtenez les bénéfices suivants :

- vous obtenez l'*avantage* à tous vos tests pour rester en selle et, si vous êtes *renversé* à dos de monture, vous arrivez automatiquement debout sur vos pieds ;

- toutes les attaques dirigées contre votre monture subissent le *désavantage* ;
- lorsque votre monture subit une attaque, vous pouvez choisir de subir les dégâts à sa place ;
- lorsqu'un sort de zone prend pour effet à la fois votre monture et vous, vous ne subissez qu'une seule fois les dégâts (vous utilisez votre propre jet de sauvegarde) et vous pouvez répartir les dégâts subis à votre guise entre vous et votre monture.

COMBATTANT EN ÉQUIPE

Vous avez été entraîné à combattre au sein d'une unité et vous êtes sensible aux notions militaires de fixation et de soutien.

- Lorsque vous réussissez une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser une action bonus pour focaliser l'attention de cet adversaire sur vous. La première attaque effectuée par un allié contre cet adversaire avant votre prochain tour bénéficie de l'*avantage* au jet d'attaque.
- À votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour soutenir un allié à moins de 1,5 m de vous. La première attaque effectuée contre cet allié avant votre prochain tour souffre du *désavantage* au jet d'attaque.

ESCRIMEUR

Vous avez appris les subtilités du duel à l'arme blanche et maîtrisez parfaitement la discipline et le style de combat rapide et précis qu'impose l'escrime. Lorsque vous utilisez une arme de corps à corps dotée de la propriété *finesse* et que vous portez une armure légère (ou aucune armure) sans bouclier, vous pouvez obtenir un seul des bénéfices suivants à chaque round :

- lorsqu'un adversaire vous attaque avec une arme de mêlée dotée de la propriété *lourde* , vous pouvez utiliser votre réaction pour lui imposer le *désavantage* en attaque ;
- vous pouvez utiliser une action bonus afin de doubler votre bonus de maîtrise sur une attaque.

EXPERT AU BOUCLIER

Votre bouclier est devenu un compagnon aussi fidèle que votre arme, vous avez d'ailleurs appris à vous en servir autant pour vous défendre que pour attaquer vos adversaires. Lorsque vous utilisez un bouclier dans une de vos mains :

- vous pouvez utiliser votre réaction pour obtenir l'*avantage* aux jets de sauvegarde de *Dextérité* contre tous les sorts qui permettent de réduire ou d'annuler les dégâts sur une sauvegarde réussie ;
- vous pouvez utiliser votre bouclier comme une arme légère (1d4 dégâts contondants) tenue dans la seconde main et

bénéficier des possibilités du combat à deux armes en plus de son bonus à la CA ;

- vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer le *désavantage* à un adversaire sur une attaque au corps à corps, à distance ou de sort si vous n'êtes pas *surpris*.

EXPERT EN ARMES DE JET

Vous avez travaillé sans relâche votre maîtrise des armes de jet et vous êtes d'une précision légendaire.

- Lorsque vous attaquez un adversaire situé à plus de 1,5 m avec une arme qui dispose de la propriété *lancer* , si vous êtes engagé au corps à corps, vous annulez le *désavantage* pour cette attaque.
- Lorsque vous tenez en main une arme qui dispose de la propriété *lancer* , une créature hostile qui s'approche à moins de 4,5 m de vous déclenche une attaque d'opportunité qui doit obligatoirement être effectuée avec cette arme.
- Vous doublez la portée normale des armes dotées de la propriété *lancer* , sans toutefois accroître leur portée maximale.

EXPERT EN ARMES DOUBLES

Vous êtes capable d'utiliser les deux extrémités d'un bâton ou d'une arme longue. Lorsque vous choisissez l'action *Attaquer* avec un bâton, une lance, un trident, une pique, une hallebarde ou une coutille que vous utilisez à deux mains, vous obtenez les bénéfices suivants :

- vous pouvez utiliser une action bonus pour obtenir une attaque supplémentaire, infligeant 1d4 dégâts contondants, auquel vous ajoutez votre modificateur de Force ;
- vous pouvez utiliser une réaction pour effectuer une parade avec le manche et ajouter +2 à votre CA contre une attaque. Vous pouvez annoncer votre parade après le jet de dé soit lancé, mais avant de connaître le résultat de l'attaque.

EXPERT EN ARMES LONGUES

Vous êtes passé maître dans l'art d'attaquer vos ennemis de plus loin avec les armes pourvues d'un long manche. Lorsque vous utilisez une arme qui dispose de la propriété *allonge* , vous obtenez les bénéfices suivants :

- vos adversaires provoquent une attaque d'opportunité lorsqu'ils entrent dans la portée de votre *allonge* ;
- lorsque vous attaquez une créature à portée, vous ignorez l'abri partiel procuré par un obstacle situé entre vous et votre cible (que ce soit un allié, un adversaire ou un obstacle fixe) ;
- lorsque vous utilisez une lance, un trident ou un bâton à deux mains, vous pouvez utiliser une action bonus pour ajouter la propriété *allonge* à cette arme jusqu'à votre prochain tour.

EXPERT EN ARMES LOURDES

Vous savez tirer le meilleur parti possible des armes les plus lourdes et les plus létales. Lorsque vous utilisez une arme dotée de la propriété *lourde*, vous obtenez les bénéfices suivants :

- lorsque vous réduisez un adversaire à 0 point de vie, si votre arme ne dispose pas de la propriété *allonge*, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire une attaque avec celle-ci. Vous ne pouvez pas vous déplacer avant d'effectuer cette attaque bonus ;
- lorsque vous obtenez un coup critique, vous doublez votre bonus de Force aux dégâts ;
- lorsque vous attaquez une créature de taille Très Grande ou supérieure, vous infligez 1d4 dégâts supplémentaires.

EXPERT EN ARMURES

Vous savez utiliser au mieux la protection que votre armure vous offre pour atténuer un coup. Vous obtenez les bénéfices suivants :

- vous augmentez au choix votre valeur de Force ou de Dextérité de 1, sans dépasser le maximum de 20 ;
- vous obtenez la résistance aux dégâts sur une attaque au corps à corps en utilisant votre réaction. Vous décidez de l'utilisation de cette réaction après le jet d'attaque mais avant le jet de dégâts adverse. Si vous portez une armure légère ou intermédiaire, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir à nouveau utiliser cette aptitude. S'il s'agit d'une armure lourde, vous pouvez l'utiliser deux fois après chaque repos court ou long ;
- lorsque vous portez une armure légère ou intermédiaire, vous ignorez le désavantage en Discrétion qu'impose votre armure.

Si vous changez d'armure, cela ne modifie pas le nombre d'utilisations de cette aptitude depuis votre dernier repos, mais seulement le nombre maximum d'utilisations à votre disposition. Par exemple, si vous avez déjà bénéficié une fois de la résistance, vous ne pouvez plus l'utiliser en armure légère ou intermédiaire, mais vous pouvez encore l'utiliser une fois si vous revêtez une armure lourde.

EXPERT EN MANŒUVRES

Vous avez étudié des méthodes alternatives pour remporter un combat en maîtrisant votre adversaire plutôt qu'en lui infligeant des blessures. Vous obtenez les bénéfices suivants :

- vous augmentez au choix votre valeur de Force ou de Dextérité de 1, sans dépasser le maximum de 20 ;
- en utilisant une action bonus, vous obtenez l'avantage au test de Force (Athlétisme) lorsque vous tentez de bousculer un adversaire ;
- vous pouvez utiliser votre action pour tenter de désarmer votre adversaire. Faites un jet d'attaque au corps à corps

opposé à un jet d'attaque de la part de la cible. Si la cible utilise une arme à deux mains, elle obtient l'avantage à son jet d'attaque. Si vous l'emportez, vous désarmez votre adversaire et l'arme tombe à ses pieds. Si votre valeur finale est supérieure de dix points à celui de l'adversaire, vous pouvez utiliser une action bonus pour vous saisir de son arme.

FANTASSIN LÉGER

Vous avez reçu une formation militaire supérieure à celles des autres individus de votre classe. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez deux bénéfices différents parmi les trois présentés ci-dessous.

- Vous obtenez la maîtrise des armures légères.
- Vous obtenez la maîtrise de trois armes courantes de votre choix.
- Vous augmentez votre Dextérité ou votre Constitution de 1, sans dépasser 20.

FANTASSIN INTERMÉDIAIRE

Prérequis : maîtrise des armures légères.

Vous avez reçu une formation militaire supérieure à celles des autres individus de votre classe. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez deux bénéfices différents parmi les trois présentés ci-dessous.

- Vous obtenez la maîtrise des armures intermédiaire.
- Vous obtenez la maîtrise de trois armes courantes ou de guerre de votre choix, ou de deux armes et du bouclier.
- Vous augmentez votre Dextérité ou votre Force de 1 sans dépasser 20.

FANTASSIN LOURD

Prérequis : maîtrise des armures intermédiaires.

Vous avez reçu une formation militaire supérieure à celles des autres individus de votre classe. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez deux bénéfices différents parmi les trois présentés ci-dessous.

- Vous obtenez la maîtrise des armures lourdes.
- Vous obtenez la maîtrise de trois armes de guerre de votre choix, ou de deux armes et du bouclier.
- Vous augmentez au choix votre valeur de Force ou de Constitution de 1, sans dépasser 20.

FÉROCE

Vous êtes un spécialiste des attaques brutales, en particulier après une charge furieuse.

- En utilisant votre action, vous pouvez vous déplacer de 3 m en ligne droite (en plus de votre déplacement normal) et porter une unique attaque avec l'avantage. Vous ajoutez aux dégâts autant de d6 que le nombre d'attaques octroyé

par votre action *Attaquer*. Vous ne pouvez plus vous déplacer après cette action. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude avec une arme dotée des propriétés *finesse* ou *légère* .

- Lorsque vous obtenez un critique en attaque au corps à corps, vous repoussez votre cible de 1,5 m si vous le souhaitez. Si la cible ne peut ou ne veut pas reculer, elle subit le *désavantage* à ses actions à son prochain tour. Si votre arme est dotée de la propriété *lourde* , vous pouvez dépenser votre réaction pour obtenir le même effet sur une attaque au corps à corps réussie.
- Lorsque vous utilisez la compétence *Intimidation* avec la Force (par des menaces physiques), si vous obtenez un résultat inférieur à 10 au dé, vous pouvez le remplacer par un 10.

FLÉAU DES MAGES

Que ce soit par haine ou par intérêt, vous avez fait du combat contre les lanceurs de sorts votre fonds de commerce et vous êtes devenu leur Némésis.

- Lorsqu'une créature à moins de 1,5 m de vous lance un sort, vous obtenez une attaque d'opportunité. Si cette attaque porte, la cible doit immédiatement faire un jet de sauvegarde de Constitution dont la difficulté est égale à la moitié des dégâts infligés (difficulté minimum 10), ou le sort n'est pas lancé.
- Lorsque vous blessez un lanceur de sort qui maintient sa concentration, la difficulté de la sauvegarde de Constitution est au minimum de 15.

IMPITOYABLE

Vous êtes un spécialiste des mêlées confuses et vous savez tirer profit des erreurs de vos adversaires.

- Lorsqu'un adversaire à moins de 1,5 m de vous est blessé par un allié, vous pouvez profiter de ce moment de distraction et utiliser votre réaction pour faire une attaque d'opportunité sur cet adversaire.
- Lorsqu'un adversaire rate une attaque au corps à corps contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour faire porter cette attaque contre un autre adversaire à moins de 1,5 m de vous. Cet adversaire doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal au score obtenu par le jet d'attaque de l'adversaire initial). En cas d'échec, il subit la moitié des dégâts habituels de l'attaque initiale.

LUTTEUR

Prérequis : Force 13 ou plus.

Vous possédez une véritable expertise dans la lutte au corps à corps. Vous obtenez les bénéfices suivants.

- Lorsque vous attaquez une créature que vous *empoignez*, vous obtenez l'*avantage*.

- Vous avez la possibilité de consacrer votre action pour tenter d'*entraver* une créature que vous avez déjà empoignée au préalable. Pour l'immobiliser, il est nécessaire de réussir un nouveau test d'empoignade. Si la tentative est un succès, vous et la créature ciblée par votre lutte êtes *entravés*.

TIREUR D'ÉLITE

Vous êtes un maître des armes à distance et nul n'est votre égal en ce domaine.

- Vous doublez la portée normale de l'arme (associé à Archer, vous quadruplez cette portée).
- À portée normale, vous pouvez vous imposer le *désavantage* en attaque pour obtenir +5 aux dégâts.
- À portée normale, vous pouvez ignorer les bonus de CA de votre cible dus à un abri.
- Vous pouvez faire une unique attaque à distance en action bonus (si votre arme est chargée, dans le cas d'une arbalète).

VÉTÉRAN

Vous avez reçu une formation militaire supérieure à celles des autres individus de votre classe et vous obtenez les atouts suivants.

- Vous obtenez la maîtrise de trois armes de votre choix, ou de deux armes de votre choix et du bouclier.
- Vous augmentez votre total maximal de points de vie d'une valeur égale à votre bonus de maîtrise (ce bonus augmente quand votre bonus de maîtrise augmente lui aussi).

DONS MAGIQUES

CONCENTRÉ

Des exercices mentaux ardu vous ont permis de développer vos capacités de concentration dans un domaine précis. Ce don peut être choisi plusieurs fois pour des caractéristiques différentes.

- Vous augmentez au choix votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Vous obtenez l'*avantage* aux jets de sauvegarde de Constitution pour maintenir votre concentration sur les sorts pour lesquels vous utilisez la caractéristique choisie ci-dessus pour incanter.

DESTRUCTEUR

Vous vous êtes spécialisé dans un type de sorts et, avec ces sorts, votre capacité de destruction est sans égale.

- Choisissez un type de dégâts parmi acide, froid, feu, foudre, tonnerre, nécrotique, radiant, force et psychique. Lorsque vous infligez des dégâts de ce type, vous obtenez un bonus de +1 par dé.

- Vous doublez la portée des sorts qui infligent des dégâts de ce type mais, au-delà de la portée normale, vous subissez le désavantage en attaque et les cibles obtiennent l'avantage à leur jet de sauvegarde.

Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois, mais vous devez choisir à chaque fois un type de dégâts différent.



INITIÉ DES ARCANES

Vous avez étudié pendant quelque temps auprès d'un magicien ou avez trouvé un grimoire antique dans lequel vous avez appris des secrets oubliés. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez deux bénéfiques différents parmi les quatre proposés.

- Vous augmentez votre valeur d'Intelligence de 1 sans dépasser 20.
- Vous apprenez un tour de magie de magicien.
- Vous apprenez un sort de magicien de niveau 1. Vous pouvez lancer ce sort une fois entre deux repos longs. Vous pouvez choisir ce bénéfice deux fois et apprenez alors un second sort, ou obtenez la capacité de lancer le même sort deux fois entre deux repos longs.
- Vous devenez capable d'utiliser les rituels de magicien. Vous apprenez un rituel de niveau 1 que vous inscrivez dans un grimoire. Vous devez lire ce grimoire pour lancer le rituel. Vous pouvez apprendre d'autres rituels lorsque vous trouvez des parchemins, mais leur niveau ne doit pas dépasser la moitié de votre niveau. Vous les inscrivez dans votre grimoire en utilisant les règles présentées page 129 (« Votre grimoire »).

Votre caractéristique d'incantation pour les sorts appris par ce biais est l'Intelligence.

INITIÉ DE LA FOI

Vous avez été touché par la grâce divine ou bien vous avez été formé par un maître spirituel. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez deux bénéfiques différents parmi les quatre proposés.

- Vous augmentez votre valeur de Sagesse de 1 sans dépasser 20.
- Vous apprenez un tour de magie de clerc ou de druide.
- Vous apprenez un sort de clerc ou de druide de niveau 1. Vous pouvez lancer ce sort une fois entre deux repos longs. Vous pouvez choisir ce bénéfice deux fois et apprenez alors un second sort, ou obtenez la capacité de lancer le même sort deux fois entre deux repos longs.
- Vous devenez capable d'utiliser les rituels de clerc ou de druide au choix. Vous apprenez un rituel de premier niveau. Vous pouvez apprendre d'autres rituels lorsque vous trouvez des parchemins, mais leur niveau ne doit pas dépasser la moitié de votre niveau.

Votre caractéristique d'incantation pour les sorts appris par ce biais est la Sagesse.

MAGE COMBATTANT

Vous êtes une exception, votre talent est le fruit d'un entraînement très particulier qui vous permet d'allier la puissance des armes à celle de la magie.

- Vous pouvez exécuter une composante somatique avec la main qui tient une arme.
- Lorsque vous utilisez l'action *Attaquer*, vous pouvez utiliser une action bonus pour lancer un tour de magie.
- Vous pouvez augmenter le niveau d'un sort que vous lancez en sacrifiant 1d6 points de vie par niveau supplémentaire. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude pour lancer des sorts de niveau supérieur à votre niveau de sort maximal ou pour des sorts dont l'effet inclut la restauration de points de vie. Vous ne pouvez augmenter le niveau des sorts grâce à ce don au-delà du niveau 6.
- Si la perte de points de vie vous amène à 0 point de vie, vous subissez un niveau d'épuisement quand vous reprenez connaissance. S'il reste des dégâts excédentaires, vous subissez un niveau d'épuisement supplémentaire à partir de 10 dégâts excédentaires, puis tous les 10 dégâts. Ainsi, s'il vous restait 2 points de vie et que vous subissez 12 points de dégâts, vous subissez deux niveaux d'épuisement lorsque vous reprenez connaissance.

SANG DE SORCIER

Vous vous êtes découvert un don étrange. Lorsque vous faites l'acquisition de ce don, choisissez deux bénéfices différents parmi les quatre proposés.

- Vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Vous apprenez un tour de magie de barde, d'ensorceleur ou de sorcier.
- Vous apprenez un sort de barde, d'ensorceleur ou de sorcier de niveau 1. Vous pouvez lancer ce sort une fois entre deux repos longs. Vous pouvez choisir ce bénéfice deux fois et apprenez alors un second sort, ou obtenez la capacité de lancer le même sort deux fois entre deux repos longs.
- Vous devenez capable d'utiliser les rituels de barde, d'ensorceleur ou de sorcier au choix. Vous apprenez un rituel de premier niveau. Vous pouvez apprendre d'autres rituels lorsque vous trouvez des parchemins, mais leur niveau ne doit pas dépasser la moitié de votre niveau.

Votre caractéristique d'incantation pour les sorts appris par ce biais est le Charisme.

SANG DES ÉTOILES

Vous avez une aptitude innée à moduler la magie ou à l'adapter à la situation. Choisissez deux bénéfices différents parmi les trois proposés.

- Vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Vous obtenez 1 point de sorcellerie. Vous récupérez ce point après avoir terminé un repos long. Si vous avez d'autres points de sorcellerie, il s'ajoute à ceux déjà acquis via une

autre source comme votre classe et peut être dépensé et récupéré de la même façon que ceux-ci. Ce don vous permet d'augmenter de 1 le maximum de points de sorcellerie autorisé par les capacités acquises de votre classe.

- Vous choisissez une option de métamagie issue de la classe d'ensorceleur. Si vous n'avez pas plus de 1 point de sorcellerie, vous ne pouvez choisir une option dont le coût est supérieur à 1 point.

SORT DE PRÉDILECTION

Vous avez lancé le même sort encore et encore, jusqu'à ce que l'utiliser devienne pour vous d'une facilité déconcertante. Choisissez un sort (mais pas un tour de magie) que vous êtes capable de lancer, dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié de votre bonus de maîtrise et dont le temps d'incantation est égal à une action.

- Vous pouvez le lancer en utilisant une action bonus en dépensant un emplacement de sort supérieur de 1 niveau (en ignorant les augmentations dues au niveau supérieur de l'emplacement).
- Vous pouvez le lancer sans dépenser d'emplacement de sort une fois après chaque repos court.
- Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois, mais chaque fois pour un sort de prédilection différent.

VOLONTÉ DE FER

Nul ne peut vous empêcher de recourir à votre magie lorsque vous le décidez, votre volonté est telle que vous êtes capable de puiser dans vos forces intérieures et par-delà la douleur pour parvenir à vos fins.

- Lorsque vous perdez votre concentration alors que vous maintenez un sort actif, vous pouvez utiliser votre réaction et dépenser un emplacement de sort approprié pour le relancer sans interruption. Son effet continue comme s'il n'avait pas été relancé ni interrompu.
- Lorsque vous cessez volontairement de vous concentrer sur un sort, ou à la fin de sa durée légale, vous pouvez prolonger son effet d'un round supplémentaire en sacrifiant 1 point de vie. À chaque round suivant, le nombre de points de vie nécessaire pour maintenir l'effet du sort est égal au nombre de rounds de prolongation : 2 points de vie au deuxième round (pour un total de $1 + 2 = 3$ PV), 3 points au troisième (pour un total de $1 + 2 + 3 = 6$ PV), etc. Vous ne pouvez pas prolonger un sort de cette façon au-delà du double de sa durée légale.
- Lorsque vous tombez à 0 point de vie ou que vous êtes *neutralisé*, si vous maintenez un sort, il dure encore jusqu'à la fin de votre prochain tour.

L'ÉQUIPEMENT

L'équipement de l'aventurier doit toujours être impeccable. Ses armes, son armure, sa monture et son barda sont ses outils de travail. C'est aussi un choix de nature stratégique qui ne doit pas être pris à la légère. Et ne parlons pas de tous ces objets et services nécessaires.

Dans ce chapitre, vous trouverez tout ce qu'il faut afin d'équiper votre aventurier. Armes, armures, objets divers, montures... Mais vous y trouverez aussi le prix de divers services auxquels votre aventurier pourra faire appel.

Ainsi, vous allez pouvoir équiper votre personnage de pied en cap et le préparer à affronter tous les dangers qu'il pourra rencontrer. Ou presque...

SYSTÈME MONÉTAIRE

La monnaie dans les univers de fantasy se présente sous de multiples formes, et de multiples dénominations. Dans ce chapitre, nous utiliserons une appellation commune correspondant au métal précieux qui la compose. Nous parlerons donc de **pièces d'or** (po), de **pièces d'argent** (pa) et de **pièces de cuivre** (pc).

La **pièce de cuivre** est certainement l'une des plus répandues. Elle est largement utilisée par les classes sociales les plus pauvres. On achète, grâce à une pièce de cuivre, une chandelle ou une torche par exemple.

La **pièce d'argent** vaut 10 pièces de cuivre. C'est certainement, en réalité, la pièce la plus couramment utilisée. Elle équivaut à une demi-journée de travail pour un ouvrier, ou suffisamment d'huile pour remplir une lampe pour la nuit, ou encore une nuit dans une auberge de mauvaise qualité.

LA MONNAIE DANS D'AUTRES UNIVERS

Certains univers utilisent leurs propres noms de monnaies, voire d'autres systèmes. Si la pièce d'or est souvent le mètre étalon des monnaies, il s'agit parfois de la pièce d'argent.

En Pangée, par exemple, les monnaies sont ainsi nommées :

- le chalque correspond à la pièce de cuivre ;
- la drachme correspond à la pièce d'argent ;
- le statère correspond à la pièce d'or ;
- la mine correspond à 10 pièces d'or ;
- le talent correspond à 100 pièces d'or ;

Une **pièce d'or** vaut 10 pièces d'argent. Avec elle, vous pouvez acheter un sac de couchage, 15 mètres de corde de qualité ou une chèvre. Un artisan compétent (mais pas expert) peut gagner une pièce d'or par jour. La pièce d'or est la mesure standard de la richesse, même si la pièce elle-même n'est pas tellement utilisée.

Quand les marchands discutent de transactions de biens ou de services estimés à plusieurs centaines ou milliers de pièces d'or, ces transactions n'impliquent généralement pas d'échange réel d'argent liquide. La pièce d'or est plutôt une mesure standard de valeur, et la monnaie d'échange est généralement composée de lingots d'or, de lettres de crédit ou de biens précieux.

TAUX D'ÉCHANGE STANDARD

PIÈCE	PC	PA	PO
Cuivre (pc)	1	1/10	1/100
Argent (pa)	10	1	1/10
Or (po)	100	10	1

Il existe de vieilles monnaies hors de ces taux standards : l'électrum (pe) et le platine (pp).

1 pe = 5 pa ; 1 pp = 5 po.

Une pièce, quelle que soit sa matière, pèse 10 gr.

ARMURES

Les armures sont regroupées par types, répertoriés dans le tableau des armures. Ce tableau indique leur prix, leur poids et parfois d'autres propriétés supplémentaires. Il comprend également les boucliers.

Armure lourde. Ces armures sont plus résistantes, mais elles ralentissent leur porteur et sont particulièrement bruyantes. Il faut un score de Force minimum pour être capable de se déplacer en les portant. Dans le tableau, les mentions « For 13 » et « For 15 » indiquent qu'il faut au moins posséder ce score de Force pour ne pas être ralenti. Le ralentissement réduit la vitesse du porteur de 3 m.

Bouclier. Les boucliers augmentent la Classe d'Armure de 2. Ils peuvent être constitués de différentes matières, mais cela ne change pas la nature de la protection offerte. Un seul bouclier peut être porté à la fois.

Classe d'Armure (CA). La Classe d'Armure est un score déterminant la défense d'un personnage ou d'un adversaire. De base, elle est égale à 10 + le modificateur de Dextérité.

Les armures changent ce score de base. Les boucliers confèrent un bonus à ce score.

Discrétion. Les armures peuvent être particulièrement bruyantes, ce qui rend difficile d'être discret en les portant. Ainsi, certaines armures imposent le *désavantage* dans la compétence Discrétion, comme indiqué dans le tableau.

Maîtrise des armures. Il ne s'agit pas simplement de mettre une armure pour s'en servir. Il faut en connaître les détails, les forces et les faiblesses. On résume cette réalité au fait de maîtriser son armure. Porter une armure sans maîtriser le type d'armure qui y est associé pose de nombreux problèmes : le personnage subit le *désavantage* sur tous ses tests qui prennent en compte la Force ou la Dextérité et ne peut plus lancer de sorts. Un personnage maîtrise certains types d'armures grâce à sa classe.

ARMURES LÉGÈRES

Pour les personnages agiles, une armure légère faite de matériaux souples conviendra beaucoup mieux qu'un tas de métal bruyant. Les armures légères protègent moins bien que les autres mais facilitent l'esquive. Ainsi, le personnage peut ajouter son modificateur de Dextérité à sa Classe d'Armure s'il porte une armure légère.

Armure matelassée. Comme un jaque, cette armure est constituée d'épaisses couches de tissu presque impossibles à trancher.

Armure de cuir. Cette armure se compose de plusieurs pièces de cuir. La cuirasse et les spalières sont faites de cuir durci, tandis que les autres parties de l'armure sont plus flexibles pour permettre plus de liberté de mouvement.

Armure de cuir clouté. Cette armure est entièrement faite dans un cuir souple. Des plaques d'acier sont rivetées à l'intérieur, la rendant résistante. Les rivets apparaissent à l'extérieur, à la surface de l'armure.

ARMURES INTERMÉDIAIRES

Les armures intermédiaires constituent un entre-deux entre l'armure légère et l'armure lourde. Elles protègent mieux que les premières mais gênent aussi *davantage* les mouvements. Ainsi, le modificateur de Dextérité s'ajoute aussi à la Classe d'Armure, mais son bonus est limité à +2.

Armure de peau. Fabriquée à partir de peaux de bêtes et de fourrures, cette armure est particulièrement impressionnante. Les tribus barbares et les humanoïdes maléfiques portent souvent ce genre de protections.

Chemise de mailles. Des mailles d'acier entrelacées forment un gilet, porté entre deux couches de vêtements.

Armure d'écaillés. Cette armure est constituée de deux couches superposées : une tenue de cuir souple et,



ARMURES					
ARMURE	PRIX	CLASSE D'ARMURE (CA)	FORCE	DISCRÉTION	POIDS
ARMURES LÉGÈRES					
Matelassée	5 po	11 + modificateur de Dex	–	Désavantage	4 kg
Cuir	10 po	11 + modificateur de Dex	–	–	5 kg
Cuir clouté	45 po	12 + modificateur de Dex	–	–	6,5 kg
ARMURES INTERMÉDIAIRES					
Peau	10 po	12 + modificateur de Dex (max 2)	–	–	6 kg
Chemise de mailles	50 po	13 + modificateur de Dex (max 2)	–	–	10 kg
Écailles	50 po	14 + modificateur de Dex (max 2)	–	Désavantage	22,5 kg
Cuirasse	400 po	14 + modificateur de Dex (max 2)	–	–	10 kg
Demi-plate	750 po	15 + modificateur de Dex (max 2)	–	Désavantage	20 kg
ARMURES LOURDES					
Armure annelée	30 po	14	–	Désavantage	20 kg
Cotte de mailles	75 po	16	For 13	Désavantage	27,5 kg
Clibanion	200 po	17	For 15	Désavantage	30 kg
Harnois	1 500 po	18	For 15	Désavantage	32,5 kg
BOUCLIER					
Bouclier	10 po	+2	–	–	3 kg

par-dessus, des plaques de métal superposées. Leur structure évoque les écailles des poissons.

Cuirasse. Cette armure est entièrement faite de métal mais ne protège que les organes vitaux. Il s'agit d'une plaque d'acier qui ne couvre que le buste, associée à du cuir. Elle réduit ainsi assez peu la liberté de mouvement.

Armure de demi-plate. Cette armure est semblable à une armure de plaques, mais ne couvre que le haut du corps.

ARMURES LOURDES

Les armures lourdes sont les plus encombrantes mais aussi les plus efficaces. Si elles couvrent l'intégralité du corps, proposant une Classe d'Armure de base très élevée, elles ne permettent pas d'ajouter le modificateur de Dextérité à la Classe d'Armure finale. Certaines sont si imposantes qu'il faut une Force importante pour les porter.

Broigne. C'est une armure complète de cuir solide. À sa surface sont cousus des anneaux métalliques épais, protégeant le corps de l'impact des armes de contact.

Cotte de mailles. La cotte est constituée d'anneaux d'acier entrecroisés, formant un gilet protégeant le corps. Les extrémités sont protégées par un heaume, des bottes et des gantelets.

Clibanion. Composé de fines lamelles de métal fixées sur un support de cuir, lui-même porté sur un vêtement

rembourré, le clibanion est à la fois protecteur et souple. Les articulations, quant à elles, sont protégées par des pièces en cotte de mailles.

Harnois. Il s'agit de la plus lourde des armures. Le harnois est un ensemble de plaques de métal qui recouvrent le corps. Des gantelets d'acier, des bottes de cuir et un casque à visière protègent les extrémités.

ENFILER ET RETIRER UNE ARMURE

C'est la catégorie de l'armure qui détermine le temps nécessaire à la revêtir ou la retirer.

Enfiler. Il s'agit du temps nécessaire à revêtir une armure. Il vous faut prendre le temps nécessaire à l'enfiler dans son intégralité afin de bénéficier de son score de CA.

Retirer. Il s'agit du temps nécessaire à ôter une armure. Avec de l'aide, vous pouvez diviser ce temps par deux.

ENFILER ET RETIRER UNE ARMURE		
CATÉGORIE	ENFILER	RETIRER
Armure légère	1 min	1 min
Armure intermédiaire	5 min	1 min
Armure lourde	10 min	5 min
Bouclier	1 action	1 action

ARMES

De la même façon que les armures, les armes sont regroupées par type et chaque type nécessite une maîtrise pour être correctement utilisé. À nouveau, les maîtrises d'armes sont déterminées par la classe d'un personnage.

Le tableau situé dans cette section répertorie les armes courantes, leur prix, leur poids, leurs dégâts et leurs caractéristiques particulières.

Deux catégories d'armes sont distinguées : les armes de corps à corps (qui peuvent toucher une cible dans un rayon de 1,5 m) et les armes à distance (qui peuvent toucher des ennemis situés au-delà de cette limite).

MAÎTRISE DES ARMES

Il existe deux grandes catégories d'armes, les **armes courantes** et les **armes de guerre**. Presque tout le monde maîtrise les armes courantes. En revanche, pour maîtriser des armes de guerre, il faut avoir suivi un entraînement martial, comme la plupart des guerriers.

Si une arme est maîtrisée, il est possible d'ajouter son bonus de maîtrise au jet d'attaque porté avec cette arme. Ne pas maîtriser une arme n'inflige pas de malus.

PROPRIÉTÉS DES ARMES

Voici un inventaire des différentes propriétés que peuvent revêtir les armes :

Allonge. Une arme à allonge vous permet de gagner 1,5 m d'allonge lorsque vous l'utilisez. Cette allonge détermine aussi la distance à laquelle vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité.

Deux mains. Si un personnage ne dispose que d'une seule main libre, il ne peut pas attaquer avec cette arme.

Finesse. Cette propriété donne la possibilité à l'attaquant d'utiliser au choix son modificateur de Force ou son modificateur de Dextérité pour le jet d'attaque et le jet de dégâts. Il doit cependant utiliser le même modificateur pour les deux jets.

Lancer. Cette propriété indique que l'arme peut être lancée pour une attaque sur un adversaire qui se trouve à distance. Le modificateur de caractéristique utilisé dépend de l'arme. Si c'est une arme de corps à corps, il s'agit du modificateur de Force. Si l'arme possède la propriété *finesse*, le lanceur a le choix entre le modificateur de Dextérité et celui de Force.

Légère. Cette propriété indique qu'il est très simple de manier cette arme car son poids est négligeable. Son usage pour le combat à deux armes est optimal.

Lourde. Cette propriété concerne les créatures de petite taille. Elles ne peuvent pas manier ces armes sans être *désavantagées* sur les jets d'attaque.

Munitions. Cette propriété est attribuée à certaines armes à distance. Elles ne peuvent pas être utilisées pour attaquer à distance sans les munitions nécessaires. Chaque attaque consomme une munition. Se saisir d'une munition ne prend pas de temps supplémentaire pendant l'attaque.

Un personnage ne peut récupérer des munitions qu'à la fin d'un combat. Il faut prendre une minute pour explorer le champ de bataille. Seule la moitié des munitions utilisées sont récupérables.

Si une arme avec cette propriété est utilisée comme arme de corps à corps, elle est considérée comme une arme improvisée (cf. ci-dessous). Si vous utilisez une arme comme la fronde au corps à corps, elle doit cependant être chargée pour occasionner des dégâts au corps à corps.

Portée. Une arme avec cette propriété permet d'attaquer à distance, tant que la cible de l'attaque est suffisamment proche. Une telle arme possède deux caractéristiques : sa portée normale et sa portée longue. Chacune se mesure en mètres. Les nombres entre parenthèses indiquent d'abord la portée normale, puis la portée longue. Une attaque ne peut pas toucher un ennemi qui se trouve plus loin que la portée longue. Si l'ennemi se trouve entre la portée normale et la portée longue, l'attaque est *désavantagée*.

Rechargement. L'arme doit être rechargée entre deux attaques. Ainsi, quel que soit le nombre d'attaques par round que peut réaliser le personnage, il ne pourra tirer qu'une seule munition par round.

ARME IMPROVISÉE

Si un personnage tente de se servir d'un objet comme d'une arme, celle-ci est considérée comme une arme improvisée. Cela s'applique également à une arme à distance utilisée au corps à corps (par exemple, donner un coup avec le bois de son arc) et à une arme de corps à corps utilisée à distance sans posséder la propriété *lancer* (par exemple, lancer son épée).

Une arme improvisée inflige 1d4 dégâts. Si l'on cherche à l'utiliser à distance, elle a une portée normale de 6 m et une portée longue de 18 m.

Dans certaines situations, la meneuse peut considérer que l'arme improvisée correspond suffisamment à une arme réelle pour que le personnage puisse utiliser son bonus de maîtrise. Par exemple, un pied de chaise peut ressembler suffisamment à un gourdin pour que le personnage qui le manie profite de son bonus de maîtrise des armes légères.

ARMES				
NOM	PRIX	DÉGÂTS	POIDS	PROPRIÉTÉS
ARMES DE CORPS-À-CORPS COURANTES				
Bâton	2 pa	1d6 contondants	2 kg	Polyvalente (1d8)
Dague	2 po	1d4 perforants	0,5 kg	Finesse, légère, lancer, portée (6/18)
Gourdin	1 pa	1d4 contondants	1 kg	Légère
Hachette	5 po	1d6 tranchants	1 kg	Légère, lancer, portée (6/18)
Javeline	5 pa	1d6 perforants	1 kg	Lancer, portée (9/36)
Lance	1 po	1d6 perforants	1,5 kg	Lancer, portée (6/18), polyvalente (1d8)
Marteau léger	2 po	1d4 contondants	1 kg	Légère, lancer (6/18)
Masse d'armes	5 po	1d6 contondants	2 kg	–
Massue	2 pa	1d8 contondants	5 kg	Deux mains
Serpe	1 po	1d4 tranchants	1 kg	Légère
ARMES À DISTANCE COURANTES				
Arbalète légère	25 po	1d8 perforants	2,5 kg	Munitions, portée (24/96), rechargement, deux mains
Arc court	25 po	1d6 perforants	1 kg	Munitions, portée (24/96), deux mains
Fléchette	5 pc	1d4 perforants	0,1 kg	Finesse, lancer, portée (6/18)
Fronde	1 pa	1d4 contondants	–	Munitions, portée (9/36)
ARMES DE CORPS-À-CORPS DE GUERRE				
Cimeterre	25 po	1d6 tranchants	1,5 kg	Finesse, légère
Coutille	20 po	1d10 tranchants	3 kg	Lourde, allonge, deux mains
Épée à deux mains	50 po	2d6 tranchants	3 kg	Lourde, deux mains
Épée courte	10 po	1d6 perforants	1 kg	Finesse, légère
Épée longue	15 po	1d8 tranchants	1,5 kg	Polyvalente (1d10)
Fléau	10 po	1d8 contondants	1 kg	–
Fouet	2 po	1d4 tranchants	1,5 kg	Finesse, allonge
Hache à deux mains	30 po	1d12 tranchants	3,5 kg	Lourde, deux mains
Hache d'armes	10 po	1d8 tranchants	2 kg	Polyvalente (1d10)
Hallebarde	20 po	1d10 tranchants	3 kg	Lourde, allonge, deux mains
Lance d'arçon	10 po	1d12 perforants	3 kg	Allonge, spéciale
Pic de guerre	5 po	1d8 perforants	1 kg	–
Marteau de guerre	15 po	1d8 contondants	1 kg	Polyvalente (1d10)
Merlin	10 po	2d6 contondants	5 kg	Lourde, deux mains
Morgenstern	15 po	1d8 perforants	2 kg	–
Pique	5 po	1d10 perforants	9 kg	Lourde, allonge, deux mains
Rapière	25 po	1d8 perforants	1 kg	Finesse
Trident	5 po	1d6 perforants	2 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)
ARMES À DISTANCE DE GUERRE				
Arbalète de poing	75 po	1d6 perforants	1,5 kg	Munitions, portée (9/36), légère, rechargement
Arbalète lourde	50 po	1d10 perforants	9 kg	Munitions, portée (30/120), lourde, rechargement, deux mains
Arc long	50 po	1d8 perforants	1 kg	Munitions, portée (45/180), lourde, deux mains
Filet	1 po	–	1,5 kg	Spéciale, lancer, portée (1,5/4,5)
Sarbacane	10 po	1 perforants	0,5 kg	Munitions, portée (7,5/30), rechargement



ARMES EN ARGENT

Il existe des monstres possédant une immunité, ou simplement une résistance, spécifique aux armes non magiques et n'étant pas en argent. Cela veut dire que si l'arme en question est en argent, immunité ou résistance ne s'applique pas. Ainsi, un aventurier prudent peut décider de dépenser quelques deniers supplémentaires afin de faire plaquer son arme d'argent. Plaquer une arme, ou dix munitions, coûte 100 po. Ce tarif couvre non seulement l'argent nécessaire à l'opération, mais aussi l'expertise de l'artisan réalisant le placage, opération délicate s'il en est.

ARMES SPÉCIALES

Certaines armes fonctionnent avec des règles spécifiques, décrites ci-dessous.

Filet. Lorsque vous réussissez une attaque avec un filet contre une créature de taille Grande ou moins, cette dernière se retrouve entravée jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Si la créature est sans forme, éthérée ou qu'elle est de Très Grande taille ou plus, le filet n'a aucun effet. Afin de se libérer ou de libérer une autre créature à sa portée, une créature entravée peut effectuer un test de Force DD 10. Couper le filet demande de lui infliger 5 dégâts tranchants et permet aussi de libérer une créature. Le filet est alors détruit.

Lorsque vous décidez d'utiliser votre action, action bonus ou réaction afin d'effectuer une attaque avec votre filet, vous ne pouvez effectuer qu'une seule et unique attaque, et ce, même si vous avez normalement la possibilité d'en effectuer plusieurs (avec l'action *Attaquer* pour un guerrier de niveau 5 ou plus, par exemple).

Lance d'arçon. Si vous attaquez une créature se trouvant dans un rayon de 1,5 m autour de vous, vous êtes *désavantagé*. Si vous utilisez cette arme sans être sur une monture, vous devez l'utiliser à deux mains.

ÉQUIPEMENT D'AVENTURIER

En plus des armes et des armures, les aventuriers peuvent transporter et trouver de nombreux objets utiles. Voici une liste et des précisions pour ceux qui suivent des règles spéciales.

Certains possèdent un nombre de points de vie. Si celui-ci atteint 0, l'objet est brisé.

Un aventurier peut automatiquement toucher un objet s'il est à sa portée et que l'objet est immobile. Pour prendre un objet à une cible en mouvement, il faut réussir un test contre la CA de la cible (avec le *désavantage* si l'objet est petit).

Acide. Une fiole d'acide peut être utilisée comme arme, aussi bien au corps à corps qu'à distance. Au corps à corps, il faut une action pour asperger son contenu (avec une portée de 1,5 m). À distance, la fiole doit être lancée. Elle fonctionne alors comme une arme improvisée (voir section précédente). L'acide inflige 2d6 dégâts d'acide.

Antitoxine. Boire cette fiole permet à une créature d'obtenir l'*avantage* sur les jets de sauvegarde contre le poison durant 1 h. Si la créature est un mort-vivant ou une créature artificielle, l'antitoxine n'a aucun effet.

Balance de marchand. Cette petite balance se présente sous la forme de deux plateaux et d'un assortiment de poids. Ils permettent de peser jusqu'à un poids maximal de 1 kg.

Bélier portable. Le bélier portable sert à enfoncer les portes. Vous gagnez alors un bonus de +4 à vos tests de Force pour tenter d'enfoncer une porte fermée. Un autre personnage peut vous aider, vous permettant d'obtenir l'*avantage* à ce test.

Billes. Des billes de métal peuvent être utilisées pour ralentir les adversaires. Le temps d'une action, un personnage peut les répandre au sol. Elles vont occuper une surface plane de 3 m de côté. Pour ne pas risquer de tomber, il faut se déplacer sur cette surface à la moitié de sa vitesse. Si l'on



s'y déplace à pleine vitesse, il faut réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas tomber au sol.

Bougie. Une bougie peut diffuser de la lumière si elle est allumée. Elle crée une zone de lumière vive dans un rayon de 1,5 m autour d'elle et une zone de lumière faible dans un rayon de 1,5 m supplémentaire. Une bougie dure 1 h.

Briquet à amadou. Une boîte de petite taille qui permet d'allumer un feu. Elle contient un silex, un briquet métallique et de l'amadou (des morceaux de tissu imbibés d'huile). Elle peut être consommée pour allumer un feu de petite taille (comme une torche) en 1 round ou un feu plus important (comme un feu de camp) en 1 min.

Cadenas. Un cadenas demande un test de Dextérité DD 15 pour être croché. Il existe de meilleurs cadenas à prix élevé (dont décide la meneuse).

Carquois. Un carquois permet de stocker et rendre jusqu'à 20 flèches facilement accessibles.

Chaîne. Une banale chaîne de métal nécessite un test de Force DD 20 pour être brisée à mains nues. Elle a 10 points de vie.

Chasse-trappes. Il s'agit de pièges métalliques constitués de pointes perforantes. Le temps d'une action, un personnage peut les répandre au sol. Ils vont occuper une surface plane de 1,5 m de côté. Pour ne pas risquer d'être blessé, il faut se déplacer sur cette surface à la moitié de sa vitesse. Si l'on s'y déplace à pleine vitesse, il faut réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Un échec implique 1 point de dégât. La vitesse de la victime diminue alors de 3 m et son déplacement est stoppé jusqu'au tour suivant. Le malus de vitesse ne disparaît que si au moins 1 point de vie est soigné.

Corde. Une corde banale nécessite un test de Force DD 17 pour être rompue. Elle a 2 points de vie.

Eau bénite. Une flasque d'eau bénite peut être utilisée comme arme face aux morts-vivants, aussi bien au corps à corps qu'à distance. Au corps à corps, il faut une action pour asperger son contenu (avec une portée de 1,5 m). À distance, la fiole doit être lancée. Elle fonctionne alors comme une arme improvisée (voir section précédente). L'eau bénite inflige 2d6 dégâts radiants si la cible est un mort-vivant.

Un rituel permet de créer de l'eau bénite et les clercs le maîtrisent. Afin de l'accomplir, il faut utiliser un emplacement de sort de niveau 1 ainsi que 25 po de poudre d'argent. Le rituel dure 1 h et permet de créer 1 flasque.

Étui à cartes ou à parchemins. Afin de transporter du papier, les personnages peuvent utiliser un étui cylindrique, généralement fabriqué en cuir. Il peut contenir jusqu'à 10 feuilles de papier ou 5 feuilles de parchemin.

Étui pour carreaux. Un étui pour carreaux permet de stocker et rendre jusqu'à 20 carreaux d'arbalète facilement accessibles.

Feu grégeois. Il s'agit d'une flasque emplie d'un liquide visqueux et collant s'enflammant au contact de l'air. Lancer la flasque vous demande d'utiliser une action. Vous pouvez la lancer jusqu'à une distance de 6 m, et elle se brise lors de l'impact avec le sol, un élément de décor ou une créature. Cependant, si vous attaquez une créature, considérez alors que la flasque est une arme improvisée. Une cible touchée par le feu grégeois subit, au début de chacun de ses tours, 1d4 points de dégâts de feu. Elle peut, à son tour, tenter d'étouffer les flammes en utilisant son action et en réussissant un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10.

Focaliseur arcanique. Certains objets sont créés spécialement afin d'aider les manipulateurs de magie comme les magiciens, les ensorceleurs ou les sorciers, à canaliser leur énergie magique arcanique. Ils peuvent prendre la forme d'un orbe, d'un cristal, d'une baguette, d'un bâton ou d'un objet similaire. Magiciens, ensorceleurs et sorciers peuvent l'utiliser comme focaliseur d'incantation.

Focaliseur druidique. Un druide peut utiliser cet objet comme focaliseur d'incantation. Il prend la forme d'une branche de houx, d'une baguette ou d'un sceptre faits d'if (ou avec un autre bois particulier), d'un bâton taillé dans un arbre ou d'un totem composé de plumes, de fourrure, d'os ou de dents d'animaux sacrés.

Gamelle. Outil indispensable des repas en bivouac, il s'agit d'une boîte métallique creuse qui contient des couverts. Grâce à sa forme, elle peut être utilisée de deux façons : dans un sens, on peut y placer de la nourriture, dans l'autre, on peut s'en servir comme d'un socle pour la faire cuire.

Grimoire. Un ouvrage généralement utilisé par les magiciens pour noter leurs sorts. Il s'agit d'un livre vierge, souvent relié de cuir et composé de 100 pages de vélin.

Huile. Une flasque d'huile qui peut être utilisée comme combustible. Elle peut s'utiliser au corps à corps ou à distance. Au corps à corps, il faut une action pour asperger son contenu (avec une portée de 1,5 m). À distance, la fiole doit être lancée. Elle fonctionne alors comme une arme improvisée (voir section précédente).

Si une cible est touchée, elle est couverte d'huile pendant 1 min. Pendant ce temps, si elle subit au moins 1 dégât de feu, elle subit 5 points de dégâts de feu supplémentaires.

Le contenu de la flasque peut aussi être répandu sur une surface de 1,5 m de côté. Si elle prend feu, cela dure 2 rounds. Toute créature qui traverse cette surface pendant ce temps subit 5 points de dégâts de feu (une fois par round).

Lampe. En consommant une flasque (0,5 litre) d'huile, une lampe peut être allumée. Elle crée une zone de lumière vive dans un rayon de 4,5 m autour d'elle et une zone de lumière faible dans un rayon de 9 m supplémentaires. Une lampe reste allumée 6 h avant de devoir être rechargée.

Lanterne sourde. En consommant une flasque (0,5 litre) d'huile, une lanterne sourde peut être allumée. Elle crée une zone de lumière vive dans un rayon de 18 m autour d'elle et une zone de lumière faible dans un rayon de 18 m supplémentaires. Une lanterne sourde reste allumée 6 h avant de devoir être rechargée.

Lanterne à capote. En consommant une flasque (0,5 litre) d'huile, une lanterne à capote peut être allumée. Elle crée une zone de lumière vive dans un rayon de 9 m autour d'elle et une zone de lumière faible dans un rayon de 9 m supplémentaires. Une lanterne à capote reste allumée 6 h avant de devoir être rechargée. Pour une action, un personnage peut abaisser la capote de la lanterne. Elle ne dégage alors plus de lumière vive et le rayon de sa lumière faible passe à 1,5 m.

Livre. Un livre contient des textes, qu'il s'agisse de poésie, d'essais ou de récits historiques, de recueils d'informations relatives à un domaine de connaissance spécifique, ou autres récits romanesques. Un grimoire de sorts est un type de livre particulier utilisé par les magiciens, et ses particularités sont décrites plus haut.

Longue-vue. Ce cylindre de métal ou, souvent, de cuir dont les deux extrémités sont équipées de lentilles grossissantes permet de grossir jusqu'à deux fois les objets que vous pouvez voir à distance.

Loupe. La loupe se compose d'une unique lentille, parfois équipée d'un cerclage et d'une poignée de métal, permettant d'examiner de plus près de petits objets. La lentille confère l'avantage lors de l'étude ou l'estimation de petits objets. Vous pouvez aussi l'utiliser en conjonction avec le soleil afin de remplacer un briquet à amadou pour allumer un feu. Vous devez tout de même disposer d'amadou. Il faut 5 min pour lancer le feu.

Matériel de pêche. Une petite canne de bois, un fil de soie et des bouchons de liège, alliés à des hameçons métalliques, des plombs, quelques appâts de velours et à un petit filet composent cet ensemble.

Matériel d'escalade. Un ensemble d'outils essentiels à l'escalade : des pitons, des pointes à chaussures, des gants

et un harnais. En combinant ces outils, un personnage peut s'accrocher à une paroi pour une action. Une fois accroché, il ne peut pas tomber à plus de 7,5 m de son point d'accrochage. En revanche, s'il souhaite se déplacer à plus de 7,5 m, il doit se décrocher.

Menottes. Une paire de menottes, toujours accompagnée d'une clef, permet d'immobiliser les mains d'une créature de taille Petite ou Moyenne. Si celle-ci cherche à s'en défaire, elle doit réussir un test de Dextérité DD 20. Si elle cherche à les briser par sa seule force, elle doit réussir un test de Force DD 20. Enfin, pour crocheter des menottes, il faut réussir un test de Dextérité DD 15. Une paire de menottes banale possède 15 points de vie.

Palan. Cet ensemble composé d'un câble et d'un crochet, allié à un système de poulies, permet de soulever jusqu'à quatre fois le poids que vous pouvez normalement porter.

Pied-de-biche. Une solide barre de métal qui peut être utilisée comme levier. Lorsque c'est le cas, son utilisateur bénéficie de l'*avantage* sur ses tests de Force.

Piège à mâchoires. Ce piège se présente sous la forme d'une mâchoire d'acier qui se referme lorsque le piège est déclenché, c'est-à-dire lorsqu'une créature marche sur une plaque de pression située au centre de la mâchoire. Cette créature doit réussir un test de Dextérité DD 13 pour éviter la mâchoire qui se referme sur elle. Si elle échoue, elle est immobilisée pour le tour et subit 1d4 dégâts perforants.

Le piège à mâchoires est relié par une chaîne à un objet lourd, comme un arbre ou un rocher. Cette chaîne mesure généralement 1 m. Ainsi, tant que la créature est captive, elle ne peut pas s'éloigner à plus de 1 m de cet objet.

La créature piégée peut tenter de forcer l'ouverture de la mâchoire. Elle doit réussir un test de Force DD 13. Si elle échoue, elle subit 1 point de dégât perforant.

Ce piège demande 1 round pour être installé.

Poison. Cette petite fiole contient un poison pouvant être utilisé afin d'enduire la lame d'une arme (tranchante ou perforante). Vous pouvez aussi enduire jusqu'à trois munitions. Appliquer le poison demande une action. Quand l'arme ou la munition enduite touche une créature, cette dernière doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, elle subit 1d4 dégâts de poison. Le poison, une fois appliqué, conserve son efficacité pendant une minute. Après ce temps, il sèche et perd ses propriétés.

Potion de soins. Une fiole qui contient un liquide rouge magique. Un personnage peut prendre une action pour la boire (ou la faire boire à une créature). Boire le contenu de la fiole permet de récupérer 2d4+2 points de vie.

Rations. Les personnages ayant besoin de se nourrir pendant les voyages, ils doivent transporter avec eux des rations. Elles sont généralement constituées d'aliments secs

faciles à conserver, comme de la viande séchée, des biscuits ou des noix.

Sacoche. Une petite bourse qui peut être faite de tissu, de cuir, ou d'autres matières souples. Elle peut contenir toutes sortes d'objets. Une sacoche banale peut contenir jusqu'à 20 billes de fronde.

Sacoche à composants. Cette petite sacoche est faite d'un cuir imperméabilisé et peut être attachée à la ceinture. Elle contient une multitude de petits compartiments afin d'accueillir les composants matérielles nécessaires au lancement de certains sorts (à l'exception des composants possédant un coût exprimé en pièces d'or dans la description du sort).

Symbole sacré. Un personnage peut porter avec lui une représentation d'un dieu (ou d'un panthéon), sous la forme d'un symbole sacré. Celui-ci peut avoir été gravé sur une amulette, incrusté sur un bouclier, etc. Un symbole sacré doit être tenu en main afin d'être utilisé.

Tente. Pendant les voyages, les personnages peuvent s'y abriter. Elle est simple mais peut être transportée. Une tente banale peut accueillir jusqu'à 2 personnes.

Torche. Une torche peut diffuser de la lumière si elle est allumée. Elle crée une zone de lumière vive dans un rayon de 6 m autour d'elle et une zone de lumière faible dans un rayon de 6 m supplémentaires. Une torche dure 1 h.

Une torche peut être utilisée comme arme improvisée. Si elle porte une attaque au corps à corps, elle inflige 1 dégât de feu à la cible (lorsqu'elle est, bien évidemment, allumée).

Trousse de soins. Cette trousse contient un ensemble d'outils de médecine. Elle permet 10 utilisations. Chaque utilisation permet de stabiliser une créature à 0 point de vie (aucun test n'est nécessaire). Utiliser une trousse de soins demande une action.

OUTILS

Les outils sont des éléments matériels vous permettant d'accomplir des choses que vous ne pouvez pas accomplir sans : fabriquer un objet, le réparer, crocheter une serrure, créer un poison ou un cataplasme ou encore falsifier un document officiel. Vous obtenez des maîtrises d'outils grâce à votre origine, votre historique ou votre classe, ainsi que certains dons. Un outil n'est jamais lié à une unique caractéristique et la maîtrise d'un outil représente toutes les connaissances théoriques et pratiques liées à son utilisation. Votre meneuse peut donc vous demander un test de Dextérité afin de graver des runes décoratives sur une lame d'acier, ou de Force afin de travailler un bois incroyablement résistant.

Instruments de navigation. Ces instruments ont été conçus afin de pouvoir naviguer en mer. Maîtriser ces

ÉQUIPEMENT D'AVENTURIER

OBJET	PRIX	POIDS	OBJET	PRIX	POIDS
Acide (fiolle)	25 po	0,5 kg	Munitions		
Balance de marchand	5 po	1,5 kg	Flèches (20)	1 po	0,5 kg
Bélier portatif	4 po	17,5 kg	Dards de sarbacane (50)	1 po	0,5 kg
Billes (sac de 1 000)	1 po	1 kg	Carreaux d'arbalète (20)	1 po	0,75 kg
Bougie	1 pc	–	Billes de fronde (20)	4 pc	0,75 kg
Boulier	2 po	1 kg	Outre	2 pa	2,5 kg
Bouteille en verre	2 po	1 kg	Palan	1 po	2,5 kg
Briquet à amadou	5 pa	0,5 kg	Panier	4 pa	1 kg
Cadenas	10 po	0,5 kg	Papier (1 feuille)	2 pa	–
Carquois	1 po	0,5 kg	Parchemin (1 feuille)	1 pa	–
Chaîne (3 m)	5 po	5 kg	Parfum (fiolle)	5 po	–
Chausse-trappes (sac de 20)	1 po	1 kg	Pelle	2 po	2,5 kg
Chevalière	5 po	–	Perche (3 m)	5 pc	3,5 kg
Cire à cacheter	5 pa	–	Pics en fer (10)	1 po	2,5 kg
Cloche	1 po	–	Pied-de-biche	2 po	2,5 kg
Coffre	5 po	12,5 kg	Piège à mâchoires	5 po	12,5 kg
Corde en chanvre (15 m)	1 po	5 kg	Pierre à affûter	1 pc	0,5 kg
Corde en soie (15 m)	10 po	2,5 kg	Pioche de mineur	2 po	5 kg
Couverture	5 pa	1,5 kg	Piton	5 pc	125 g
Craie (1 morceau)	1 pc	–	Porte-plume	2 pc	–
Cruche ou pichet	2 pc	2 kg	Pot en fer	2 po	5 kg
Eau bénite (flasque)	25 po	0,5 kg	Potion de soins	50 po	0,25 kg
Échelle (3 m)	1 pa	12,5 kg	Rations (1 jour)	5 pa	1 kg
Encre (bouteille de 30 grammes)	10 po	–	Sablier	25 po	0,5 kg
Équipement d'escalade	25 po	6 kg	Sac	1 pc	0,25 kg
Étui pour carreaux	1 po	0,5 kg	Sac à dos	2 po	2,5 kg
Étui à cartes ou parchemins	1 po	0,5 kg	Sac de couchage	1 po	3,5 kg
Fiolle	1 po	–	Sacoche	5 pa	0,5 kg
Flasque ou chope	2 pc	0,5 kg	Savon	2 pc	–
Grappin	2 po	2 kg	Seau	5 pc	1 kg
Grimoire	50 po	1,5 kg	Sifflet	5 pc	–
Huile (flasque)	1 pa	0,5 kg	Symbole sacré, Amulette	5 po	0,5 kg
Lampe	5 pa	0,5 kg	Symbole sacré, Emblème	5 po	–
Lanterne à capote	5 po	1 kg	Symbole sacré, Reliquaire	5 po	1 kg
Lanterne sourde	10 po	1 kg	Tente, deux personnes	2 po	10 kg
Livre	25 po	2,5 kg	Tonneau	2 po	35 kg
Longue-vue	1 000 po	0,5 kg	Torche	1 pc	0,5 kg
Loupe	100 po	–	Trousse de soins	5 po	1,5 kg
Marteau	1 po	1,5 kg	Vêtements, Costume	5 po	2 kg
Masse	2 po	5 kg	Vêtements, Habits courants	5 pa	1,5 kg
Matériel de pêche	1 po	2 kg	Vêtements, Habits de bonne qualité	15 po	3 kg
Menottes	2 po	3 kg	Vêtements, Robes	1 po	2 kg
Miroir en acier	5 po	0,25 kg	Vêtements, Tenue de voyageur	2 po	2 kg

instruments permet de lire une carte et de planifier un trajet maritime. Vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à tout test visant à ne pas se perdre en mer.

Jeux. Il s'agit d'une petite boîte contenant cartes, dés ou jetons permettant de jouer à divers jeux. Chaque univers et chaque contrée propose ses propres jeux. Le tableau des outils contient quelques exemples de types de jeu que vous pouvez acquérir. Il existe une maîtrise pour chaque jeu. Si vous maîtrisez le jeu que vous utilisez, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise lorsque vous y jouez.

Matériel d'empoisonneur. Ce fatras de fioles, de substances alchimiques et d'équipements divers vous permet de créer des poisons. Utiliser ce matériel et le maîtriser vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise quand vous tentez de créer, d'identifier ou d'utiliser un poison. Il vous faut cependant réunir les ingrédients nécessaires pour créer un poison spécifique.

Matériel d'herboriste. Cette petite sacoche contient une multitude d'outils : mortier, petites serpes, bourses et flacons. Il permet de créer remèdes et potions. Vous pouvez, si vous en avez la maîtrise, ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué afin d'identifier ou d'utiliser des plantes. Si vous ne maîtrisez pas le matériel d'herboriste, il vous est impossible de créer potions de soins et antitoxines. Il vous faut aussi réunir les ingrédients nécessaires à leur création.

Outils d'artisan. Chaque artisanat possède son set d'outils spécifique. Ce dernier permet d'exercer la profession en question. La maîtrise d'un ensemble d'outils d'artisan permet d'ajouter son bonus de maîtrise à tout test de caractéristique que vous effectuez alors que vous les utilisez. Chaque outil, et chaque métier associé, demande de posséder une maîtrise distincte.

Outils de voleur. Cet objet regroupe une collection de petits outils essentiels au crochetage : une petite lime, des

crochets, un petit miroir monté sur une poignée de métal, une paire de ciseaux fins et des pinces. Un personnage peut maîtriser les outils de voleur et ainsi ajouter son bonus de maîtrise à un test où ces outils sont employés.

OUTILS

OBJET	PRIX	POIDS
Instruments de musique		
Chalemie	2 po	0,5 kg
Cor	3 po	1 kg
Cornemuse	30 po	3 kg
Flûte	2 po	0,5 kg
Flûte de pan	12 po	1 kg
Luth	35 po	1 kg
Lyre	30 po	1 kg
Tambour	6 po	1,5 kg
Tympanon	25 po	5 kg
Viole	30 po	0,5 kg
Instruments de navigation	25 po	1 kg
Jeux		
Dés	1 pa	-
Jeu de cartes	5 pa	-
Matériel d'empoisonneur	50 po	1 kg
Matériel d'herboriste	5 po	1,5 kg
Outils d'artisan		
Accessoires de déguisement	25 po	1,5 kg
Accessoires de faussaire	15 po	2,5 kg
Matériel d'alchimiste	50 po	4 kg
Matériel de brasseur	20 po	4,5 kg
Matériel de calligraphie	10 po	2,5 kg
Matériel de peintre	10 po	2,5 kg
Outils de bricoleur	50 po	5 kg
Outils de cartographe	15 po	3 kg
Outils de charpentier	8 po	3 kg
Outils de cordonnier	5 po	2,5 kg
Outils de forgeron	20 po	4 kg
Outils de joaillier	25 po	1 kg
Outils de maçon	10 po	4 kg
Outils de menuisier	1 po	2,5 kg
Outils de potier	10 po	1,5 kg
Outils de souffleur de verre	30 po	2,5 kg
Outils de tanneur	5 po	2,5 kg
Outils de tisserand	10 po	2,5 kg
Outils de voleur	25 po	0,5 kg
Ustensiles de cuisinier	1 po	4 kg

OUTILS ET COMPÉTENCES

Les outils sont, pour certains, maîtrisés par les personnages, comme on maîtrise une compétence ou une arme. D'une certaine manière, ils font aussi office de compétences d'artisanat. Ainsi, vous pouvez utiliser les outils afin de réaliser des éléments concrets (utiliser un matériel d'empoisonneur pour créer un poison), mais aussi afin d'exploiter le champ de connaissances associées. Étudier une épée et sa fabrication pourrait être, alors, un test d'Intelligence (outils de forgeron), et l'analyse d'une décoction pourrait utiliser un test de Sagesse (matériel d'herboriste), par exemple.

MONTURES ET VÉHICULES

Rien n'est plus important qu'une bonne monture. Elle permet évidemment de se déplacer plus rapidement ou plus confortablement, mais surtout de porter l'équipement que vous ne pouvez porter sur votre dos.

Le *Tableau Montures et autres animaux* vous indique la vitesse de chaque animal, ainsi que sa capacité de charge de base. Un animal de bât tirant une calèche, une carriole, un chariot ou un traîneau peut déplacer au maximum 5 fois sa capacité de charge de base, poids du véhicule inclus. Plusieurs animaux tirant un même véhicule cumulent leurs capacités de charge.

Vous ne trouverez ici que les montures classiques mais d'autres, plus fantastiques, peuvent exister. Elles restent cependant rares. On trouve par exemple les montures volantes comme les pégases, les griffons et les hippogriffes. Ces créatures ne s'achètent que rarement. Il existe de multiples manières d'obtenir une telle monture : découvrir un œuf et élever la créature, se la voir offerte par une puissante entité, ou encore lier un pacte avec elle.

Barde. La barde est à la monture ce que l'armure et à votre personnage. Elle protège la tête, le cou et le corps de la monture. Toutes les armures du tableau d'équipement de la partie « armure » existent sous forme de barde, mais leur prix se voit alors multiplié par quatre et leur poids par deux.

Bateaux à rames. On utilise barges et barques sur les lacs et les rivières. Vous pouvez vous déplacer dans le sens du courant ou à contre-courant. Dans le sens du courant, ajoutez à la vitesse de l'embarcation celle du courant, généralement 5 km/h. À contre-courant, la seule force des rames ne permet pas de se déplacer. Ces embarcations sont donc tirées depuis la rive par des bêtes de somme.

Maîtrise de véhicules. Posséder la maîtrise d'un véhicule (qu'il soit terrestre ou marin) vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tous les tests de caractéristiques effectués afin de conserver le contrôle du véhicule dans des circonstances difficiles.

Selle. Une selle vous permet de chevaucher plus confortablement une monture. Une selle militaire, elle, a été spécialement conçue afin de vous permettre de conserver plus facilement votre assise au cœur de la bataille. Quand votre monture est équipée d'une selle militaire, vous avez l'*avantage* sur tous les tests de caractéristiques effectués afin de rester en selle. Les créatures volantes et aquatiques demandent une selle exotique.

MONTURES ET AUTRES ANIMAUX

ANIMAL	PRIX	VITESSE	CAPACITÉ DE CHARGE
Âne ou mule	8 po	12 m	210 kg
Chameau	50 po	15 m	240 kg
Cheval de guerre	400 po	18 m	270 kg
Cheval de selle	75 po	18 m	240 kg
Cheval de trait	50 po	12 m	270 kg
Éléphant	200 po	12 m	660 kg
Molosse	25 po	12 m	97,5 kg
Poney	30 po	12 m	112,5 kg

ÉQUIPEMENT, SELLERIE ET VÉHICULES À TRACTION

OBJET	PRIX	POIDS
Barde	× 4	× 2
Calèche	100 po	300 kg
Carriole	250 po	50 kg
Chariot	35 po	200 kg
Charrette	15 po	100 kg
Écurie (par jour)	5 pa	-
Fontes	4 po	4 kg
Fourrage (par jour)	5 pc	5 kg
Mors et bride	2 po	0,5 kg
Selle		
de bât	5 po	7,5 kg
d'équitation	10 po	12,5 kg
exotique	60 po	20 kg
militaire	20 po	15 kg
Traîneau	20 po	150 kg

BATEAUX

VÉHICULE	PRIX	VITESSE
Barge	3 000 po	1,4 km/h
Barque	50 po	2,5 km/h
Bateau à voiles	10 000 po	3 km/h
Langskip	10 000 po	5 km/h
Galère	30 000 po	6,5 km/h
Navire de guerre	25 000 po	4 km/h

MARCHANDISES

On parle souvent d'or, mais ce n'est pas comme cela que la plupart des personnes mesurent la richesse. Chez le commun des mortels, on parle plus de quantité de bétail, ou de grains, ou encore de terre. Chez les plus riches, on parle de la capacité à percevoir l'impôt ou à exploiter des terres ou des ressources spécifiques (une mine, une forêt, par exemple).

Les instances dirigeantes d'une contrée ou d'un royaume réglementent le commerce. Elles distribuent les agréments et les autorisations à exploiter certaines routes commerciales aux diverses compagnies marchandes. Sans leurs autorisations, impossible d'envoyer des navires marchands dans certains ports afin d'y commercer. Les guildes fixent les prix du marché et les contrôlent. Il n'est pas si courant pour les marchands d'utiliser de l'argent directement. Ainsi, ils ont plutôt tendance à échanger des biens et des marchandises.

Le tableau ci-dessous permet d'obtenir une idée de la valeur de différents types de marchandises servant le plus couramment de monnaie d'échange.

PRIX	MARCHANDISES
1 pc	1 livre de blé
2 pc	1 livre de farine ou un poulet
5 pc	1 livre de sel
1 pa	1 livre de fer ou 1 m2 de toile
5 pa	1 livre de cuivre ou 1 m2 de tissu en coton
1 po	1 livre de gingembre ou une chèvre
2 po	1 livre de cannelle ou de poivre ou un mouton
3 po	1 livre de clous de girofle ou un cochon
5 po	1 livre d'argent ou 1 m2 de lin
10 po	1 m2 de soie ou une vache
15 po	1 livre de safran ou un bœuf
50 po	1 livre d'or
500 po	1 livre de platine

DÉPENSES COURANTES

Dans un monde de fantasy, comme dans n'importe quel autre monde, il faut bien vivre. Même nos aventuriers sont soumis à ces besoins élémentaires que sont le fait de se nourrir ou celui de gagner sa vie. De plus, plus un aventurier gagne suffisamment d'argent, il peut aussi avoir besoin de faire appel à des services spécifiques qu'il devra payer.

MANGER, BOIRE ET SE LOGER

Vous trouverez ci-dessous un tableau donnant une idée des prix des services de la vie courante : la nourriture, les boissons, et le logement temporaire. Pour certains, le prix est

donné en fonction d'une échelle de niveau de vie. Si vous utilisez les règles sur le train de vie (voir *Entre les aventures*, p. 244), ces prix sont déjà inclus dans votre train de vie.

NOURRITURE, BOISSON ET LOGEMENT

OBJET	PRIX
Banquet (par personne)	10 po
Bière	
Chope	4 pc
Cruche	2 pa
Fromage, gros morceau	1 pa
Hébergement à l'auberge (par jour)	
Misérable	7 pc
Pauvre	1 pa
Modeste	5 pa
Confortable	8 pa
Riche	2 po
Aristocratique	4 po
Pain, miche	2 pc
Repas (par jour)	
Misérable	3 pc
Pauvre	6 pc
Modeste	3 pa
Confortable	5 pa
Riche	8 pa
Aristocratique	2 po
Viande, gros morceau	3 pa
Vin	
Ordinaire (cruche)	2 pa
Raffiné (bouteille)	10 po

SERVICES

Les personnages ne savent pas tout faire, et il peut leur arriver de devoir louer les services de personnes compétentes. Il peut s'agir d'employer des mercenaires afin de les aider contre les kobolds infestant la région, d'érudits pour effectuer des recherches laborieuses, ou de pisteurs pour les guider dans une région sauvage.

Le tableau des services permet de déterminer le prix de base des services les plus courants. On considère qu'un employé qualifié est un employé possédant la maîtrise dans l'outil ou la compétence requise pour effectuer la tâche.

Ainsi, un pisteur est un employé qualifié s'il possède la maîtrise de la compétence *Survie*. Cependant, les prix indiqués correspondent à un service de base. N'hésitez pas à les multiplier par 2, 4 ou plus pour les services de haut standing. Ainsi, employer un tailleur afin d'obtenir une tenue

courante n'est pas aussi coûteux que de passer commande pour une tenue adaptée à une réception royale.

SERVICES MAGIQUES

Certains lanceurs de sorts monnaient leurs services. Ils sont alors considérés comme des employés qualifiés particulièrement chers. Le lancement d'un sort de niveau 1 ou 2 devrait coûter entre 10 et 50 pièces d'or, en plus des composantes matérielles coûteuses. Vous pouvez cependant moduler le prix des services magiques et augmenter drastiquement le prix. Un sort de niveau 8 ou 9 devrait coûter plusieurs milliers de pièces d'or à lancer.

Cependant, n'hésitez pas à en faire des vecteurs de quêtes. Un lanceur de sorts pourrait bien ne demander aucune rémunération, mais plutôt un service : chasser et ramener une créature rare, ou récupérer un objet détenu par des personnes particulièrement dangereuses...

Dans les petites villes, on trouve rarement plus que des lanceurs capables de lancer des sorts au-delà du niveau 2. Pour les sorts de niveau 3 ou plus, il faudra se rendre dans une grande cité, là où l'on peut trouver les grandes écoles et universités.

SERVICE	PRIX
Employé	
Non qualifié	2 pa par jour
Qualifié	2 po par jour
Messager	2 pc par km
Péage (route ou porte)	1 pc
Transport	
Dans une ville	1 pc
Entre deux villes	2 pc par km
Voyage maritime	7 pc par km



PARTIE 2 : JOUER À RÔLE'N PLAY





LES RÈGLES DU JEU

Le cœur de la mécanique de *Rôle'n Play*, le jeu de rôle est présenté dans ce chapitre. Vous trouverez, dans les chapitres suivants, les mécaniques particulières liées à des aspects plus précis : se déplacer, interagir socialement, combattre, etc.

MÉCANIQUE DE RÉOLUTION

Dans *Rôle'n Play*, il existe trois types de tests : le test de caractéristique, le jet d'attaque et le jet de sauvegarde. Quel que soit le type de test réalisé, la procédure est la même : le joueur lance un d20, y ajoute les modificateurs adéquats et compare le résultat au degré de difficulté du test (DD). S'il est égal ou supérieur, le test est un succès, sinon, c'est un échec.

Le test de caractéristique est utilisé lorsqu'un personnage souhaite réaliser une action qui comporte un risque d'échec. L'utilisation des compétences, des outils et le jet d'initiative en début de combat sont également des tests de caractéristiques. Vous trouverez toutes les règles régissant le test de caractéristique plus loin dans ce chapitre.

Le jet d'attaque intervient lorsqu'un personnage attaque un adversaire à mains nues, avec une arme ou encore un sort. Le DD d'un jet d'attaque est déterminé par la Classe d'Armure de la cible. Lorsqu'une attaque est réussie, elle est souvent suivie d'un jet de dégâts qui détermine la quantité de points de vie perdus par la cible. Rendez-vous au chapitre concernant *Le combat*, page 226, pour les règles de combat.

Le jet de sauvegarde est utilisé lorsqu'un personnage fait face à une menace ou un danger qu'il veut éviter. Un sortilège dangereux, un poison, une maladie ou un éboulement sont des exemples de dangers qu'un jet de sauvegarde permet d'éviter. Toutes les règles concernant les jets de sauvegarde sont rassemblées à la fin du présent chapitre.

DÉTERMINER LES MODIFICATEURS

Lors d'un test de caractéristique ou d'un jet d'attaque, quel qu'il soit, le joueur **doit ajouter des modificateurs**, positifs ou négatifs, au résultat du d20 pour déterminer son résultat. Ces derniers sont issus **de la caractéristique utilisée**, ainsi **que du bonus de maîtrise si ce dernier s'applique**. On parle communément de « bonus » pour un modificateur positif et de « malus » lorsqu'il est négatif. Les deux éléments qui déterminent le modificateur à appliquer à un test sont la valeur de la caractéristique utilisée et le bonus de maîtrise.

Les caractéristiques

Les six caractéristiques déterminent le profil d'une créature et d'un personnage.

La Force représente la puissance musculaire, la capacité à soulever de lourdes charges ou à infliger de lourds dégâts au corps à corps.

La Dextérité allie la souplesse, l'agilité et la rapidité de réaction. Elle est utilisée lorsque l'action tentée demande de l'adresse et de l'habileté. Elle permet aussi d'être précis et efficace avec les armes à distance et d'éviter les attaques ennemies.

La Constitution représente la robustesse, la vigueur et l'endurance. Un score élevé en Constitution permet de réaliser des efforts de longue haleine et de résister aux maladies. Cette caractéristique joue un rôle important dans le calcul des points de vie d'un personnage.

L'intelligence permet de suivre des raisonnements logiques, de se souvenir de détails et d'avoir de larges connaissances. Elle est très utile pour certains utilisateurs de magie, comme les magiciens.

La Sagesse est à la fois l'intuition, le bon sens et le flair d'un personnage. Elle est déterminante pour les utilisateurs de magie divine comme les clercs et les druides.

Le Charisme représente la confiance en soi, la force de personnalité et l'autorité d'un personnage. Elle permet à certains utilisateurs de magie, comme les bardes et les ensorceleurs, d'être plus efficaces.

Valeurs et modificateurs de caractéristiques

Une créature possède une **valeur** dans chacune des six caractéristiques qui représente ses capacités innées et son entraînement. Une valeur de 10 est considérée comme moyenne pour un humain mais certains individus exceptionnels peuvent atteindre une valeur de 18. Les aventuriers les plus aguerris peuvent rêver d'une valeur de 20 dans une caractéristique, et certains monstres peuvent atteindre la valeur incroyable de 30.

À chaque valeur de caractéristique **correspond un modificateur** qui devra être **ajouté à chaque test utilisant cette caractéristique**. Ces modificateurs interviennent dans la plupart des tests, ce sont les données chiffrées les plus importantes d'une créature ou d'un personnage. Pour déterminer le modificateur d'une caractéristique, soustrayez 10 à sa valeur et divisez le résultat par 2. Plus simplement, référez-vous au tableau ci-contre.

VALEURS DES CARACTÉRISTIQUES ET MODIFICATEURS

VALEUR	MODIFICATEURS
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

Le bonus de maîtrise

Les personnages possèdent un bonus de maîtrise qui dépend de leur niveau. Ce bonus est utilisé lors des tests de caractéristiques, jets d'attaque et jets de sauvegarde quand le personnage est particulièrement compétent pour le test en question. Les adversaires des personnages et les monstres possèdent quant à eux un bonus de maîtrise basé sur leur indice de dangerosité qui est compris dans leur profil.

Appliquer le bonus de maîtrise

Pour les tests de caractéristiques, le bonus de maîtrise s'applique **lorsque le personnage maîtrise la compétence ou l'outil utilisé** (voir plus loin). La classe, l'histoire et parfois l'origine d'un personnage indiquent quels outils et compétences il maîtrise.

Pour les jets de sauvegarde, le bonus de maîtrise s'applique **aux sauvegardes maîtrisées par le personnage**. C'est la classe du personnage qui indique quels jets de sauvegardes il maîtrise. Les classes offrent la maîtrise de deux types de jets de sauvegarde. Certaines capacités de classe de plus haut niveau ou certains dons peuvent permettre d'en maîtriser d'autres.

Les jets d'attaque d'un personnage bénéficient du bonus de maîtrise **s'il utilise une arme qu'il maîtrise**.

Les lanceurs de sorts utilisent le bonus de maîtrise pour calculer leur **bonus d'attaque magique** et la **difficulté des jets de sauvegardes pour résister à leurs sorts**.

Cumul et multiplication du bonus de maîtrise

Un personnage ne peut jamais ajouter plusieurs fois son bonus de maîtrise sur un même test. Même si deux capacités ou éléments de règles indiquent que le bonus de maîtrise peut être ajouté à un test, il n'est ajouté qu'une seule fois.

En revanche, certaines capacités vous permettent de multiplier votre bonus de maîtrise (il en va ainsi de la capacité *Expertise* du roublard, par exemple). La règle précédente s'applique néanmoins toujours : un personnage ne peut ajouter qu'une seule fois son bonus de maîtrise et ne peut donc le multiplier qu'une seule fois. Le bonus de maîtrise **peut donc uniquement être multiplié par deux**, jamais plus, dans le cadre de ces capacités spéciales.

Si une capacité permet de multiplier le bonus de maîtrise mais que celui-ci n'est pas ajouté au test, aucun bonus ne s'applique. En effet, le bonus est considéré comme égal à 0, et une multiplication donnera toujours 0.

AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE

Lors de certains tests, il est possible qu'une capacité de votre personnage, un effet magique ou une décision de la meneuse impose l'*avantage* ou le *désavantage* au test. Dans ce cas, le joueur lance deux d20 pour effectuer son test. S'il a l'*avantage*, il conserve le meilleur résultat. En cas de *désavantage*, il conserve le moins bon score.

On ne peut pas cumuler plusieurs avantages ou désavantages. Si plusieurs éléments donnent l'*avantage*, le joueur ne lance tout de même que deux d20 et conserve le meilleur. Il en va de même pour le *désavantage*. Même si les circonstances imposent plusieurs fois le *désavantage* à un personnage, le joueur ne lance que deux d20 et conserve le moins bon.

L'avantage et le désavantage s'annulent l'un l'autre. Si un personnage bénéficie à la fois d'éléments qui lui offrent l'*avantage* et d'autres qui lui infligent le *désavantage*, alors ils s'annulent, le personnage n'a ni l'*avantage* ni le *désavantage* et le joueur ne lance qu'un seul d20. **Cela s'applique, quel que soit le nombre d'éléments en faveur ou en défaveur du personnage**. S'il bénéficie de plusieurs éléments qui lui offriraient l'*avantage*, un seul élément qui lui impose le *désavantage* suffit à tout annuler et à réaliser le test avec un seul d20.

Un personnage qui possède une capacité qui lui permet de relancer le d20 lors d'un test dans certaines circonstances (la capacité *Chanceux* du halfélin, par exemple), il ne peut relancer qu'un seul des deux dés lancés. Que le test soit réalisé avec l'*avantage* ou le *désavantage*, le joueur peut choisir quel dé relancer.

Obtenir l'avantage

Un personnage obtient l'*avantage* lorsqu'une de ses capacités le lui permet, lorsqu'il est sous l'effet d'un sort ou

d'une autre capacité ou lorsque la meneuse indique que les circonstances le permettent. L'*inspiration* (voir plus loin) permet également de réaliser un test avec l'*avantage*.

Exemple : après avoir offert un magnifique marteau de guerre à la reine des nains, la meneuse indique que le personnage bénéficiera de l'avantage à ses tests de Charisme pour négocier avec la souveraine.

Subir le désavantage

Certaines capacités et certains sorts hostiles, certains états (voir *La santé*, page 241) ou une décision de la meneuse peuvent imposer le *désavantage* à un test.

Exemple : La guilde des voleurs a si bien dissimulé les accès secrets à son antre que la meneuse décide d'imposer le désavantage aux tests dont le but est de les repérer.

L'INSPIRATION

L'inspiration est un outil à la disposition de la meneuse pour récompenser un joueur qui interprète son personnage de manière inspirée, notamment en respectant ses traits de personnalité ou en subissant les conséquences de ses défauts. La meneuse peut également, selon le ton qu'elle souhaite donner à la partie, récompenser des actions héroïques ou des traits d'humour bien sentis. Il est conseillé, avant le début de la partie, de s'accorder sur la manière de recevoir l'inspiration.

Un joueur ne peut pas cumuler l'inspiration. Soit le joueur est inspiré, soit il ne l'est pas.

Utiliser l'inspiration

Si un joueur possède l'inspiration, il peut l'utiliser lors d'un test de caractéristique, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. Ce faisant, il bénéficie de l'*avantage* sur le test.

Un joueur inspiré peut également transmettre la flamme et offrir son inspiration à un autre joueur qui réalise une action d'éclat ou qui participe à l'histoire d'une manière captivante.

Un joueur qui utilise son inspiration ou qui la transmet à un compagnon n'est ensuite plus inspiré. Rien ne l'empêche, cependant, de regagner l'inspiration par la suite.

LE TEST DE CARACTÉRISTIQUE

Lorsqu'un personnage fait face à un défi ou une tâche qui risque d'échouer, on a recours à un test de caractéristique afin de mettre le talent inné et l'entraînement du personnage

à l'épreuve. Toutes les actions, hormis les attaques, sont résolues par un test de caractéristique.

Lors d'un test de caractéristique, la meneuse indique quelle caractéristique doit être utilisée et le degré de difficulté (DD) de la tâche. Le tableau ci-dessous permet d'évaluer rapidement le DD d'une tâche. Si les circonstances facilitent ou compliquent modérément la tâche, la meneuse peut ajuster le DD d'un ou deux points vers le haut ou le bas. Si les circonstances favorables ou défavorables sont plus importantes, la meneuse pourra préférer laisser le DD inchangé et donner l'*avantage*, ou imposer le *désavantage*, au personnage.

DEGRÉS DE DIFFICULTÉ	
DIFFICULTÉ DE L'ACTION	DD
Très facile	5
Facile	10
Modérée	15
Difficile	20
Très difficile	25
Presque impossible	30

Pour effectuer le test, le joueur lance un d20, y ajoute le modificateur de caractéristique ainsi que les autres modificateurs (son bonus de maîtrise, par exemple) et compare le résultat obtenu au DD. S'il est égal ou supérieur, l'action est couronnée de succès et le personnage surmonte le défi ou accomplit la tâche comme il l'espérait. Dans le cas contraire, c'est un échec, ce qui peut signifier que la tâche échoue ou que le personnage progresse vers son objectif mais subit un revers ou un effet négatif inattendu décrit par la meneuse.

TEST EN OPPOSITION

Lorsque les efforts d'un personnage entrent en opposition avec ceux d'un autre, on parle d'un test en opposition ou de test opposé. Dans ce cas, les deux protagonistes réalisent leur test normalement, mais c'est le résultat de l'un qui détermine le DD de l'action de l'autre. **Celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte l'opposition.** Une égalité signifie que les deux protagonistes ont échoué ou que la situation reste inchangée.

COOPÉRATION

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts pour accomplir une tâche. Dans ce cas, un seul d'entre eux – typiquement celui avec le modificateur le plus élevé – réalise le test pour lequel il bénéficie de l'*avantage* qui représente l'aide apportée par ses compagnons.

Un personnage ne peut apporter son aide que s'il est lui-même capable de réaliser l'action seul.

Exemple : pour aider Dehva à décrypter un texte dans une langue étrangère, un personnage devrait lui-même parler cette langue pour coopérer avec lui.

Bien entendu, coopérer sur une tâche n'est possible que pour une action où l'association de plusieurs personnes est utile, ne serait-ce que sous la forme de conseils avisés.

TEST DE GROUPE

Parfois, l'ensemble du groupe tente d'accomplir une action. Dans ces rares cas, la meneuse peut demander un test de groupe. Chaque personnage réalise son test normale-ment. **Si au moins la moitié d'entre eux réussit, alors le groupe entier accomplit la tâche avec succès**, la compétence (ou la chance) des uns ayant compensé l'échec des autres.

TEST PASSIF

Ce type de test particulier n'utilise pas le d20. On détermine simplement le résultat d'un test passif en considérant que le dé a donné un résultat de 10. Si un personnage a l'avantage sur un test passif, il ajoute 5 au résultat. À l'inverse, le désavantage réduit le score de 5.

Un test passif peut être utile pour représenter une tâche répétitive, une tâche pour laquelle le personnage a tout le temps devant lui, ou être utilisé par la meneuse pour déterminer secrètement le résultat d'une action sans demander aux joueurs de lancer les dés.

UTILISER LES CARACTÉRISTIQUES

Toutes les actions entreprises par une créature utilisent l'une des six caractéristiques. Vous trouverez ci-dessous une présentation de la manière dont chacune d'elles est utilisée dans le jeu.

Force

La Force détermine la puissance musculaire d'un personnage, sa capacité à effectuer des tâches nécessitant une grande force athlétique.

Tests de Force

On utilise un test de Force lorsque la puissance musculaire est en jeu. Par exemple :

- Briser, soulever, renverser ou déplacer un objet lourd.
- Forcer le passage en bousculant un garde.
- Sauter haut et loin.

- Escalader une paroi.
- S'agripper à un objet.
- Nager dans des rapides.
- Défoncer une porte.
- Briser ses liens.
- Soutenir un toit en train de s'effondrer.

Attaques et dégâts

Votre modificateur de Force s'applique lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps et lorsque vous lancez certaines armes comme une javeline. Le modificateur s'applique à la fois au jet d'attaque et au jet de dégâts. Les règles complètes de combat se trouvent page 226.

Capacité de charge

Un personnage peut porter un poids en kilogrammes égal à sa valeur de Force multipliée par 7,5. Il peut également pousser, tirer ou soulever un poids deux fois supérieur (soit 15 fois sa Force), mais dans ce cas, sa vitesse de déplacement est réduite à 1,5 m.

La catégorie de taille influe sur ces valeurs. Pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille Moyenne, la capacité de charge et le poids qu'un personnage peut déplacer sont doublés. Pour une créature de taille Très Petite, les valeurs sont divisées par deux.

Dextérité

La Dextérité représente l'habileté, l'adresse, les réflexes, l'équilibre et l'agilité du personnage.

Tests de Dextérité

On a recours à un test de Dextérité lorsqu'il faut être précis, leste et habile. Par exemple :

- Se déplacer sans bruit.
- Garder son équilibre sur une surface glissante.
- Réaliser des acrobaties.
- Se cacher dans un recoin.
- Délester quelqu'un de sa bourse.
- Crocheter une serrure.
- Désamorcer un piège.
- Dessiner un plan avec précision.
- Se défaire de liens.

Attaques et dégâts

Votre modificateur de Dextérité s'applique lorsque vous attaquez avec une arme à distance ou avec une arme de corps à corps qui possède la propriété *finesse* . Le modificateur s'applique à la fois au jet d'attaque et au jet de dégâts. Les règles complètes de combat se trouvent page 226.

Classe d'Armure

Selon l'armure qu'il porte, un personnage peut ajouter tout ou partie de son modificateur de Dextérité à sa Classe d'Armure (CA). La CA est le degré de difficulté des jets d'attaque qui visent le personnage, comme décrit dans le chapitre sur *Le combat*, page 226.

Initiative

En début de combat, on détermine l'ordre dans lequel les combattants vont agir en déterminant leur initiative. Le jet d'initiative est un test de Dextérité.



Constitution

La Constitution représente la vigueur, l'endurance, la force vitale et la robustesse d'un personnage.

Tests de Constitution

Les tests de Constitution sont généralement utilisés pour résister à un danger corporel ou pour dépasser ses limites. Par exemple :

- Retenir sa respiration.
- Effectuer une tâche physique de longue haleine.
- Éviter de s'endormir pendant son tour de garde.
- Se passer d'eau et de nourriture.
- Rester debout lors d'un concours de boisson.
- Empoigner un objet chauffé au rouge sans le lâcher.

Points de vie

Lorsqu'un personnage détermine ses points de vie au premier niveau, il ajoute son modificateur de Constitution aux points de vie de base de sa classe. Par la suite, il ajoute ce même modificateur à chaque dé de vie lancé lors d'un passage de niveau. De même, lors d'un repos court (cf. p. 243), son modificateur de Constitution s'ajoute à chaque dé de vie lancé pour récupérer des points de vie.

Si son modificateur de Constitution augmente, le joueur doit recalculer à la hausse les points de vie de son personnage comme si son modificateur de Constitution avait toujours eu la nouvelle valeur.

Il en va de même si le modificateur de Constitution diminue : le joueur doit recalculer, à la baisse, ses points de vie comme si son modificateur avait toujours eu la nouvelle valeur. Ainsi, si le personnage voit son modificateur diminuer de 1, son maximum de points de vie baisse d'un point par niveau.

Intelligence

L'Intelligence représente les connaissances, les capacités de raisonnement logique, la mémoire et la vivacité d'esprit du personnage.

Tests d'Intelligence

Un personnage effectue un test d'Intelligence pour faire appel à ses connaissances ou pour faire une déduction logique. Par exemple :

- Connaître l'existence d'une tradition magique.
- Se souvenir du nom du fondateur d'un royaume.
- Déterminer la cause de la mort en examinant un cadavre.
- Différencier les champignons vénéneux des comestibles.
- Reconnaître le symbole sacré d'un culte.
- Comprendre une créature qui ne s'exprime que par gestes.
- Gagner, ou tricher, à un jeu de stratégie.
- Décoder un message crypté.

Caractéristique d'incantation

Le modificateur d'Intelligence entre en considération lorsque les magiciens calculent leur bonus d'attaque de sort et le DD des jets de sauvegarde de leurs sorts.

Sagesse

La Sagesse représente l'intuition, le bon sens, le flair et la conscience d'un personnage du monde qui l'entoure.

Tests de Sagesse

On utilise un test de Sagesse lorsqu'un personnage souhaite comprendre quelque chose sans faire appel à ses connaissances mais plutôt à son instinct. La Sagesse permet également de repérer les choses avec ses cinq sens, et parfois le sixième. Par exemple :

- Comprendre les intentions d'une créature en se basant sur sa gestuelle.
- Repérer les traces de l'ennemi.
- Administrer les premiers soins à un blessé.
- Apaiser un animal.
- Déceler un mensonge.
- Trouver le meilleur endroit pour s'abriter pour la nuit.
- Choisir la voie la plus sûre pour traverser une région.

Caractéristique d'incantation

Le modificateur de Sagesse entre en considération lorsque les clercs, les druides et les rôdeurs calculent leur bonus d'attaque de sort et le DD des jets de sauvegarde de leurs sorts.

Perception passive

Ce que l'on nomme **Perception passive** est l'usage du modificateur de Sagesse plus l'éventuel bonus de maîtrise lié à la maîtrise de la Perception (doublé en cas de capacité le permettant, comme *Expertise*) ajouté au score de 10. Elle est utilisée, notamment, comme difficulté afin de déterminer si un adversaire du personnage réussit à être discret, par exemple.

On peut, de même, utiliser la Perspicacité passive comme difficulté pour savoir si un PNJ réussit à mentir au personnage.

Charisme

Le Charisme d'un personnage, c'est sa force de personnalité, sa capacité à interagir avec les autres, à inspirer la peur ou la confiance et à imposer son point de vue.

Tests de Charisme

On a recours à un test de Charisme lors des actions impliquant une interaction sociale. Par exemple :

- Influencer quelqu'un pour qu'il se range à votre opinion.
- Mentir de manière convaincante.

OPTION : PERCEPTION (ET PERSPICACITÉ) PASSIVE ET SCORE PLANCHER

La *Perception passive* peut aussi constituer un score plancher. On considère alors que tout jet de Sagesse (Perception) et (Perspicacité) ne peut obtenir un score inférieur à la valeur de perception passive du personnage.

C'est à la meneuse de décider si elle désire utiliser cette mécanique ou non. Notez que cela invalide alors l'une des options des dons *Expert en perception* et *Expert en perspicacité*.

- Respecter l'étiquette de la haute société.
- Intimider un suspect pour qu'il réponde à un interrogatoire.
- Chanter, danser, déclamer un poème.
- Séduire quelqu'un.
- Impressionner une assemblée par un discours enflammé.
- Se présenter de manière crédible.

Caractéristique d'incantation

Le modificateur de Charisme entre en considération lorsque les bardes, les paladins, les ensorceleurs et les sorciers calculent leur bonus d'attaque de sort et le DD des jets de sauvegarde de leurs sorts.

LES COMPÉTENCES

Les compétences sont une série de talents spécialisés qui permettent à un personnage de réaliser des actions spécifiques. Par exemple, si un test de Dextérité permet de garder son équilibre sur une surface glacée, un personnage maîtrisant la compétence Acrobaties aura de meilleures chances d'y parvenir. En effet, **lorsqu'il maîtrise une compétence, le personnage ajoute son bonus de maîtrise aux tests de caractéristiques liés à cette compétence.** L'origine, l'historique et la classe d'un personnage indiquent quelles compétences il maîtrise.

Lorsque l'utilisation d'une compétence est possible, le test sera indiqué comme suit : test de caractéristique (compétence) DD X. Par exemple, Force (Athlétisme) DD 15 indique qu'il s'agit d'un test de Force, mais qu'un personnage maîtrisant la compétence Athlétisme peut y ajouter son bonus de maîtrise.

Exemple : Neaera guide le groupe dans la forêt. Alors que la nuit tombe, elle cherche un abri sûr. Il s'agit d'un test de Sagesse (Survie) DD 10. Comme elle maîtrise la compétence Survie, Neaera ajoute son bonus de Sagesse et son bonus de maîtrise au résultat du d20.

Chaque compétence est liée à une caractéristique (Discrétion, par exemple, est liée à la Dextérité). Dans de rares cas, cependant, la meneuse pourra demander un test d'une autre caractéristique auquel le personnage ajoutera son bonus de maîtrise. Un joueur peut également demander à appliquer son bonus de maîtrise lors d'un test si la maîtrise d'une compétence peut l'aider dans sa tâche.

Les 18 compétences utilisées dans *Rôle'n Play* sont présentées ci-dessous par ordre alphabétique avec, entre parenthèses, la caractéristique généralement utilisée. Chaque compétence est décrite sous la forme d'une série d'exemples d'actions qui impliquent son utilisation.

Acrobaties (Dextérité)

Garder l'équilibre sur un sol instable, courir sur une corde tendue, sauter d'un balcon, réaliser des cascades comme une roue ou un salto, glisser dans un escalier debout sur un bouclier, rester debout sur le pont d'un navire en pleine tempête, se balancer au chandelier en sautant d'une mezzanine, éviter d'être empoigné ou bousculé par un adversaire (cf. p. 236 pour les règles d'empoignade et de bousculade).

Arcanes (Intelligence)

Se remémorer une connaissance concernant la magie, les symboles ésotériques, les traditions mystiques ou les plans d'existence et leurs habitants, identifier un sort en se basant sur les effets visibles ou les composantes utilisées pendant son incantation, reconnaître la tenue traditionnelle d'un ordre de mages.

Athlétisme (Force)

Escalader un mur, sauter au-dessus d'un précipice, nager à contre-courant ou en pleine tempête, s'accrocher au rebord d'un toit pour éviter la chute, remporter une course de sprint, attraper un objet en vol, soulever un objet lourd, empoigner ou bousculer un adversaire ou éviter une telle prise (cf. p. 236 pour les règles d'empoignade et de bousculade).

Discrétion (Dextérité)

Passer inaperçu, se cacher, marcher sans bruit, se faufiler à l'insu d'une sentinelle, approcher un adversaire pour le surprendre. Les chapitres sur *L'aventure*, page 217, et *Le combat*, page 226, reprennent les règles complètes régissant la Discrétion.

Dressage (Sagesse)

Calmer ou deviner les intentions d'un animal, éviter qu'une monture ne s'emballer et la contrôler lors de manœuvres risquées, l'empêcher de fuir face à un danger, apprendre des tours à un animal et les lui faire exécuter.

Escamotage (Dextérité)

Exécuter un tour de passe-passe, dissimuler un objet dans une poche ou une manche, délester quelqu'un de sa bourse, glisser un message dans une poche sans être perçu.

Histoire (Intelligence)

Connaître et se rappeler les détails d'un événement historique, les noms de la lignée des rois d'un pays, l'histoire d'un empire disparu, le déroulement d'une bataille, les légendes d'une civilisation antique, l'histoire récente d'une ville ou les titres complets du prince de la cité.

Intimidation (Charisme)

Impressionner quelqu'un par des menaces ou des actions hostiles, faire parler un prisonnier, convaincre un ennemi que vous êtes trop dangereux pour lui, faire une démonstration de force, influencer les choix de quelqu'un par la coercition.

Investigation (Intelligence)

Découvrir des indices sur une scène de crime, déduire des informations en vous basant sur des indices comme découvrir une porte secrète en se basant sur les griffures au sol, découvrir le sens caché d'un message apparemment anodin, repérer des intrus ou des personnages incongrus dans une pièce.

Médecine (Sagesse)

Diagnostiquer une maladie, stabiliser un personnage mourant (cf. *La santé*, page 239), identifier le type d'arme qui a causé une blessure, identifier un animal en se basant sur ses traces de morsures ou les symptômes de son venin.

Nature (Intelligence)

Connaître les dangers d'un type de terrain comme le désert ou les marécages, connaître des détails sur la faune et la flore d'une région, comprendre le climat et les cycles naturels, différencier une plante comestible de sa variété venimeuse.

Perception (Sagesse)

Utiliser ses sens pour repérer une présence, écouter une conversation à travers une porte, repérer l'approche de l'ennemi, détecter des créatures en embuscade, repérer une porte secrète, discerner des détails dans la pénombre.

Perspicacité (Sagesse)

Deviner les véritables intentions d'un individu, discerner la vérité du mensonge, identifier dans un groupe la personne la plus à même de vous révéler des informations ou de céder

à une tentative d'intimidation, comprendre les sentiments d'une personne afin de comprendre comment la persuader ou lui mentir, deviner ce qui cause une ambiance si tendue dans la taverne.

Persuasion (Charisme)

Influencer une personne en usant d'arguments véridiques, prouver sa bonne foi, obtenir une faveur ou un service, négocier un traité, influencer sur le comportement d'un groupe ou d'une foule, négocier une meilleure offre ou un meilleur prix.

Religion (Intelligence)

Se remémorer des connaissances relatives au panthéon, aux prières, rites, organisation du clergé, symboles sacrés et les pratiques d'une religion, qu'elle soit officielle ou un culte secret. Identifier le rang d'un officiel d'un culte en se basant sur ses atours. Reconnaître un lieu de culte d'une secte.

Représentation (Charisme)

Présenter une performance artistique de qualité, comme un chant, une danse, un conte, une pièce de théâtre, une sculpture, divertir une assemblée avec de bons mots, se faire accepter dans un cercle artistique élitiste.

Supercherie (Charisme)

Mentir de manière convaincante, abuser un client pour lui vendre une marchandise de mauvaise qualité, invoquer un prétexte pour obtenir l'accès à un bâtiment de la part d'un garde, se déguiser, se faire passer pour autrui.

Survie (Sagesse)

Suivre des traces (ou éviter d'en laisser), traquer du gibier, guider le groupe dans une forêt, un désert ou un marais, trouver un abri sûr, de l'eau et de la nourriture dans la nature, identifier les signes de la présence d'une certaine créature dans les environs, anticiper la météo, éviter les dangers naturels comme les avalanches et les sables mouvants.

LES OUTILS

Les compétences ne représentent pas la totalité des tâches qu'un personnage peut accomplir. En effet, il existe une série de métiers, d'artisanats ou de savoir-faire très particuliers que le personnage peut aussi maîtriser. Ils sont représentés par les outils. **Lorsqu'un personnage possède la maîtrise d'un outil, il ajoute son bonus de maîtrise aux tests de caractéristiques** réalisés lorsqu'il utilise celui-ci. L'utilisation d'un outil n'est pas liée à une caractéristique précise. Lorsqu'on utilise un instrument de musique, par exemple, on peut effectuer un test de Charisme pour en

jouer, de Dextérité pour le fabriquer ou le réparer ou d'Intelligence pour se faire une idée de sa qualité ou identifier le luthier qui l'a conçu.

En général, il faut avoir l'outil à disposition pour pouvoir ajouter son bonus de maîtrise à un test de caractéristique. En absence d'outil, la meneuse peut tout simplement interdire l'action, ou l'autoriser, mais sans l'ajout du bonus de maîtrise.

Certains outils, comme les outils de voleur, exigent d'être maîtrisés pour être utilisés. D'autres (comme les ustensiles de cuisinier) peuvent être utilisés par tous. Cependant, la meneuse peut considérer que certains savoirs ou certains savoir-faire sont réservés à ceux qui les maîtrisent.

Instruments de navigation

Ces instruments sont utilisés pour naviguer en mer. Ils permettent de prévoir le trajet d'un navire, d'utiliser les cartes et les techniques de repérage pour déterminer un cap, le suivre et éviter de se perdre.

Jeux

Un jeu peut prendre différentes formes : cartes, dés, pions et plateau. Chaque type de jeu nécessite une maîtrise différente. Ainsi, un personnage qui maîtrise les jeux de dés n'est pas automatiquement compétent pour les jeux de cartes.

Matériel d'empoisonneur

Fioles, produits alchimiques et tout l'équipement nécessaire pour fabriquer des poisons composent cet ensemble. La maîtrise de cet outil permet de fabriquer et utiliser divers poisons.

Matériel d'herboriste

Cet ensemble inclut des sécateurs, un mortier et un pilon et divers flacons utiles à un herboriste pour fabriquer des potions, des onguents et d'autres remèdes. La maîtrise de cet outil permet d'identifier et d'utiliser des plantes et de confectionner des antitoxines et des potions de soins.

Outils d'artisan

Ces outils sont nécessaires à l'exercice d'un métier. Chaque artisanat nécessite une maîtrise différente. Vous trouverez les différents types d'outils d'artisan dans la liste présentée page 202.

Outils de voleur

Lames de différentes tailles, épingles, limes, crochets, petit miroir, ciseaux et pinces composent cet ensemble si prisé des voleurs. Les outils sont indispensables pour crocheter une serrure ou désamorcer un piège.

VÉHICULES

Rôle'n Play distingue deux grandes catégories de véhicules : les véhicules terrestres (les différentes montures, une carriole, une charrette, une calèche) et les véhicules marins (les embarcations de différentes tailles). La maîtrise d'un véhicule fonctionne comme la maîtrise des outils : elle permet d'ajouter son bonus de maîtrise lorsqu'on tente une manœuvre complexe ou osée ou qu'on l'utilise dans des circonstances délicates.

LE JET DE SAUVEGARDE

Deuxième grande catégorie de tests, le jet de sauvegarde est une tentative d'éviter ou de résister à un danger comme un sort hostile, un piège ou un poison. En général, un jet de sauvegarde n'est pas une action volontaire mais est imposé au personnage par les règles ou les circonstances.

Pour effectuer un jet de sauvegarde, on procède comme pour tout type de test : on lance un d20 auquel on ajoute le modificateur de caractéristique adéquat et éventuellement d'autres modificateurs imposés par les règles. Le résultat final doit atteindre ou dépasser un degré de difficulté (DD) pour être un succès. Comme les autres tests, un jet de sauvegarde peut se faire avec l'avantage ou le désavantage.

Chaque classe de personnage accorde la maîtrise de deux types de jets de sauvegarde. Lorsqu'un personnage en possède la maîtrise, il ajoute son bonus de maîtrise à son jet.

DD D'UN JET DE SAUVEGARDE

Le degré de difficulté d'un jet de sauvegarde dépend du risque qui en est la cause.

Dans le cas d'un sort, il est déterminé par la caractéristique d'incantation et le bonus de maîtrise du lanceur du sort.

Pour les poisons, maladies et autres toxines, le DD est systématiquement précisé dans leur description.

Dans le cas de jets de sauvegarde provoqués par un risque naturel, comme un éboulement, la meneuse choisit un DD correspondant à la dangerosité du risque en se basant sur le tableau des degrés de difficulté typiques.

DEGRÉS DE DIFFICULTÉ	
DIFFICULTÉ	DD
Très facile	5
Facile	10
Modérée	15
Difficile	20
Très difficile	25
Presque impossible	30

LES SIX JETS DE SAUVEGARDE

Un jet de sauvegarde peut être basé sur l'une des six caractéristiques. La caractéristique utilisée dépend du type de danger que le personnage doit éviter.

Jet de sauvegarde de Force

Un jet de sauvegarde de Force permet de s'opposer à une force qui tente de déplacer un personnage contre son gré ou, au contraire, de l'immobiliser. Il est aussi utilisé pour éviter d'être mis au sol par une créature.

Jet de sauvegarde de Dextérité

Ce jet de sauvegarde fait partie des plus fréquents. Il permet à un personnage d'éviter un danger en l'esquivant. De nombreux sorts hostiles comme *boule de feu* ou *éclair* permettent à leur cible d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour diminuer les dégâts de moitié.

Jet de sauvegarde de Constitution

Autre jet de sauvegarde fréquent, le jet de sauvegarde de Constitution permet de résister à une menace sur le corps et la force vitale d'un personnage. Les effets d'un poison, d'une maladie ou d'une toxine sont réduits ou évités grâce à un jet de sauvegarde de Constitution.

Jet de sauvegarde d'Intelligence

Lorsque la logique permet de résister à une menace, on a recours à un jet de sauvegarde d'Intelligence. C'est notamment le cas pour percer à jour les illusions qui s'attaquent à l'esprit ou pour contrer les effets qui mettent à mal la santé mentale d'un personnage.

Jet de sauvegarde de Sagesse

Un jet de sauvegarde de sagesse permet de résister à des effets émotionnels capables de charmer ou terroriser un personnage. Lorsqu'un effet tente de manipuler les émotions d'un personnage, c'est généralement un jet de sauvegarde de Sagesse qui permet de l'éviter.

Jet de sauvegarde de Charisme

Le jet de sauvegarde de Charisme permet d'éviter les tentatives de possession, comme celles utilisées par les fantômes et les esprits, ainsi que les effets qui transportent un personnage dans un autre plan d'existence sans son consentement.

L'AVENTURE

Avec les interactions sociales et le combat, l'aventure et l'exploration de contrées étranges, de catacombes sinistres ou de ruines hantées sont l'un des piliers de *Rôle'n Play*. Ce chapitre présente toutes les règles nécessaires pour gérer une aventure, notamment la gestion du temps, les voyages et les dangers auxquels font face les aventuriers.

Au cours d'une partie, la gestion du jeu, de la parole et des actions suit le schéma classique suivant.

- La meneuse décrit l'environnement des personnages, ce qu'ils peuvent voir, entendre et percevoir, la situation dans laquelle ils se trouvent.
- Les joueurs déclarent les actions de leur personnage.
- La meneuse annonce le résultat de ces actions et les conséquences sur la fiction. On reprend ensuite à l'étape 1 ou 2 dans un cycle sans fin.

Les règles qui suivent permettent à la meneuse et aux joueurs de déterminer les conséquences des actions des différents protagonistes de l'histoire qui se déroule au fur et à mesure des échanges.

ÉCOULEMENT DU TEMPS

Lorsqu'une attention spéciale doit être portée à l'écoulement du temps, c'est la meneuse qui décide du temps que nécessite une tâche. L'échelle de temps utilisée dépend de la situation en cours. Lorsque le groupe explore un complexe souterrain — communément appelé *donjon* —, ou des ruines par exemple, la meneuse peut utiliser la **minute** comme unité de temps. Explorer un couloir ou une petite pièce, déverrouiller une porte, désamorcer un piège sont des actions qui prennent environ une minute. Fouiller une grande salle ou examiner des indices peut prendre une dizaine de minutes.

Lorsque le groupe arpente les chemins dans la campagne, traverse une forêt ou se déplace dans les différents quartiers d'une cité, la meneuse peut adopter une échelle de temps en **heures**. Il faudrait par exemple deux bonnes heures aux personnages pour avaler la dizaine de kilomètres qui les séparent d'un village isolé au sein d'une forêt.

Les plus longs voyages peuvent utiliser une échelle en **jours**. Traverser un royaume ou rejoindre la lointaine académie de magie pourrait ainsi prendre trois à quatre jours aux personnages.

CHANGER D'ÉCHELLE

La meneuse peut décider de passer d'une échelle à l'autre en fonction de l'évolution de l'action. Ainsi, alors que les

trois **jours** de voyage jusqu'à la forêt se passent sans encombre, la meneuse mesure ensuite le temps en **heures** lorsque le groupe pénètre dans les bois. Plus loin, ils doivent s'orienter dans un labyrinthe de ronces et la meneuse passe alors à l'échelle en **minutes**. Enfin, lorsque des morts-vivants s'attaquent aux personnages, elle passe à l'échelle de temps en **rounds**, qui est décrite dans les règles de combat (voir page 226).

LES DÉPLACEMENTS

Les personnages restent rarement sur place. Qu'ils avancent à pas de loups pour éviter les sentinelles, qu'ils chargent sur leurs montures vers leur dernière bataille ou qu'ils traversent un duché, les déplacements sont un élément essentiel de *Rôle'n Play*.

Souvent, il n'est pas nécessaire de connaître les distances exactes ou le temps nécessaire pour parcourir un déplacement. Si l'objectif des PJ est de rejoindre une tour isolée dans la plaine, savoir qu'elle se trouve à 12 ou 15 km, ou déterminer si le voyage a pris deux ou trois heures n'est pas très important. De même, dans un réseau de souterrains, la meneuse peut décrire l'évolution des personnages sans mentionner de distances ou de durées précises.

En revanche, il est parfois nécessaire de déterminer le temps nécessaire à un voyage, que le temps soit mesuré en minutes, en heures ou en jours. Pour déterminer le temps de parcours, deux facteurs entrent en jeu : **le rythme de déplacement** des créatures et **le type de terrain** traversé.

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Chaque créature possède une vitesse qui détermine la distance qu'elle peut parcourir en un round lors d'un déplacement rapide et volontaire au cœur d'une situation risquée. Cette vitesse est principalement utilisée lors des combats (voir page 228) et est souvent déterminée par l'origine du personnage et parfois modifiée par des aptitudes de classes.

Pour déterminer la vitesse de déplacement sur de plus longues distances, la vitesse de chaque personnage n'est pas prise en compte. On se base plutôt sur le rythme de déplacement choisi par le groupe.

Rythme de déplacement

Le groupe de personnages peut voyager à un rythme normal, rapide ou lent. Le tableau page suivante indique les distances parcourues selon l'unité de temps choisie.



RYTHMES DE DÉPLACEMENT

RYTHME	DISTANCE PARCOURUE PAR...		
	MINUTE	HEURE	JOUR
Lent	60 m	3 km	27 km
Normal	90 m	4,5 km	36 km
Rapide	120 m	6 km	45 km

Les rythmes lents et rapides ont un effet supplémentaire.

- **Les groupes qui se déplacent lentement peuvent se montrer discrets.** Le rythme lent permet l'utilisation de la compétence Discrétion (voir plus loin).
- **Les groupes en déplacement rapide sont moins attentifs à leur environnement.** Les personnages subissent un malus de -5 à leur valeur de Perception passive, ce qui les rend susceptibles d'être pris en embuscade ou suivis à leur insu.

Marche forcée

Les valeurs indiquées dans le tableau des *Rythmes de déplacement* partent du principe que les personnages marchent 8 h par jour. S'ils souhaitent poursuivre leur effort, ils risquent de s'épuiser.

Pour chaque heure de marche supplémentaire, les personnages couvrent la distance indiquée dans la colonne « heure » de leur rythme de déplacement. Néanmoins, à la fin de chaque heure, ils doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution et subir un niveau d'épuisement en

cas d'échec (voir *La santé*, page 249). Le DD de ce jet de sauvegarde est de $10 + 1$ pour chaque heure de marche au-delà des 8 h.

Montures et véhicules

Sur une courte période (jusqu'à une heure), un personnage peut forcer sa monture à galoper et ainsi couvrir le double de la distance d'un rythme de déplacement rapide. Il peut ainsi parcourir 12 km en une heure. En changeant de monture régulièrement, il pourrait ainsi couvrir de longues distances, mais cette possibilité n'est offerte que dans des régions densément peuplées et souvent à des prix prohibitifs.

En chariot, calèche ou avec un autre véhicule terrestre, les personnages se déplacent à un rythme normal. Les embarcations sont limitées par leur propre vitesse et n'impliquent aucune complication due au rythme rapide ni les bénéfices d'un rythme lent. Certains navires peuvent voyager 24 h sur 24 si l'équipage est suffisant, ce qui permet de couvrir de très grandes distances.

Il existe des montures spéciales, comme des pégases ou des griffons, ou des véhicules magiques tels que le tapis volant qui permettent de voyager plus vite encore.

TERRAIN DIFFICILE

Le tableau des *Rythmes de déplacement* donne des distances pour un voyage sur un terrain relativement normal et plat : routes, plaines, endroits dégagés. Lorsque les aventuriers se



déplacent dans des environnements moins propices (forêts denses, marais, ruines, montagnes escarpées, déserts), ils sont considérés en terrain difficile.

Un groupe qui voyage en terrain difficile couvre la moitié de la distance indiquée dans le tableau.

Exemple : à un rythme normal, un groupe parcourt 18 km par jour dans une forêt ou sur une plaine enneigée.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

La vie d'aventurier implique que les personnages ne peuvent se contenter de marcher. Il leur faudra parfois escalader des parois, traverser des étendues d'eau, ramper dans des espaces étroits ou sauter au-dessus de précipices.

Escalader, nager et ramper

Lorsqu'un personnage escalade une paroi, nage ou doit se glisser dans un endroit étroit, **chaque mètre parcouru lui coûte un mètre supplémentaire**. S'il est en terrain difficile, il ajoute encore un mètre supplémentaire.

Escalader une paroi compliquée comportant peu de prises, traverser une étendue d'eau glacée ou parcourue de courants violents ou forcer le passage dans un conduit très étroit peut nécessiter, à la discrétion de la meneuse, un test de Force (Athlétisme).

Sauter

La caractéristique Force permet de déterminer la hauteur et la longueur qu'un personnage peut atteindre lors d'un saut.

Saut en longueur

Lors d'un saut en longueur, un personnage parcourt 0,3 m multiplié par sa valeur de Force, à condition de prendre au moins 3 m d'élan avant de sauter. Sans élan, la distance parcourue est divisée par deux. Chaque mètre parcouru en sautant réduit d'autant votre déplacement.

Si le personnage doit, outre atteindre la distance souhaitée, passer au-dessus d'un obstacle (dont la hauteur maximale est égale au quart de la longueur du saut) comme une haie ou un muret, la meneuse peut exiger la réussite d'un test de Force (Athlétisme). En cas d'échec, le personnage heurte l'obstacle.

Si la zone de réception du saut est du terrain difficile, un personnage doit réussir un test de Dextérité (Acrobaties) pour atterrir sur ses pieds. Sinon, il est à terre (voir « Les états », p. 241).

Saut en hauteur

La hauteur atteinte lors d'un saut en hauteur est d'un mètre + 0,3 multiplié par le modificateur de Force à condition de prendre au moins 3 m d'élan. Sans élan, la hauteur atteinte est moitié moindre. Chaque mètre parcouru en hauteur réduit d'autant le déplacement du personnage.

Un personnage peut tendre les bras au-dessus de lui, ce qui ajoute la moitié de sa propre taille à la hauteur qu'il peut atteindre en sautant.

L'ENVIRONNEMENT

Les personnages de *Rôle'n Play* arpentent de nombreux endroits hostiles et mystérieux. Cette section traite des règles régissant les interactions des personnages avec leur environnement.

ASPHYXIE

Une créature peut retenir son souffle pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (minimum 30 secondes si elle possède un modificateur négatif).

Lorsqu'elle est à court d'air, une créature peut survivre un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (minimum 1 round). Au début du round suivant, elle tombe à 0 point de vie et est mourante. Une créature ne peut pas être stabilisée ni récupérer de points de vie tant qu'elle ne peut pas respirer (voir *La Santé*, page 239).

CHUTES

Lorsqu'une créature chute, elle subit **1d6 dégâts contondants par tranche de 3 m de chute**, jusqu'à un maximum de 20d6. À moins qu'il ne parvienne à éviter tous les dégâts occasionnés par la chute, le personnage termine à terre (voir « Les états », p. 241).

EAU ET NOURRITURE

Un personnage privé d'eau ou de nourriture subit des niveaux d'épuisement (voir *La santé*, page 243). Ces niveaux d'épuisement ne peuvent pas être récupérés tant que le personnage est déshydraté ou affamé.

Nourriture

Un personnage a besoin de 500 grammes de nourriture par jour. Il peut jeûner pendant un nombre de jours égal à 3 + son modificateur de Constitution (minimum 1 jour). Chaque nouvelle journée sans nourriture après cela lui inflige un niveau d'épuisement. Un personnage peut se rationner et ne manger que 250 grammes de nourriture par jour, ce qui correspond à une demi-journée de jeûne. S'il mange normalement une journée, le compteur du jeûne repart à 0.

Eau

Un personnage a besoin de boire 3 litres d'eau par jour, et jusqu'à 6 litres par temps chaud. S'il ne boit rien pendant une journée, le personnage subit automatiquement un niveau d'épuisement à la fin de la journée. S'il boit la

moitié de ce qui lui est nécessaire, il peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour éviter le niveau d'épuisement.

Si un personnage a déjà un ou plusieurs niveaux d'épuisement lorsqu'il en subit un à cause de la déshydratation, il subit un niveau supplémentaire.

VISION ET LUMIÈRE

Repérer ses ennemis avant d'être vu, trouver des objets cachés, viser une cible avec un sort, éviter un danger, toutes ces actions typiques de la vie d'aventurier reposent sur la capacité d'un personnage à percevoir son environnement. Les ténèbres et les effets qui réduisent l'efficacité des sens d'un personnage représentent un danger mortel.

VISIBILITÉ

Dans une zone, la visibilité peut être normale, réduite ou nulle.

Une visibilité réduite peut être causée par une lumière faible, une brume légère ou de la végétation touffue. Dans une telle zone, les créatures subissent le *désavantage* aux tests de Sagesse (Perception) liés à la vision.

Une visibilité nulle peut être causée par le sort *ténèbres*, une nuit noire, un brouillard épais ou une végétation particulièrement épaisse. Dans une zone de visibilité nulle, le champ de vision d'un personnage est entièrement bloqué. Il est alors considéré comme sous l'effet de l'état *aveuglé* (voir « Les états », p. 241), ce qui signifie qu'il ne peut rien voir et échoue automatiquement aux tests qui nécessitent la vision. En combat, le personnage effectue ses attaques avec le *désavantage* et les attaques qui le ciblent bénéficient de l'*avantage*.

LUMIÈRE

La qualité de l'éclairage d'une zone est classée selon trois catégories.

Une zone de lumière vive permet aux créatures de voir normalement. En extérieur, la journée, la lumière est considérée comme vive. De nuit, ou en intérieur, la zone proche d'une torche, d'un feu ou d'une lanterne est aussi éclairée d'une lumière vive.

Une zone de lumière faible est plongée dans la pénombre. Elle est considérée comme une zone de **visibilité réduite**. Typiquement, une lumière faible baigne les zones plus éloignées d'une torche ou d'un feu. En extérieur, l'aube, le crépuscule ou une pleine lune particulièrement brillante provoquent une lumière faible.

Une zone de ténèbres est une zone de **visibilité nulle**. La nuit noire, y compris lorsque la lune est visible mais pas pleine, les souterrains ou une pièce sans source de lumière

sont des zones de ténèbres. Certains sorts, comme *nappe de brouillard*, créent une zone de visibilité nulle.

Vision dans le noir

De nombreuses créatures possèdent le trait *vision dans le noir*. Dans un certain périmètre, une créature dotée de ce trait peut voir dans une zone de ténèbres comme s'il s'agissait d'une zone de lumière faible. Une zone de ténèbres n'est donc, pour ces créatures, qu'une zone de visibilité réduite. Néanmoins, ces créatures ne peuvent pas distinguer les couleurs grâce à cette capacité. Elles ne perçoivent que des nuances de gris.

Vision aveugle

Certaines créatures ont une vision qui ne se base pas sur la vue. Les chauves-souris, ou des créatures étranges comme les vases ou encore les dragons bénéficient de ce trait et ne sont donc pas affectées par les zones de lumière faible ou de ténèbres.

Vision parfaite

Forme ultime de la perception, la vision parfaite permet, dans un périmètre donné, à une créature qui en est dotée de voir dans les ténèbres, de voir les créatures et les objets invisibles, de percevoir automatiquement à jour les illusions visuelles, de percevoir la vraie forme d'une créature métamorphe et de voir dans le plan éthéré.

INTERACTIONS AVEC DES OBJETS

Lorsqu'un personnage interagit avec un objet, la meneuse n'a souvent qu'à décrire les conséquences de cette interaction. Si le personnage tourne un loquet, la porte s'ouvre, s'il tire sur un levier, le piège se déclenche, etc. Parfois, la meneuse peut demander un test pour gérer cette interaction. Si le loquet est bloqué par la rouille, elle peut demander un test de Force pour le débloquent. Elle déterminera le DD de ce test selon la difficulté de la tâche.

Un personnage peut utiliser une arme ou un sort pour endommager un objet. Ces derniers sont immunisés aux dégâts de poison et aux dégâts psychiques, mais subissent les dégâts des attaques physiques ou magiques. Ils échouent automatiquement à tous leurs jets de sauvegarde de Force et de Dextérité et sont immunisés aux effets qui impliquent d'autres jets de sauvegarde. La Classe d'Armure d'un objet dépend du matériau dont il est composé et ses points de vie dépendent de sa taille. La meneuse détermine la CA et les points de vie d'un objet et peut éventuellement décréter qu'il est résistant ou immunisé à certains types de dégâts (il

est par exemple difficile de sectionner une corde avec un bâton). Un objet se brise lorsque ses points de vie sont réduits à 0.

Il est aussi possible d'effectuer un test de Force pour briser un objet. La meneuse détermine le DD du test.

FURTIVITÉ ET DISCRÉTION

Se déplacer de manière furtive a de nombreux avantages, comme éviter des sentinelles, monter une embuscade ou éviter d'éveiller le monstre qui hante la forêt. Cette section reprend les règles relatives à la discrétion lors des phases d'exploration. Les règles sur la discrétion en combat se trouvent page 232.

CONDITIONS PRÉALABLES

Pour pouvoir tenter de se cacher, un personnage doit rencontrer une condition indispensable : **les créatures dont il essaie de se cacher ne doivent pas le voir**. Au moment où il entame son déplacement furtif, le personnage doit donc être hors de vue des créatures qu'il souhaite éviter. Il peut rencontrer cette condition de différentes manières.

- Se trouver derrière un obstacle qui lui offre une couverture totale (par exemple, de l'autre côté d'un mur).
- Se trouver dans une zone de visibilité nulle, à condition que les adversaires ne possèdent pas *vision dans le noir*, ou d'être hors de portée de cette capacité.
- Être *invisible* (voir « Les états », p. 242).
- Avec l'accord de la meneuse, se trouver dans un endroit que les créatures ciblées n'observent pas. Par exemple, si elles ont été distraites par une diversion ou si elles se concentrent sur une autre zone à surveiller.

Certaines capacités peuvent offrir d'autres possibilités de rencontrer la condition pour tenter de se cacher, comme le

ÊTRE INVISIBLE NE SIGNIFIE PAS ÊTRE CACHÉ

L'état *invisible* (cf. p. 242) ne garantit pas qu'un personnage soit caché. Être *invisible* permet de facilement rencontrer la condition préalable pour tenter de se cacher (puisque l'état précise que le personnage est considéré comme en position de visibilité nulle) mais ne garantit pas le succès. En effet, un personnage *invisible* laisse des indices de son passage et de sa position, notamment en faisant du bruit ou en laissant des traces de pas. Un personnage *invisible* doit donc bien effectuer un test de Dextérité (Discrétion) pour tenter de se cacher.

trait *discrétion naturelle* du halfelin qui lui permet de se cacher derrière une créature de taille supérieure à la sienne.

Lors d'un voyage, un personnage ou un groupe souhaitant user de discrétion doit **se déplacer à un rythme lent**, comme indiqué précédemment dans « Vitesse de déplacement ».

Quoi qu'il en soit, la meneuse a le dernier mot pour déterminer si un personnage entre dans les conditions pour tenter de se cacher.

SE CACHER

S'il entre dans les conditions pour tenter de se cacher, un personnage effectue un **test de Dextérité (Discrétion)**. Le résultat de ce test représente le DD à atteindre pour le repérer. Des créatures qui ne cherchent pas activement le personnage doivent atteindre ou dépasser ce DD avec leur Perception passive, celles qui fouillent véritablement la zone à la recherche du personnage peuvent tenter un test de Sagesse (Perception) pour le repérer.

Le personnage est donc caché de toutes les créatures dont la Perception passive n'atteint pas son résultat au test de Dextérité (Discrétion) et de celles qui échouent à atteindre ce score sur un test de Sagesse (Perception).

Exemple : dans un temple souterrain, Jamba souhaite contourner les gobelins qui gardent une entrée pour aller dérober la clé accrochée à un mur. Comme les gobelins sont concentrés sur la surveillance de l'entrée principale, la meneuse indique que Jamba a le droit de tenter d'être furtif. Il effectue un test de Dextérité (Discrétion) et obtient 18, ce qui est largement supérieur à la Perception

passive des gobelins. Jamba approche et, sans être ni vu ni entendu, décroche la clé et repart comme il est arrivé.

RÉVÉLER SA POSITION

Un personnage peut se révéler et dès lors ne plus être caché.

- S'il choisit volontairement de le faire.
- S'il porte une attaque, même s'il échoue (voir les règles de combat page 226).

Le personnage offre également la possibilité aux créatures de le repérer en effectuant un test de Sagesse (Perception) si les conditions préalables à une tentative d'être discret ne sont plus remplies.

- Si le personnage se déplace dans le champ de vision d'une créature.
- Si la créature se déplace de manière à placer le personnage dans son champ de vision.
- Si l'objet derrière lequel se cachait le personnage est déplacé ou détruit.
- Si le personnage quitte la zone de visibilité nulle.
- Si le personnage fait du bruit ou effectue un geste malheureux comme renverser une statuette.

La meneuse peut également décréter que les créatures repèrent le personnage sans même faire appel à un test de Sagesse (Perception) s'il effectue une action ou un déplacement qui révèle sa position de manière évidente.

Une fois qu'il a révélé sa position, un personnage doit de nouveau rencontrer les conditions préalables avant de pouvoir tenter de se cacher de nouveau. La meneuse utilisera son bon sens pour décider si les conditions sont remplies.



LES INTERACTIONS SOCIALES

La vie d'aventurier ne se limite pas à traverser des forêts hostiles, piller des trésors fabuleux et combattre des monstres terrifiants. Les interactions sociales avec les autres habitants du monde, typiquement désignés **personnages non-joueurs (PNJ)**, forment également l'un des piliers du jeu.

Les interactions sont nombreuses dans le jeu : les personnages peuvent négocier une meilleure paye pour une mission, présenter au roi les preuves du complot ourdi par ses conseillers, convaincre un dragon qu'ils n'en veulent pas à son trésor, négocier un droit de passage dans le marécage tenu par une tribu d'hommes-lézards, éviter un bain de sang en jouant les négociateurs entre plusieurs tribus barbares, séduire un diplomate pour le détourner de sa mission et bien d'autres choses encore.

L'attitude d'un PNJ envers un personnage peut être caractérisée d'**hostile**, **neutre** ou **amicale**. Un personnage a bien entendu de meilleures chances d'obtenir ce qu'il souhaite auprès d'une créature amicale, mais des talents de négociateur et un charisme suffisant peuvent modifier l'attitude d'un PNJ.

Les interactions sociales peuvent se régler de bien des manières : par l'interprétation du personnage ou en effectuant un ou plusieurs tests de caractéristiques, par exemple. Mais il est tout à fait possible de mêler les deux approches au sein d'une troisième voie.

INTERPRÉTATION

L'interprétation d'un personnage, parfois appelé *roleplay*, passe à la fois par l'interprétation de sa personnalité et par la cohérence des choix que le joueur fait pour lui. C'est le joueur qui détermine ce que dit et accomplit son personnage, mais cela nécessite de se mettre le plus possible à sa place. Interpréter son personnage, c'est essayer d'agir avec cohérence et en tenant compte des valeurs du personnage.

L'interprétation n'est pas uniquement importante pendant les scènes de dialogue. Le comportement en combat du personnage, notamment, devrait toujours correspondre à sa personnalité : est-il courageux ? Prêt à prendre un risque pour un autre personnage ? Est-ce qu'il fuit ? Est-ce qu'il commence à ramasser les trésors alors que ses compagnons sont encore en danger ?

Bien entendu, les interactions sociales restent le moment où la personnalité d'un personnage est particulièrement mise en avant. C'est donc le moment privilégié pour

l'interprétation. Comment interpréter au mieux un personnage ? Il existe deux grandes façons de faire, et aucune n'est meilleure que l'autre. Chacun adoptera celle qui lui conviendra le mieux, sans hésiter à mêler les deux approches.

INCARNER

À la façon d'un acteur de théâtre, le joueur parle à la première personne et tente de montrer à la table les émotions ressenties par son personnage au cours des interactions sociales. Le joueur décrit les actions et les attitudes de son alter ego et prononce ses paroles à la première personne.

Meneuse : La cheffe de la guilde des voleurs vous examine de son seul œil valide. Sans prononcer un mot, il semble évident que son regard signifie « qu'est-ce que vous faites ici ? »

Joueur (incarnant Jamba) : Je m'avance de quelques pas dans une attitude visiblement amicale. Je la salue de la tête et je dis « Madame, n'ayez aucune inquiétude, nous venons en paix apporter une bonne nouvelle et vous faire une proposition que vous ne pourrez, je l'espère, refuser ».

Certains joueurs aiment « rentrer » dans leur personnage en modifiant leur voix ou leur façon de parler, en prenant un accent, par exemple. D'autres aiment mobiliser aussi leur langage corporel. Se tenir bien droit à la table ou avachi, parler avec les mains, pencher la tête, avancer le menton, loucher sont autant d'exemples qui peuvent permettre de jouer le personnage. Enfin, un ou deux accessoires bien choisis (un chapeau, un collier, un foulard) peuvent également offrir un support pour l'incarnation de votre personnage.

DÉCRIRE

Certains joueurs préfèrent parler de leur personnage à la troisième personne, notamment lorsqu'il s'agit de décrire son ressenti et ses émotions. Il est alors nécessaire d'insister sur les intentions du personnage. C'est au joueur de faire apparaître, par sa description, une image mentale commune dans l'esprit de la meneuse et des autres joueurs. Il décrit ce que son personnage fait, comment il le fait, en parlant à la troisième personne du singulier.

Le père de Dehva, un autre personnage présent dans la même scène, a été assassiné alors qu'il

enquêtait sur la cheffe de la guilde des voleurs. Il en a gardé une haine tenace contre l'organisation criminelle et la femme à sa tête. Alors que son compagnon prend la parole, le joueur dit « Dehva croise les bras et prend une attitude hostile. Il ne quitte pas la cheffe des yeux, de son regard le plus menaçant, et marmonne une insulte, trop bas pour être clairement entendue, mais sur un ton qui ne laisse aucun doute sur le contenu ».

S'IMPRÉGNER

Pour interpréter son personnage, il est important de s'imprégner de sa personnalité afin de baser ses décisions sur cette dernière. Plutôt que d'agir en fonction de la manière la plus logique du point de vue du joueur, l'interprétation d'un personnage, c'est agir en fonction de ce que penserait cet alter ego. Bien entendu, le respect des autres joueurs et de la cohérence de la fiction qui se déroule pendant la partie doit primer sur des choix trop drastiques.

Le joueur qui incarne Dehva sait pertinemment qu'insulter la cheffe de la guilde met en péril les négociations à venir. Mais il préfère interpréter son personnage jusqu'au bout et ne pas cacher sa haine. Cependant, sachant que le groupe a réellement besoin et envie de faire aboutir les négociations, il choisit, après sa première insulte, de laisser la conversation se dérouler et de rester en retrait. Il aura d'autres occasions d'interpréter sa haine de la guilde.

L'interprétation du personnage ne se limite pas aux scènes d'interactions sociales. Même si les règles prennent une plus grande importance pendant les scènes d'action, elles représentent aussi une occasion pour interpréter son personnage et baser ses actions, non pas sur la tactique la plus évidente en termes de règles, mais sur des choix conscients basés sur la personnalité du personnage.

Plus tard dans le scénario, la situation a tourné au vinaigre entre le groupe et la guilde des voleurs. Lors d'un combat, le joueur qui incarne Dehva sait que le meilleur choix, d'un point de vue tactique, serait d'utiliser le sort boule de feu pour éliminer plusieurs brigands, ce qui faciliterait le combat pour tout le monde. Mais se basant sur la haine de Dehva pour la cheffe de la guilde, il préfère tenter d'utiliser un rayon ardent sur cette dernière.

CONSÉQUENCES

Quelle que soit la façon dont le groupe conçoit l'interprétation, ces moments de jeu ont un impact fort sur le déroulement d'un scénario. Selon la façon d'agir, de parler et de se comporter des personnages lors des interactions sociales, la meneuse fait réagir ses PNJ en conséquence. Ces derniers possèdent leur propre personnalité, des qualités, des défauts, des aspirations, des peurs et des objectifs. L'histoire progressera lors de cette conversation entre la meneuse et les joueurs, chacun interprétant au mieux son personnage ou ses PNJ de manière cohérente.

Malgré le choix tactique douteux de Dehva, le groupe parvient à mettre hors combat la cheffe de la guilde. La meneuse interprète alors les autres brigands de manière cohérente par rapport à leurs objectifs. Plusieurs se rendent, préférant négocier leur vie ou leur liberté plutôt que se battre pour une organisation qui va sombrer dans l'oubli. Mais deux d'entre eux continuent le combat, aveuglés par leur fidélité sans faille envers leur cheffe et la volonté de la venger. Une fois ces deux PNJ téméraires mis hors d'état de nuire, la partie peut se poursuivre par la négociation avec les survivants, ou leur interrogatoire.

UTILISER LES CARACTÉRISTIQUES

Si les interactions sociales peuvent être totalement gérées par l'interprétation, on peut également y faire intervenir les caractéristiques et les compétences des personnages. Après tout, le joueur qui interprète un personnage lors d'une scène de négociation n'a pas lui-même à être un orateur hors pair, tout comme le joueur qui incarne un voleur n'a pas à être un expert en crochetage de serrures.

Certains groupes se reposent entièrement sur l'interprétation des personnages. D'autres utilisent uniquement des tests de caractéristiques dont le résultat est interprété par la meneuse. La plupart utilisent une voie médiane qui combine les idées et le talent des joueurs et les aptitudes de personnages. Cette voie médiane peut, elle aussi, prendre plusieurs formes.

Une première manière de faire est de commencer la scène par l'interprétation des personnages (que les joueurs choisissent de décrire les attitudes et paroles de leur alter ego ou qu'ils le jouent à la première personne). Selon les intentions des joueurs et la qualité de ce qu'ils proposent, la meneuse demande alors un test de Charisme, souvent



assorti d'une compétence telle qu'Intimidation, Persuasion ou Supercherie pour déterminer le résultat de la scène. Si la meneuse juge les propositions des joueurs très pertinentes dans le contexte de l'interaction jouée, elle peut octroyer l'*avantage* au test. À l'inverse, si les joueurs choisissent une mauvaise option ou disent des choses à même de vexer leur interlocuteur, la meneuse peut leur imposer le *désavantage*.

Une autre optique consiste à effectuer le test de caractéristique avant de jouer la scène. Aux joueurs et à la meneuse d'interpréter leur personnage et les PNJ en fonction du résultat obtenu.

Le groupe participe à une réunion entre diplomates dans le but d'éviter l'escalade d'un conflit. Leur but est de persuader un duc de retirer ses troupes d'une zone frontalière. La meneuse demande un test de Charisme (Persuasion) au joueur qui prend la parole. Ce dernier obtient un excellent 19. La meneuse et le joueur jouent alors la scène en sachant que le duc entendra raison. À l'inverse, s'il avait obtenu un faible 7, ils auraient joué la scène pour aboutir à ce que le duc campe sur ses positions.

LE COMBAT

Le chant de l'acier contre l'acier. La gueule terrible du dragon qui s'ouvre alors qu'il s'apprête à vomir son souffle de mort sur les héros. Le cavalier qui abaisse la visière de son heaume avant de charger l'ogre qui menace le village. La magicienne, blessée, qui prépare son sort le plus puissant alors que ses compagnons sont déjà tombés. L'assassin, tapi dans les ténèbres, qui dégaine sa dague enduite de poison...

Dans *Rôle'n Play*, le combat tient une place importante. Chaque personnage possède des capacités utiles pendant les batailles, que ce soit grâce à la pointe de son épée ou en invoquant une puissante magie. La tension générée par ces phases de jeu, l'excitation, le suspense et la tactique constituent des éléments fondamentaux du plaisir et de l'amusement que procure ce jeu de rôle.

Ce chapitre détaille toutes les règles nécessaires pour gérer les combats entre les personnages et leurs adversaires, qu'il s'agisse d'une escarmouche dans la forêt, d'un âpre combat pour conquérir le couloir d'un donjon ou d'une véridique bataille rangée.

LES ÉTAPES D'UN COMBAT

1. **Surprise.** La meneuse détermine si des participants au combat sont surpris.
2. **Positions.** La meneuse décide où se trouvent les personnages et les adversaires en fonction, notamment, des indications des joueurs (par exemple, l'ordre dans lequel ils se déplacent ou la manière dont ils se positionnent pour explorer un lieu). La meneuse détermine également à quelle distance les participants se trouvent les uns par rapport aux autres. Selon les goûts de chacun, la meneuse peut simplement décrire la situation, la dessiner rapidement sur un support ou utiliser un tapis de jeu quadrillé et des figurines.
3. **Initiative.** Tous les participants au combat, même ceux qui sont surpris, effectuent un test de Dextérité pour déterminer leur initiative.
4. **Agir à son tour.** Par ordre décroissant d'initiative, chaque créature qui prend part au combat agit à son tour.
5. **Nouveau round.** Quand tous les participants ont agi à leur tour, le round se termine. On en recommence un nouveau en reprenant à l'étape 4 jusqu'à la fin du combat.

Ces règles s'appliquent de la même manière à tous les protagonistes d'un combat. Lorsqu'une règle parle des personnages, elle s'applique également aux PNJ et aux monstres qu'ils affrontent.

GESTION DU TEMPS

Si lors des phases d'exploration, l'unité de temps employé peut être la minute, l'heure ou la journée, en combat, il faut tenir un compte précis des actions de chacun. C'est pourquoi un combat est découpé en deux unités temporelles.

- Le **round** est une unité de temps qui correspond à environ six secondes dans l'univers fictionnel. Le round commence quand le premier protagoniste du combat entame son tour, et se termine quand le dernier protagoniste du combat à ne pas avoir agi termine le sien. Tous les participants au combat agissent dans le même round.
- Le **tour** correspond au moment où un personnage, un PNJ ou une créature prenant part au combat peut effectuer ses actions, à l'exception de sa réaction (cf. p. 228) qui peut prendre place hors de son tour, lors du tour d'un adversaire — si les conditions lui permettent de l'utiliser. Chaque participant au combat possède son propre tour.

Un round est donc composé de l'ensemble des tours de tous les participants au combat.

Les tours et les rounds se succèdent tant que le combat perdure, qu'aucun camp n'est mis hors combat, ne fuit ou ne se rend.

ORDRE DU COMBAT

Pour gérer un combat, il est nécessaire de déterminer l'ordre dans lequel les personnages et leurs ennemis agiront afin d'organiser le chaos et le tourbillon d'action permanente que constitue une bataille. **On commence toujours un combat en déterminant l'éventuelle surprise et l'ordre d'initiative.**

SURPRISE

Dans certaines situations, certains participants au combat peuvent être surpris. Par exemple, lorsqu'un groupe monte une embuscade ou qu'un assaillant est particulièrement discret.

C'est la meneuse qui détermine si un ou plusieurs combattants sont susceptibles d'être pris par surprise.

- Si personne ne tente d'être particulièrement discret, tout le monde a conscience de la présence de ses ennemis et personne n'est surpris.
- Si certains des combattants tentent d'être discrets, la meneuse compare leur résultat à un test de Dextérité (Discrétion) à la Perception passive des créatures de l'autre camp. Une créature qui ne remarque pas la présence de son ennemi est surprise au début de la rencontre.

Bien entendu, pour pouvoir être discret et surprendre ses ennemis, il faut répondre aux conditions préalables à l'utilisation de la discrétion, comme décrit p. 232.

- Au moment où il entame son déplacement furtif, le personnage doit être hors de vue des créatures qu'il souhaite éviter.
- Pendant un voyage, il faut utiliser un rythme de déplacement lent pour pouvoir se déplacer en toute discrétion.

Lorsqu'un combattant est surpris, il ne peut pas se déplacer ou accomplir d'action lors de son premier tour de combat et il ne peut pas utiliser de réaction tant que ce premier tour n'est pas terminé.

INITIATIVE

L'ordre dans lequel les participants au combat vont effectuer leur tour est déterminé au début de l'affrontement par un jet d'initiative. Il s'agit d'un **test de Dextérité**. Les combattants agiront par ordre décroissant du résultat à ce test.

Le jet d'initiative étant un test de Dextérité, toutes les aptitudes qui modifient les tests de caractéristiques (comme la capacité *Touche-à-tout* du barde) s'appliquent.

Chaque personnage effectue son propre jet d'initiative. La meneuse, quant à elle, effectue un jet pour chaque groupe de créatures identiques. Tous les membres de ce groupe agiront donc en même temps.

La meneuse classe ensuite les combattants par ordre décroissant d'initiative. Ils agiront dans cet ordre pendant chaque round jusqu'au terme du combat.

En cas d'égalité :

- S'il s'agit de créatures contrôlées par la meneuse, elle choisit l'ordre dans lequel elles agissent. Elle peut modifier cet ordre à chaque round si elle le souhaite.
- Si plusieurs personnages sont à égalité, les joueurs peuvent décider qui agit en premier et modifier cet ordre à chaque round s'ils le souhaitent.
- Si l'égalité concerne des personnages et des adversaires, la meneuse décide librement de l'ordre d'action. Elle peut éventuellement résoudre les égalités par le jet d'un d20, le plus haut résultat agissant en premier parmi les créatures à égalité.

LE TOUR DE COMBAT

Pendant son tour, un combattant peut :

- **se déplacer** jusqu'à une distance égale à sa vitesse ;
- effectuer **une action** ;
- effectuer **une action gratuite**. Cette dernière est un type d'action spécifique (cf. page suivante) ;
- effectuer une **action bonus**, si et seulement s'il en a la possibilité via une capacité, un don, un sort, ou le combat à deux armes. Cette **action bonus** est un type d'action spécifique (et non une **action** supplémentaire) ;
- effectuer une **réaction**, si et seulement s'il en a la possibilité via une capacité, un don ou un sort. Cette **réaction** peut aussi être utilisée pendant le tour d'un autre participant au combat (notamment dans le cadre de l'attaque d'opportunité, cf. page 234).

L'ordre n'a pas d'importance, il peut se déplacer d'abord et agir ensuite ou vice versa. Il peut également effectuer une partie de son déplacement, agir, et terminer son déplacement ensuite.

EFFECTUER UNE ACTION

Attaquer avec une arme, lancer un sort ou utiliser une aptitude de classe sont les actions les plus courantes entreprises par un personnage lors de son tour de jeu. Mais de nombreuses autres sont imaginables, et les principales, ainsi que les règles qui les régissent, sont décrites plus loin.

SE DÉPLACER

À l'instar de l'action, le déplacement du personnage ne peut avoir lieu que pendant son tour de jeu. Il peut néanmoins fragmenter son déplacement et l'effectuer en plusieurs parties avant, pendant, ou après ses autres activités du tour. Les règles complètes régissant les déplacements en combat sont présentées plus loin.

ACTION BONUS

Une action bonus n'est possible que si une règle, une capacité, un sort ou un autre effet en offre la possibilité au personnage. Si rien n'offre cette possibilité, le personnage ne peut pas effectuer d'action bonus. La capacité *Ruse* du roublard lui permet, par exemple, d'effectuer certaines actions bonus à chaque tour.

Un combattant ne peut effectuer une action bonus que pendant son tour de jeu (sauf si le descriptif de l'action précise le contraire), et il ne peut en effectuer qu'une seule par tour. Si plusieurs capacités lui offrent la possibilité de réaliser une action bonus, il doit choisir laquelle il utilise.

Tout effet qui empêche une créature d'effectuer des actions l'empêche également d'effectuer des actions bonus.

ACTIVITÉS PENDANT UN ROUND

À CHAQUE ROUND SI UNE RÈGLE OU UNE CAPACITÉ LE PERMET

1x/round, à son tour de jeu

Action

Action bonus

Déplacement

1x/round, à n'importe quel tour de jeu, si l'élément déclencheur survient

Réaction

RÉACTION

Tout comme l'action bonus, une réaction n'est possible que si une règle, une capacité ou un autre effet en offre la possibilité au personnage. Une réaction peut avoir lieu pendant le tour du personnage ou celui de n'importe quel autre participant au combat.

Une réaction est une réponse instantanée à un événement déclencheur précis. L'attaque d'opportunité, décrite plus loin, est l'une des réactions les plus fréquentes.

Quand un personnage a utilisé sa réaction, il doit attendre le début de son prochain tour pour en utiliser de nouveau une. Si un autre événement déclencheur lui offre la possibilité d'une réaction, il ne pourra pas en utiliser une seconde.

Si la réaction intervient pendant le tour d'une autre créature, cette dernière continue son tour normalement après la résolution de la réaction.

ACTIONS GRATUITES

Certaines activités entreprises par une créature pendant son tour ne nécessitent pas d'utiliser une action, une action bonus ou une réaction.

Prononcer une courte phrase ou communiquer par gestes, par exemple, sont des activités « gratuites ».

Un personnage peut également interagir avec un objet ou un élément de l'environnement pendant qu'il agit ou qu'il se déplace. Il peut par exemple ouvrir une porte pendant son déplacement ou dégainer une arme dans le cadre de l'action qui lui sert à attaquer.

Néanmoins, si le personnage souhaite interagir avec un second objet, il devra utiliser son action pour le faire. Dégainer deux armes, par exemple, nécessite d'utiliser une action (dégainer la première est gratuit, mais pas la seconde). Ouvrir une porte et déplacer un coffre gênant d'un coup de pied rageur nécessite aussi d'utiliser une action puisque le personnage interagit avec deux objets dans le même tour.

Vous trouverez de nombreux exemples d'interactions gratuites dans l'encadré idoine.

AUTRES ACTIVITÉS

La meneuse peut exiger d'un personnage qu'il utilise son action pour effectuer une tâche qui va au-delà de la simple interaction et demande un peu de temps et de concentration. Déplacer un meuble qui bloque le passage ou activer la manivelle qui relève une herse sont de bons exemples d'activités qui nécessitent raisonnablement une action.

L'utilisation de certains objets magiques nécessite également d'utiliser une action. Cela est précisé dans la description de chaque objet.

DÉPLACEMENTS

Pendant un affrontement, le positionnement est très important et peut faire la différence entre la victoire et la défaite.

À son tour de jeu, un personnage peut se déplacer d'une distance inférieure ou égale à sa vitesse en respectant les règles ci-dessous.

FRAGMENTER LE DÉPLACEMENT

Un personnage peut diviser son déplacement en plusieurs segments pour en effectuer une partie avant d'agir et une autre après son action.

À son tour, Helike, qui possède une vitesse de 9 m, peut se déplacer de 6 m, effectuer une attaque et se déplacer de nouveau de 3 m après celle-ci.

Se déplacer entre les attaques

Si un personnage peut porter plusieurs attaques lors d'une même action, il peut diviser son déplacement entre les différentes attaques.

INTERACTIONS GRATUITES

- Tirer l'épée du fourreau ou l'y ranger.
- Passer un objet à un autre personnage.
- Ouvrir ou fermer une porte.
- Déplacer un objet d'un coup de pied.
- Enfiler une cape.
- Ramasser un objet au sol ou sur une table.
- Prendre quelques pièces dans une bourse.
- Actionner un levier.
- Éteindre une torche.
- Retirer un anneau ou une amulette.

UTILISER DIFFÉRENTES VITESSES

Si un personnage possède plusieurs vitesses de déplacement (comme une vitesse au sol et une vitesse de nage), il peut les alterner au cours de son déplacement. Cependant, lors du passage d'une vitesse à une autre, il doit soustraire la distance déjà parcourue de la nouvelle jauge de vitesse afin de connaître la distance qu'il peut encore parcourir. Si le résultat est de 0 ou moins, le personnage ne peut plus se déplacer lors de ce tour.

TERRAIN DIFFICILE

Un combat ne se déroule pas toujours sur un sol égal et bien dégagé. Lorsque le sol est irrégulier ou encombré, il est considéré comme du terrain difficile.

Tout élément qui rend un déplacement plus compliqué peut être considéré comme du terrain difficile : buissons épais, gravats, sol gelé, pente raide, ronces, escaliers, etc. L'espace occupé par une autre créature est également du terrain difficile.

Lorsqu'un personnage se déplace en terrain difficile, chaque mètre de déplacement lui en coûte deux. Si plusieurs éléments permettent de considérer un terrain comme difficile, ils ne se cumulent pas. Dans les escaliers d'une tour en ruine envahie par les ronces, chaque mètre de déplacement compte pour deux (et non pas trois ou quatre).

ESCALADER, NAGER, RAMPER

Lorsqu'un personnage se déplace en escaladant, en nageant ou en rampant, chaque mètre parcouru lui en coûte deux. Ainsi, un personnage qui rampe pendant 4 m a en réalité utilisé 8 m de sa vitesse de déplacement.

Ramper en terrain difficile est encore plus lent puisque chaque mètre parcouru en coûte trois.

SAUTER

Chaque mètre parcouru en sautant, que ce soit en hauteur ou en longueur, compte dans le déplacement d'un personnage. Pour connaître la hauteur et la distance que peut atteindre un personnage en sautant, rendez-vous p. 219.

ÊTRE À TERRE

Qu'un personnage ait été renversé par une créature ou un sort ou qu'il se soit jeté au sol pour éviter une attaque, il arrive souvent qu'il soit à terre (voir « Les états », p. 241).

Se jeter au sol ne nécessite aucun déplacement.

Se relever coûte la moitié de la vitesse de déplacement d'une créature. Si un personnage a déjà utilisé plus de la moitié de son déplacement, il ne peut donc pas se relever lors du même tour.

Helike, à terre, rampe pendant 3 m, ce qui lui coûte 6 m de son déplacement. Elle ne peut pas se relever lors du même tour puisqu'il ne lui reste que 3 m de déplacement et que se relever lui en aurait coûté 4,5 (la moitié de sa vitesse de 9 m).

SE DÉPLACER AU MILIEU D'AUTRES CRÉATURES

Un personnage peut traverser l'espace d'une autre créature qui ne lui est pas hostile. Pour traverser l'espace d'une créature hostile, il faut que cette dernière soit d'au moins deux catégories de taille supérieures. Que la créature soit hostile ou non, son espace est considéré comme du terrain difficile et un personnage ne peut pas s'arrêter volontairement sur l'espace qu'elle occupe.

VOLER

Une créature en vol est très mobile mais prend également quelques risques. Si une créature en vol subit l'état à terre, voit sa vitesse réduite à 0 ou se retrouve dans l'incapacité de bouger (par exemple, en étant *entravée*), elle chute vers le sol sauf si elle possède la capacité de voler de façon stationnaire ou si elle est maintenue en l'air par magie.

TAILLE ET ESPACE

Une créature occupe un espace qui dépend de sa taille, comme indiqué dans le tableau suivant.

CATÉGORIES DE TAILLE		
TAILLE		ESPACE OCCUPÉ
Très petit	TP	Carré de 0,75 m de côté
Petit	P	Carré de 1,5 m de côté
Moyen	M	Carré de 1,5 m de côté
Grand	G	Carré de 3 m de côté
Très grand	TG	Carré de 4,5 m de côté
Gigantesque	Gig	Carré de 6 m de côté

L'espace d'une créature représente la surface qu'elle contrôle en combat et non la surface qu'elle occupe réellement. Un humain, créature de taille Moyenne, ne fait pas 1,5 m de large, par exemple, mais il occupe, en combat, une surface de 1,5 m de côté. S'il se place dans l'embrasement d'une porte de 1,5 m de large, aucune autre créature ne peut passer cette porte, sauf s'il le permet (une créature de Très Petite taille le pourrait néanmoins, puisqu'elle est de deux catégories de taille de moins que l'humain).

La taille d'une créature indique également l'espace dont elle a besoin pour se battre efficacement. Cela limite par exemple le nombre de créatures qui peuvent en encercler une autre. Ainsi, une créature de taille Moyenne peut être encerclée par huit créatures de cette même taille, mais par seulement cinq créatures de Grande taille. Une créature Gigantesque, en revanche, peut être encerclée par vingt créatures de taille Moyenne ou moins.

SE GLISSER DANS UN ESPACE RÉDUIT

Une créature peut se faufiler dans un espace trop petit pour sa taille. Cet espace doit néanmoins s'avérer suffisant pour une créature d'une seule catégorie de taille inférieure. Ainsi, une créature de Grande taille peut se glisser dans l'espace occupé normalement par une créature de taille Moyenne, soit 1,5 m de côté.

Tant qu'elle se trouve dans un espace réduit, une créature subit les désagréments suivants.

- Chaque mètre de déplacement lui coûte un mètre supplémentaire.
- Elle subit le *désavantage* aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde de Dextérité.
- Les attaques effectuées contre elle bénéficient de l'*avantage*.

ACTIONS EN COMBAT

Seule l'imagination limite les actions qu'une créature peut effectuer pendant un combat. Les plus communes sont présentées ci-dessous. Il faut y ajouter les actions proposées par des aptitudes de classe et, pour les adversaires des personnages, les actions spécifiques indiquées dans leur profil.

Les actions qui suivent, sauf capacité spéciale, utilisent l'action du personnage (et non son action bonus ou sa réaction)

AIDER

Lorsqu'un personnage choisit l'action *Aider*, il apporte son aide à un allié qui obtient ainsi l'*avantage* au prochain jet de caractéristique qu'il effectue pour accomplir la tâche désignée. Ce test de caractéristique doit avoir lieu avant le début du prochain tour du personnage qui apporte son aide.

Aider fonctionne également pour les attaques. Le personnage qui apporte son aide doit se trouver dans un rayon de 1,5 m de la cible de l'attaque. Il distrait l'adversaire, réalise une feinte ou rend l'attaque de son allié plus efficace d'une manière ou d'une autre. Si l'allié effectue son attaque avant le début du prochain tour du personnage qui apporte son aide, il bénéficie de l'*avantage* sur son premier jet d'attaque.

ATTAQUER

C'est l'action la plus communément utilisée en combat. Qu'il s'agisse de balancer un coup de poing, d'attaquer avec une arme de mêlée ou de tirer une flèche, c'est l'action *Attaquer* qui est utilisée. Certaines aptitudes permettent d'effectuer plusieurs attaques avec une seule action *Attaquer* (comme l'attaque supplémentaire du guerrier). Reportez-vous à la section *Porter une attaque*, plus loin dans ce chapitre, pour toutes les règles qui s'y appliquent.

CHERCHER

Lorsqu'un personnage effectue cette action, il utilise son tour pour rechercher quelque chose de caché ou fouiller un endroit. Selon les circonstances, la meneuse pourra éventuellement demander un test de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation).

ESQUIVER

Un personnage qui choisit cette action se concentre entièrement sur la défense. Jusqu'au début de son prochain tour, toutes les attaques effectuées contre lui subissent le *désavantage*, à condition qu'il puisse voir venir l'attaque. Il bénéficie également de l'*avantage* aux jets de sauvegarde de Dextérité. Si le personnage est *neutralisé* (voir « Les états », p. 242) ou si sa vitesse est réduite à 0, il perd les bénéfices de cette action.

LANCER UN SORT

Lancer un sort en combat nécessite d'utiliser une action, une action bonus ou une réaction. Le temps d'incantation de chaque sort est indiqué dans sa description. Si un personnage lance un sort dont le temps d'incantation est une action bonus, il ne peut lancer un autre sort lors du même tour que s'il s'agit d'un **tour de magie dont le temps d'incantation est une action**.

Certains sorts ont un temps d'incantation plus long, exprimé en minutes ou en heures. Si un personnage lance un tel sort en combat, il doit utiliser son action à chaque tour et doit en outre maintenir sa concentration sous peine de perdre le sort. Tous les détails sur les sorts et la concentration se trouvent dans *La magie*, p. 248.

SE CACHER

Un personnage qui choisit de *Se cacher* pendant son tour effectue un test de Dextérité (Discrétion). Le personnage est caché de toutes les créatures dont la Perception passive n'atteint pas son résultat au test de Dextérité (Discrétion) et de celles qui échouent à atteindre ce score sur un test de Sagesse (Perception).



Les règles complètes de discrétion se trouvent dans l'encadré *Discrétion en combat*, plus loin dans ce chapitre.

SE DÉSENGAGER

Lorsqu'il choisit l'action *Se désengager*, un personnage ne provoque aucune attaque d'opportunité en se déplaçant jusqu'à la fin de son tour.

SE PRÉCIPITER

Avec l'action *Se précipiter*, un combattant augmente la distance qu'il peut parcourir à son tour. **La distance supplémentaire est égale à sa vitesse** et inclut tous les modificateurs au déplacement qu'il pourrait avoir lors du tour en cours.

SE TENIR PRÊT

Un personnage qui souhaite attendre un moment précis pour agir ne peut pas modifier sa position dans l'ordre d'initiative. Il doit utiliser l'action *Se tenir prêt*. Lorsqu'il utilise cette action, le personnage décrit la situation qui déclenchera sa réaction et la manière dont il réagira. Lorsque le déclencheur survient, le personnage utilise sa réaction et agit comme il l'avait prévu.

Lorsque le déclencheur survient, le personnage peut choisir de réagir ou décider de l'ignorer. Comme il n'est en effet possible d'utiliser qu'une réaction par tour, le personnage pourrait souhaiter garder sa réaction pour une autre utilisation. Si le personnage ne réagit pas avant le début de son tour suivant, son action préparée est perdue.

Il est possible d'utiliser *Se tenir prêt* pour préparer le lancement d'un sort. Le personnage entame l'incantation du sort lorsqu'il choisit cette action mais ne relâche l'énergie magique que lorsque le déclencheur survient en utilisant sa réaction. Seuls les sorts avec un temps d'incantation d'une action peuvent être préparés de la sorte. En outre, entre le début de la préparation et la réaction, le lanceur de sort doit maintenir sa concentration (cf. p. 250) ou voir son sort se dissiper sans effet. Si le déclencheur ne survient pas avant le début du tour suivant du lanceur de sort, ou s'il choisit de l'ignorer, le sort se dissipe et l'emplacement de sort qui aurait dû être utilisé est perdu.

UTILISER UN OBJET

Un personnage peut normalement interagir avec un objet gratuitement à chacun de ses tours. S'il souhaite interagir avec un second objet, il doit utiliser cette action. Celle-ci

Pour pouvoir tenter d'utiliser l'action *Se cacher*, un personnage doit remplir une condition indispensable : **les créatures dont il essaie de se cacher ne doivent pas le voir**. Au moment où il effectue son test de Dextérité (Discrétion), il doit être hors de vue des créatures qu'il essaie d'éviter. Par exemple, il peut :

- se trouver derrière un obstacle qui lui offre une couverture totale (voir couverture, plus loin) ;
- se trouver dans une zone de visibilité nulle (voir p. 220) ;
- être *invisible* (voir « Les états », p. 242).

Avec l'accord de la meneuse, il peut tenter de se cacher s'il se trouve dans un endroit que les créatures ciblées n'observent pas. En règle générale, cela ne peut se passer qu'en début de combat. Une fois l'affrontement engagé, les combattants sont considérés comme attentifs à toutes les créatures sur le champ de bataille, un personnage ne peut donc plus tenter de se cacher.

Un personnage n'est plus caché :

- s'il choisit de volontairement révéler sa position ;
- s'il porte une attaque, même s'il échoue.

Il offre en outre la possibilité aux créatures de le repérer en effectuant un test de Sagesse (Perception), ou automatiquement si la meneuse le décide, si les conditions préalables à une tentative de discrétion ne sont plus remplies, par exemple s'il se retrouve dans le champ de vision d'une créature, si l'objet derrière lequel il se cachait est déplacé

permet également d'utiliser un objet pour une tâche qui nécessite un peu plus de temps qu'une simple interaction (à la discrétion de la meneuse) ou qui nécessite une action, comme de nombreux objets magiques.

AUTRES ACTIONS

Seule l'imagination limite les actions qu'un combattant peut entreprendre pendant la bataille. Les actions présentées précédemment sont les options les plus fréquentes, mais rien n'empêche une créature de tenter autre chose. C'est à la meneuse de déterminer comment gérer cette action, par exemple en demandant un test de caractéristique. Voici quelques exemples d'actions improvisées avec une suggestion de test pour les résoudre.

- Briser la potion qui pend à la ceinture d'un adversaire d'un coup d'épée – jet d'attaque avec *désavantage* contre la CA de l'adversaire. Les dégâts doivent dépasser les PV d'une fiole.
- Intimider un ennemi pour qu'il dépose les armes – test de Charisme (Intimidation).

DISCRÉTION EN COMBAT

ou détruit, si la zone où il se trouve n'est plus de visibilité nulle ou s'il effectue une action qui révèle sa position, comme faire du bruit ou renverser un objet.

Une fois qu'il a révélé sa position, un personnage doit de nouveau rencontrer les conditions préalables avant de pouvoir tenter de se cacher de nouveau. La meneuse utilisera son bon sens pour décider si les conditions sont remplies, ce qui est extrêmement difficile une fois que le combat a débuté.

UN COMBATTANT CACHÉ GAGNE PLUSIEURS BÉNÉFICES.

- Pour l'attaquer, son assaillant doit d'abord deviner où il se trouve. Cela peut faire l'objet, à la discrétion de la meneuse, d'un test de Sagesse (Perception). Si l'emplacement attaqué n'est pas le bon, l'attaque rate automatiquement. La meneuse indique simplement que l'attaque est manquée, sans révéler si l'emplacement était le bon ou pas.
- Même si l'assaillant devine l'emplacement d'une cible cachée, son attaque subit le *désavantage*.
- Un combattant caché bénéficie de l'*avantage* à son attaque contre une cible qui ne le voit pas. Pour rappel, dès qu'il a porté une attaque, le combattant caché révèle sa position, que son attaque ait été couronnée de succès ou pas.

- Lancer une épée à un compagnon privé de son arme – test de Dextérité des deux protagonistes.
- Maintenir une porte fermée pour empêcher l'arrivée de renforts – test opposé de Force entre le personnage et les ennemis qui poussent de l'autre côté.

LES ATTAQUES

Une créature a de nombreuses occasions de porter une attaque : en utilisant l'action *Attaquer*, bien entendu, mais également lorsqu'elle effectue une attaque d'opportunité ou lorsqu'elle lance certains sorts offensifs. Les règles ci-dessous décrivent les quatre types d'attaques qu'une créature peut réaliser et la manière de les gérer.

QUATRE TYPES D'ATTAQUES

Il n'existe dans *Rôle'n Play* que quatre types d'attaques qu'une créature peut effectuer :

- les attaques d'arme au corps à corps ;
- les attaques d'arme à distance ;

- les attaques de sorts au corps à corps ;
- les attaques de sorts à distance.

Toutes les attaques effectuées entrent dans une de ces catégories et en appliquent les règles. Ainsi, pour effectuer une attaque d'arme au corps à corps, on applique à la fois les règles des attaques d'arme et celles des attaques au corps à corps, tandis que pour effectuer une attaque de sort à distance, on applique à la fois les règles des attaques de sorts et les règles des attaques à distance.

PORTER UNE ATTAQUE

Pour porter une attaque avec une arme de corps à corps, à distance, ou à l'aide d'un sort, on suit toujours la procédure suivante.

- **Choisir une cible.** Le personnage choisit une cible à portée. Cette cible peut être une créature, un objet ou un emplacement.
- **Déterminer les modificateurs au jet d'attaque.** La meneuse indique si la cible est protégée par un abri et si l'attaque se fait avec l'*avantage* ou le *désavantage*. Des sorts, des capacités ou d'autres effets peuvent également permettre d'appliquer des modificateurs au jet d'attaque.
- **Résoudre l'attaque.** L'attaquant effectue son jet d'attaque et, s'il réussit, lance les dés pour déterminer les dégâts de son attaque et résout éventuellement l'effet précis dans son attaque (c'est souvent le cas lors d'une attaque de sort mais certaines aptitudes offrent des effets supplémentaires lors de certaines attaques d'arme).

LE JET D'ATTAQUE

Le jet d'attaque est un test qui permet de déterminer si une attaque inflige des dégâts à une cible. Pour le réaliser, on lance un d20 auquel on ajoute tous les modificateurs qui s'appliquent, puis on compare le résultat à la Classe d'Armure (CA) de la cible. Cette dernière représente donc le

DD du jet d'attaque. Comme pour un test de caractéristique, le résultat doit atteindre ou dépasser la CA de la cible pour être un succès.

La Classe d'Armure d'un personnage est déterminée pendant sa création. Elle peut dépendre d'aptitudes de classe, de l'armure et du bouclier portés et parfois de modificateurs de caractéristiques. La CA d'un monstre est indiquée dans son profil statistique et la CA d'un objet est déterminée par la meneuse en fonction du matériau principal qui le compose.

Pendant le jeu, pour savoir si une action est une attaque ou pas, la règle est simple : si l'on effectue un jet d'attaque, c'est que l'action est une attaque. Ainsi, le sort *rayon ardent* nécessite un jet d'attaque, le lancer constitue donc une attaque et il faut donc suivre toutes les règles concernant les sorts mais également celles concernant les attaques. À l'inverse, le sort *projectile magique*, qui ne requiert aucun jet d'attaque, n'est pas une attaque en termes de règles.

Modificateurs au jet d'attaque

Lorsqu'un personnage attaque, les deux modificateurs les plus couramment appliqués à son jet d'attaque sont un **modificateur de caractéristique** et son **bonus de maîtrise**. Le modificateur au jet d'attaque des adversaires des personnages est indiqué dans leur profil statistique.

Modificateur de caractéristique

Le modificateur de caractéristique utilisé pour une attaque d'arme au corps à corps est la Force. Pour une attaque d'arme à distance, on utilise la Dextérité. Pour les attaques de sorts, on utilise le modificateur de la caractéristique d'incantation, comme décrit dans *La magie*, p. 248.

Certaines armes permettent de modifier la caractéristique utilisée. Les armes de corps à corps possédant la propriété *finesse* permettent d'utiliser la Dextérité, tandis que les armes à distance avec la propriété *lancer* peuvent être utilisées avec la Force.

TYPE D'ATTAQUE	MODIFICATEUR DE CARACTÉRISTIQUE	BONUS DE MAÎTRISE
Attaque d'arme au corps à corps	Modificateur de Force (ou de Dextérité si l'arme est dotée de la propriété <i> finesse </i>)	Si l'arme est maîtrisée
Attaque d'arme à distance	Modificateur de Dextérité (ou de Force si l'arme est dotée de la propriété <i> lancer </i>)	Si l'arme est maîtrisée
Attaque de sort	Modificateur de caractéristique d'incantation *	Toujours

* La caractéristique d'incantation est déterminée par la classe de personnage ou par l'aptitude qui permet de lancer le sort.

JUSQU'À LA PORTÉE NORMALE	ENTRE LA PORTÉE NORMALE ET LA PORTÉE LONGUE	AU-DELÀ DE LA PORTÉE LONGUE
Exemple de l'arc long : 45 m	Exemple de l'arc long : entre 46 et 180 m	Exemple de l'arc long : au-delà de 180 m
Attaque normale	Attaque avec le <i>désavantage</i>	Attaque impossible

Bonus de maîtrise

Lorsqu'une créature porte une attaque avec une arme qu'elle maîtrise, elle peut ajouter son bonus de maîtrise à son jet d'attaque.

Pour une attaque de sort, on ajoute toujours le bonus de maîtrise.

Autres modificateurs

De nombreux éléments peuvent apporter un modificateur au jet d'attaque. C'est notamment le cas des armes magiques qui améliorent les attaques de leur utilisateur ou de sorts comme bénédiction qui permet à ses bénéficiaires d'ajouter un d4 au résultat de leur jet d'attaque.

Succès et échec automatique

Le destin et la chance peuvent se montrer cléments ou cruels avec un combattant.

Lors d'une attaque :

- **si le d20 donne un résultat de 20**, l'attaque réussit automatiquement, quels que soient les modificateurs au jet et la CA de la cible. Il s'agit également d'un coup critique (voir plus loin) ;
- **si le d20 donne un résultat de 1**, l'attaque échoue automatiquement, quels que soient les modificateurs au jet et la CA de la cible.

Cette règle ne prend en compte que le résultat sur le d20 avant l'application d'un modificateur.

ATTAQUES À DISTANCE

Une attaque à distance est une attaque à l'aide d'une arme, d'un projectile, d'un sort ou d'une capacité qui permet de toucher un ennemi éloigné. Lancer une hachette, tirer à l'arc ou à l'arbalète, lancer le sort *rayon de givre* sont des exemples d'attaques à distance. Un monstre qui projette ses épines dorsales sur son ennemi utilise également une attaque à distance.

Portée

Pour pouvoir effectuer une attaque à distance, la cible doit se trouver à portée de l'arme, du sort ou de la capacité utilisée.

Si une seule portée est indiquée, comme c'est le cas pour les sorts, un personnage ne peut pas attaquer une cible qui se trouve au-delà de cette portée.

Les armes à distance possèdent souvent deux portées. Le plus petit nombre représente la portée normale, et le plus grand la portée longue. L'attaque se résout normalement tant que la cible se trouve à portée normale. Au-delà, l'attaque se fait avec le *désavantage*. Il est impossible de viser une cible située au-delà de la portée longue.

Attaquer à distance tout en étant au corps à corps

Lorsqu'un adversaire se trouve à proximité d'une créature qui effectue une attaque à distance, cela rend les choses plus compliquées.

Toute attaque à distance effectuée par un combattant qui se situe dans un rayon de 1,5 m autour d'une créature hostile qui peut le voir et qui n'est pas neutralisée s'effectue avec le désavantage.

ATTAQUES AU CORPS À CORPS

Une attaque au corps à corps permet d'attaquer un adversaire qui se trouve à portée d'allonge. La plupart des créatures de Grande taille et plus petites ont une allonge de 1,5 m, ce qui signifie qu'elles peuvent attaquer au corps à corps une cible qui se trouve dans un rayon de 1,5 m autour d'elles. Certaines créatures, notamment celles de Grande taille, et les combattants qui utilisent des armes d'hast peuvent avoir une allonge supérieure. L'allonge des adversaires des personnages est toujours indiquée dans leur profil.

Une attaque au corps à corps est généralement portée avec une arme tenue à une ou deux mains comme une épée, une massue ou une hache. Les monstres peuvent également attaquer avec leurs griffes, leurs crocs, leurs tentacules ou toute autre arme naturelle dont ils sont pourvus. Enfin, certains sorts nécessitent une attaque au corps à corps pour affecter leur cible.

Attaques à mains nues

Les attaques au corps à corps à mains nues sont le plus souvent portées avec les poings, les pieds ou la tête. Aucune de ces parties du corps n'est considérée comme une arme, mais ces attaques suivent néanmoins les règles des attaques au corps à corps. Une créature possède toujours la maîtrise des attaques à mains nues, elle ajoute donc toujours son bonus de maîtrise à ses jets d'attaque.

Une attaque à mains nues inflige des dégâts égaux à 1 + le modificateur de Force de la créature.

Attaques d'opportunité

Les combattants restent constamment à l'affût de toutes les occasions de frapper leur adversaire, notamment lorsque ce dernier baisse sa garde pour fuir ou changer de position. Une telle attaque est appelée *attaque d'opportunité*.

Provoquer une attaque d'opportunité

Une créature provoque une attaque d'opportunité de la part de son adversaire lorsqu'elle se déplace hors de portée de l'allonge de ce dernier. L'attaque intervient juste avant que l'adversaire ne s'éloigne mais n'interrompt

pas son déplacement. Une créature ne provoque une attaque d'opportunité que si elle utilise son action, sa réaction ou son déplacement pour se déplacer. Ainsi, une créature ciblée par le sort *vague tonnante* ne provoque pas d'attaque d'opportunité, car le déplacement causé par le sort est involontaire. À l'inverse, la cible du sort *compulsion* provoque des attaques d'opportunité puisqu'elle utilise son déplacement pour bouger.

Pour pouvoir porter une attaque d'opportunité, un combattant doit avoir l'adversaire qui l'a provoquée dans son champ de vision. Une créature *invisible*, par exemple, ne provoque jamais d'attaque d'opportunité. De même, dans une zone de visibilité nulle, seules les créatures avec *vision aveugle*, *vision dans le noir* ou *vision parfaite* peuvent bénéficier d'attaques d'opportunité.

Porter une attaque d'opportunité

Pour effectuer une attaque d'opportunité, une créature doit utiliser sa **réaction**. Elle peut alors porter **une seule attaque au corps à corps** à son adversaire, selon les règles habituelles des attaques au corps à corps.

Les personnages utilisent généralement l'arme qu'ils portent en main pour effectuer cette attaque, mais il peut également s'agir d'une attaque à mains nues. À moins qu'une capacité ne précise le contraire, un personnage ne peut pas utiliser d'attaque de sort au corps à corps pour effectuer une attaque d'opportunité. En effet, bénéficier d'une attaque d'opportunité permet d'effectuer une attaque, mais pas de lancer un sort.

Les monstres utilisent n'importe quelle attaque au corps à corps pour réaliser leurs attaques d'opportunité. S'ils possèdent une attaque de sort au corps à corps, ils peuvent utiliser cette dernière si son utilisation ne requiert pas de lancer un sort. Un feu follet, par exemple, peut utiliser son attaque de décharge pour effectuer une attaque d'opportunité.

Éviter les attaques d'opportunité

Le moyen le plus simple d'éviter de provoquer des attaques d'opportunité est d'utiliser l'action *Se désengager* qui permet de se déplacer jusqu'à la fin de son tour sans provoquer d'attaque d'opportunité.

L'utilisation de sorts qui permettent de se téléporter ne provoque pas non plus d'attaque d'opportunité.

Combattre à deux armes

S'il porte une arme dans chaque main, un combattant qui utilise l'action *Attaquer* peut effectuer, outre son attaque normale, une attaque de sa main secondaire s'il respecte les règles suivantes.

- Son arme principale et son arme secondaire doivent toutes deux être **des armes de corps à corps légères**.
- Le combattant doit utiliser son **action bonus** pour effectuer l'attaque de sa main secondaire. Comme il ne possède qu'une action bonus par round, il ne peut effectuer



d'attaque de sa main secondaire qu'une fois par round, et cela le prive d'autres options qui utilisent son action bonus.

- **Le combattant n'ajoute pas son modificateur de caractéristique aux dégâts de l'attaque secondaire**, sauf si ce modificateur est négatif.
- Si une arme possède la propriété *lancer*, le combattant peut la lancer au lieu d'effectuer une attaque au corps à corps.

Oppositions en combat

Porter une attaque au corps à corps n'est pas toujours la meilleure option. Un combattant qui souhaite effectuer une manœuvre spéciale à la place d'une attaque aura recours à un test d'opposition. Les deux manœuvres les plus communes, l'empoignade et la bousculade, sont présentées ci-dessous. Elles peuvent servir d'exemple à la meneuse pour gérer d'autres manœuvres imaginées par un joueur.

Empoignade

Lorsqu'un personnage souhaite empoigner ou immobiliser un adversaire, il peut utiliser l'action *Attaquer* pour effectuer une attaque au corps à corps spéciale appelée une *empoignade*. Une *empoignade* remplace une attaque au corps à corps. Si un personnage peut en effectuer plusieurs avec l'action *Attaquer*, l'*empoignade* remplace l'une d'entre elles.

Pour tenter d'empoigner une créature, cette dernière ne doit pas être de plus d'une catégorie de taille supérieure au personnage qui tente de l'empoigner. Ainsi, un combattant de taille Moyenne peut tenter d'empoigner une créature de Grande taille, mais pas une créature de taille supérieure.

Pour effectuer une empoignade, un combattant doit disposer d'au moins une main libre et sa cible doit se trouver à portée d'allonge. Le test d'empoignade est **un test opposé de Force (Athlétisme) de l'attaquant contre la Force (Athlétisme) ou la Dextérité (Acrobatie)**, au choix, de la créature qui se défend. Si l'attaquant obtient un résultat supérieur, la créature qui se défend est soumise à l'état *empoigné* (voir « Les états », p. 242). En cas d'échec ou d'égalité, la situation reste inchangée, la tentative d'empoignade échoue (voir « Test en opposition », p. 210).

Pour échapper à une empoignade, la créature *empoignée* doit utiliser une action et effectuer un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) opposé à un test de Force (Athlétisme) de la créature qui l'empoigne. La créature *empoignée* doit obtenir un résultat supérieur à son opposant pour s'échapper.

Le combattant à l'origine de l'empoignade peut toujours relâcher sa prise sans devoir utiliser d'action.

Un combattant qui a empoigné une créature peut se déplacer en la traînant ou en la portant, mais sa vitesse de déplacement est alors divisée par deux, sauf si la créature

empoignée est au moins de deux catégories de taille de moins que lui.

Bousculade

Une *bousculade* a pour objectif de mettre un adversaire à terre (voir « Les états », p. 241) ou de le repousser loin de soi. À l'instar d'une tentative d'*empoignade*, une *bousculade* remplace une attaque effectuée avec l'action *Attaquer*.

Pour tenter une bousculade, la cible ne doit pas être de plus d'une catégorie de taille supérieure à celle de l'attaquant. Ainsi, un combattant de taille Moyenne peut tenter de bousculer une créature de Grande taille, mais pas une créature de taille supérieure.

Pour effectuer une empoignade, la cible doit se trouver à portée d'allonge. Le test de bousculade est un **test opposé de Force (Athlétisme) de l'attaquant contre la Force (Athlétisme) ou la Dextérité (Acrobatie)**, au choix, de la créature qui se défend. Si l'attaquant obtient un résultat supérieur, il peut choisir de mettre sa cible à terre (voir « Les états », p. 241) ou la repousser à 1,5 m de lui. En cas d'échec ou d'égalité, la situation reste inchangée, la tentative de bousculade échoue (voir « Test en opposition », p. 210).

ABRI

Un bon moyen de se protéger des attaques adverses est de se placer derrière un abri. Un muret, un arbre, une créature ou tout autre obstacle peut servir d'abri pendant un combat.

Pour qu'une créature bénéficie d'un abri contre une attaque, l'obstacle doit se trouver entre elle et la source de l'attaque. Selon la proportion de son corps protégée par l'obstacle, la créature peut bénéficier d'un abri partiel, important ou total.

Un abri partiel est un obstacle qui protège au moins la moitié du corps, comme un muret, un grand meuble, un arbre étroit ou une autre créature, amie ou ennemie. Derrière un abri partiel, une créature bénéficie d'un **bonus de +2 à sa Classe d'Armure**.

Un abri important protège au moins les trois quarts du corps, comme une meurtrière, un arbre imposant ou les créneaux d'un mur d'enceinte. Derrière un tel abri, une créature bénéficie d'un **bonus de +5 à la CA**.

Un abri total est un obstacle qui protège la totalité du corps d'une créature, comme un mur ou une porte. Une créature derrière un abri total ne peut pas être la cible d'attaques directes. Certains sorts qui affectent une zone peuvent néanmoins l'affecter. Une créature est dissimulée par un abri total, ce qui peut lui permettre de remplir les conditions pour tenter de se cacher (voir la discrétion en combat, précédemment).

COMBAT MONTÉ

Qu'il s'agisse d'un paladin sur son destrier, d'un magicien sur son tapis volant ou d'un druide à dos de licorne, un combattant peut bénéficier de la vitesse et de la mobilité d'une monture.

Pour qu'une personne puisse chevaucher une créature, cette dernière doit être au minimum d'une catégorie de taille supérieure à celle de son cavalier, avoir une anatomie appropriée et être consentante.

MONTER ET DESCENDRE DE SA MONTURE

Pour qu'un personnage puisse monter sur sa monture, il doit se trouver dans un rayon de 1,5 m autour de celle-ci et utiliser la moitié de son déplacement. Lorsqu'il en descend, le personnage utilise également la moitié de son déplacement et se retrouve dans un espace de son choix à 1,5 m de sa monture.

Si un effet provoque un déplacement involontaire d'une monture, son cavalier doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour éviter de tomber et de se retrouver à terre (voir « Les états », p. 241) dans un rayon de 1,5 m de celle-ci.

De même, si un effet tente de mettre un cavalier à terre, ce dernier doit réussir le même jet de sauvegarde pour éviter de tomber de sa monture.

Si une monture est mise à terre, son cavalier doit utiliser sa réaction pour en redescendre et retomber sur ses pieds. Dans le cas contraire, il se retrouve lui aussi à terre à 1,5 m de sa monture.

LES MONTURES EN COMBAT

Le comportement des montures en combat diffère selon qu'il s'agit d'un animal entraîné pour porter un cavalier ou d'une créature intelligente.

Au moment où un cavalier monte sur son dos, un animal entraîné, comme un cheval domestiqué, un âne et les créatures similaires, adopte le rang d'initiative du cavalier et peut agir immédiatement. Il se déplace selon les indications du cavalier et n'a que trois actions à sa disposition : *Se précipiter*, *Se désengager* et *Esquiver*.

Les créatures intelligentes agissent indépendamment de leur cavalier. Elles gardent leur rang d'initiative et peuvent agir à leur guise, même à l'encontre des directions du cavalier. La monture pourrait ainsi se jeter dans la mêlée ou dévorer un ennemi blessé.

Lorsqu'une monture provoque une attaque d'opportunité, l'attaquant peut décider de cibler la monture ou son cavalier.

COMBAT SOUS-MARIN

Combattre sous l'eau est un véritable défi pour les personnages.

Un combattant sans vitesse de nage (qu'elle soit naturelle ou issue de la magie) qui porte une **attaque au corps à corps** subit le *désavantage*, sauf s'il utilise une dague, une javeline, une épée courte, une lance ou un trident.

Les **attaques à distance** subissent également le *désavantage*, sauf si elles sont effectuées avec une arbalète, un filet ou une arme de lancer telle qu'une javeline, une lance, un trident ou une fléchette. Quoi qu'il en soit, il est impossible de toucher une cible située au-delà de la portée normale de l'arme.

Les créatures et les objets complètement immergés sont résistants aux dégâts de feu.

LES DÉGÂTS

Quand une attaque atteint sa cible, la créature ciblée subit des dégâts qui dépendent de l'arme utilisée et des caractéristiques et aptitudes de l'attaquant. Un coup critique peut également modifier les dégâts infligés par une attaque. Les dégâts infligés sont retranchés aux points de vie actuels de la cible (voir *La santé*, p. 239).

LE JET DE DÉGÂTS

Les dégâts infligés par une arme, un sort ou une capacité sont indiqués dans sa description. Ils prennent généralement la forme d'un ou plusieurs dés (par exemple, une épée courte inflige 1d6 dégâts, une hache à deux mains en inflige 1d12 et le sort *flèche acide* en inflige 4d4 à l'impact et 2d4 au tour suivant). Pour déterminer les dégâts d'une attaque, on lance tous les dés indiqués auxquels on ajoute certains modificateurs pour obtenir le montant total de dégâts.

Lors d'une attaque avec une arme, on ajoute aux dégâts infligés le modificateur de la même caractéristique que celle utilisée pour le jet d'attaque.

Lors de l'utilisation d'un sort, son descriptif précise si un modificateur doit être appliqué au jet de dégâts. Si un sort inflige des dégâts à plus d'une créature, les dégâts ne sont lancés qu'une seule fois et le total est infligé à chacune des créatures.

COUPS CRITIQUES

Lorsqu'un attaquant obtient un coup critique sur une attaque (voir page 234), **les dés de dégâts de l'attaque sont lancés deux fois**. Le résultat est ensuite ajouté aux modificateurs qui, eux, ne sont pas doublés. Tous les dés de dégâts de l'attaque sont doublés, même ceux issus de capacités

spéciales comme *Attaque sournoise* du roublard ou *Châtiment* du paladin. Pour accélérer les choses, il est préférable de lancer tous les dés en même temps.

ASSOMMER UNE CRÉATURE

Un combattant peut souhaiter neutraliser son ennemi plutôt que le tuer. Pour assommer une créature, un combattant doit le décider lorsqu'il effectue **une attaque au corps à corps qui réduit les points de vie de son adversaire à 0**. Le choix peut être fait au moment d'infliger les dégâts. La créature se retrouve alors *inconsciente et stabilisée* (voir *La santé*, page 239).

TYPES DE DÉGÂTS

Selon l'arme, la capacité ou le sort utilisé, les dégâts infligés peuvent être de différents types. Tous les types de dégâts ont le même effet : réduire les points de vie de la cible. Néanmoins, certaines créatures sont vulnérables, résistantes ou immunisées à certains types de dégâts, il est donc nécessaire d'identifier les types de dégâts infligés par une attaque.

La liste ci-dessous reprend tous les types de dégâts possibles avec quelques exemples de créatures et d'effets qui les infligent. La meneuse pourra se baser sur cette liste pour assigner un type de dégâts à un effet de sa création.

Acide. Les dégâts d'acide sont causés par des substances corrosives comme le sort *flèche acide*, le souffle d'un dragon noir, les sucs gastriques des créatures géantes qui avalent leurs victimes ou l'étrange cube gélatineux.

Contondant. Les dégâts contondants sont causés par des chocs, des chutes et des armes qui blessent sans trancher ni déchirer les chairs, comme le marteau de guerre ou la massue. La constriction comme celle causée par un anaconda cause également des dégâts contondants.

Feu. Tout ce qui brûle cause des dégâts de feu. Le souffle des dragons rouges, les sorts comme *boule de feu* ou *mains brûlantes*, la lave, la proximité avec un élémentaire de feu ou un incendie sont de bons exemples d'effets causant des dégâts de feu.

Force. L'énergie magique pure et concentrée pour infliger des dégâts provoque des dégâts de force, comme les sorts *projectile magique* ou *explosion occulte*.

Foudre. Les dégâts de foudre sont causés par les effets qui produisent de l'électricité (pourtant inconnue dans les univers médiévaux de *Rôle'n Play*) comme le sort *éclair*, le souffle d'un dragon bleu et, bien entendu, la foudre.

Froid. Ces dégâts sont causés par un froid intense provoqué, par exemple, par le souffle d'un dragon blanc ou d'un loup arctique, les sorts *rayon de givre* ou *tempête de grêle* ou encore le contact paralysant d'une liche.

Nécrotique. Les dégâts nécrotiques sont provoqués par l'énergie négative qui anime les morts-vivants. De nombreuses attaques portées par ces monstres causent des dégâts nécrotiques, ainsi que de nombreux sorts de nécromancie.

Perforant. Les dégâts perforants sont provoqués par des objets pointus qui percent les chairs. Les armes comme la dague ou la lance, les crocs des créatures ou les piques au fond d'une fosse sont de bons exemples.

Poison. Les substances nocives et toxiques provoquent des dégâts de poison. Les créatures venimeuses, les plantes vénéneuses et le terrible souffle du dragon vert causent de tels dégâts.

Psychiques. Les dégâts psychiques sont provoqués par les pouvoirs de l'esprit et certains enchantements et illusions comme *assassin imaginaire*.

Radiant. Les dégâts radiants sont l'inverse des dégâts nécrotiques. Ils sont provoqués par des armes bénies ou divines, comme celles des anges, et les sorts de magie divine comme le sort *esprits gardiens*.

Tonnerre. Un effet qui cause un bruit insoutenable, comme le sort *vague tonnante*, provoque des dégâts de tonnerre.

Tranchant. Les dégâts tranchants sont provoqués par des armes effilées comme les épées et les haches. Les griffes acérées des monstres causent également des dégâts tranchants.

VULNÉRABILITÉ, RÉSISTANCE ET IMMUNITÉ AUX DÉGÂTS

Certaines créatures sont plus susceptibles d'être affectées par certains types de dégâts. À l'inverse, d'autres résistent particulièrement bien à certains dégâts et certaines y sont parfois totalement immunisées.

Une créature **immunisée** à un type de dégâts réduit les dégâts de ce type à 0.

Une créature **vulnérable** à un type de dégâts subit le double des dégâts de ce type.

Une créature **résistante** à un type de dégâts réduit les dégâts de ce type de moitié.

La résistance et la vulnérabilité sont appliquées après tous les autres modificateurs aux dégâts. Imaginons une créature résistante au feu qui se trouverait dans une zone qui réduit tous les dégâts de 5. Si cette créature est victime d'une *boule de feu* qui inflige 29 dégâts de feu, elle doit d'abord réduire les dégâts de 5 et seulement ensuite appliquer sa résistance. Elle subira donc 12 dégâts de feu.

Plusieurs résistances et vulnérabilités au même type de dégâts ne se cumulent pas. Une créature résistante à la fois aux dégâts de foudre et aux dégâts non magiques réduira les dégâts d'une foudre naturelle de moitié (et non de trois quarts).

LA SANTÉ

Les personnages de *Rôle'n Play* prennent de grands risques. Monstres, pièges et environnements hostiles forment un cocktail dangereux. Et si la magie qui baigne le monde peut les guérir, parfois, la faucheuse vient réclamer son dû. Ce chapitre détaille les règles qui concernent la santé des personnages : points de vie et soins, états spéciaux, fatigue et repos et, bien entendu, la limite entre la vie et la mort.

LES POINTS DE VIE

Les points de vie d'une créature représentent une combinaison de différents éléments décrits ci-dessous. Lorsqu'une créature perd des points de vie, un ou plusieurs de ces éléments sont affectés. Par exemple, subir 7 points de dégâts à la suite d'un coup d'épée ne signifie pas nécessairement que la lame a percé l'armure et fait couler le sang. Le coup peut avoir eu un impact psychologique qui entame le courage du combattant et le rapproche de la défaite. Néanmoins, lorsqu'une créature tombe à 0 point de vie, c'est souvent à la suite d'une attaque violente ou d'un choc brutal.

Quel que soit l'élément ci-dessous qui est affecté, lorsqu'une créature subit des dégâts, cela se traduit d'une seule et même manière en termes de règles : les points de vie de la créature diminuent.

- **État de santé.** Les points de vie mesurent l'état de forme physique d'une créature. Plus une créature possède de PV, plus elle peut encaisser d'attaques et de blessures.
- **Volonté.** Les PV représentent une part de hargne, de courage, de volonté de continuer à se battre. Un nombre important de PV peut ainsi démontrer une capacité à se relever après les pires traumatismes.
- **Défense.** Certains combattants semblent avoir l'art d'éviter les coups les plus dangereux. De nombreux PV démontrent une capacité à placer son corps de manière à réduire l'impact des attaques.
- **Chance.** Des PV élevés peuvent également représenter la chance d'une créature qui, sans vraiment le vouloir, échappe aux pires attaques.
- **Immunité scénaristique.** À l'instar des films d'action dans lesquels les personnages secondaires peuvent être éliminés d'un seul coup tandis qu'il faut asséner de nombreuses attaques pour vaincre les vrais méchants, une créature plus importante dans l'aventure possédera souvent plus de points de vie pour rappeler l'importance de l'obstacle qu'elle représente sur le chemin des héros.

FLUCTUATION DES POINTS DE VIE

Les points de vie d'une créature fluctuent pendant la partie au fur et à mesure des dégâts qu'elle subit et des soins qu'elle reçoit. Quand une créature subit des dégâts, ses points de vie diminuent du montant des dégâts subis. Lorsqu'elle reçoit des soins, ses points de vie remontent à hauteur des soins reçus.

Les points de vie d'une créature se situent toujours entre 0 (il est impossible d'avoir des points de vie négatifs) et son maximum.

La fluctuation des points de vie n'a aucun effet sur les capacités d'une créature tant que ses PV n'atteignent pas 0.

SOINS

À moins qu'ils ne causent la mort d'une créature, les dégâts ne sont pas permanents. Et encore, une magie puissante peut faire revenir une créature d'entre les morts. Une créature peut remonter ses points de vie en se reposant ou en recevant des soins magiques.

Quand une créature reçoit des soins, ses points de vie remontent du montant des soins reçus, sans pouvoir dépasser son maximum.

Une créature morte ne peut pas regagner de points de vie avant d'avoir été ramenée d'entre les morts grâce, par exemple, au sort *rappel à la vie* (ce sort de niveau 5 sera décrit dans un futur ouvrage).

TOMBER À 0 POINT DE VIE

Quand une créature tombe à 0 point de vie, cela ne signifie pas toujours qu'elle meurt. Les différents cas de figure sont présentés ci-dessous.

Mort instantanée

Lorsqu'un personnage subit des dégâts qui le font tomber à 0 point de vie et que le reliquat de dégâts est égal ou supérieur à son maximum de points de vie, il meurt instantanément.

Tomber inconscient

Lorsqu'un personnage subit des dégâts qui le font tomber à 0 point de vie et qu'il ne meurt pas instantanément, il tombe *inconscient* (voir les états, plus loin). Il ne reprendra connaissance que lorsqu'il regagnera au moins un point de vie.



Jet de sauvegarde contre la mort

Lorsqu'un personnage commence son tour à 0 point de vie, il doit effectuer un jet de sauvegarde spécial appelé jet de sauvegarde contre la mort qui représente son ultime lutte contre le trépas. Ce jet n'est lié à aucune caractéristique et ne peut recevoir des modificateurs que d'aptitudes ou de sorts qui permettent d'augmenter les chances de réussir un jet de sauvegarde.

Pour effectuer un jet de sauvegarde contre la mort, on lance un d20. Un résultat de 10 ou plus est un succès, un résultat inférieur est un échec.

Quand un personnage cumule trois succès, il est *stabilisé* (voir ci-dessous). S'il cumule trois échecs, il meurt. Les succès et les échecs ne doivent pas nécessairement être consécutifs, il faut donc noter chaque résultat jusqu'à atteindre trois succès ou trois échecs. Les compteurs de succès et d'échecs sont remis à 0 dès que le personnage est stabilisé ou regagne au moins un point de vie.

Faire 1 ou 20

Un résultat de 1 sur le d20 lors d'un jet de sauvegarde contre la mort compte comme deux échecs. Sur un résultat de 20 sur le dé, le personnage est stabilisé.

Dégâts subis à 0 point de vie

Si un personnage subit des dégâts alors qu'il est à 0 point de vie, il ajoute instantanément un échec à son compteur de jets de sauvegarde contre la mort. S'il s'agit d'un coup critique, il ajoute deux échecs. Si les dégâts subis sont supérieurs ou égaux au maximum de points de vie du personnage, il meurt instantanément.

Stabiliser une créature

Lorsqu'une créature tombe à 0 point de vie, le moyen le plus efficace de la sauver est de lui prodiguer des soins magiques à l'aide d'un sort ou d'une potion, par exemple. Néanmoins, même sans usage de magie, il est possible de la stabiliser avant qu'elle ne meure des suites des échecs à ses jets de sauvegarde contre la mort.

Pour stabiliser une créature à 0 point de vie, il faut utiliser une action et réussir un test de Sagesse (Médecine) DD 10.

Une créature stabilisée reste à 0 point de vie et est toujours *inconsciente*. Cependant, elle ne doit plus effectuer de jets de sauvegarde contre la mort. Elle regagnera 1 point de vie et reprendra dès lors connaissance après 1d4 heures.

Une créature stabilisée qui subit des dégâts n'est plus considérée comme stabilisée et doit recommencer à faire des jets de sauvegarde contre la mort à chacun de ses tours. Comme elle a été stabilisée entre temps, le compteur de succès et d'échecs est remis à zéro.

Les monstres et la mort

La meneuse est encouragée à considérer les monstres comme morts dès qu'ils atteignent 0 point de vie plutôt qu'*inconscients* et de leur faire effectuer des jets de sauvegarde contre la mort. Cela accélère le jeu et évite un décompte fastidieux des succès et des échecs de chaque monstre tombé à 0 point de vie.

Les adversaires principaux et personnages non-joueurs importants peuvent constituer une exception et suivre les mêmes règles que les personnages.

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Les points de vie temporaires sont une réserve spéciale de points de vie, distincte des points de vie normaux, qui peuvent être obtenus grâce à des aptitudes ou des sorts.

Si une créature subit des dégâts alors qu'elle possède des points de vie temporaires, **les dégâts réduisent d'abord les points de vie temporaires** avant d'entamer les véritables points de vie de la créature.

La réserve constituée par les points de vie temporaires peut permettre à une créature de dépasser son maximum de points de vie. Il est ainsi possible d'être à son maximum de points de vie et de bénéficier de points de vie temporaires.

Les points de vie temporaires ne sont pas restaurés par des soins. Si une créature a perdu une partie des points de vie temporaires qui lui ont été octroyés par une aptitude, elle ne peut pas les récupérer avec un sort ou une potion de soins.

Si une créature reçoit des points de vie temporaires de plusieurs sources différentes, **ils ne se cumulent pas**. La créature doit choisir quelle source de points de vie temporaires elle conserve, les autres sont simplement ignorés.

Une créature à 0 point de vie peut recevoir des points de vie temporaires. Néanmoins, cela ne lui permet pas d'être stabilisée ou de reprendre connaissance. En revanche, ces points de vie temporaires peuvent absorber les dégâts subis et ainsi éviter que la créature ne doive ajouter un échec automatique à son décompte de jets de sauvegarde contre la mort.

Les points de vie temporaires persistent jusqu'à leur disparition à la suite de dégâts, jusqu'au terme précisé dans la capacité ou le sort qui les a octroyés ou, si aucune durée n'est précisée, jusqu'à que la créature qui en bénéficie termine un repos long.

LES ÉTATS

La perte de points de vie constitue le risque le plus courant et mortel encouru par des combattants. Néanmoins, certaines attaques, certaines capacités ou certains sorts peuvent causer d'autres effets qui sont représentés par les états spéciaux. Ces états modifient les possibilités offertes à une créature de différentes manières, souvent négatives, mais certains états offrent des *avantages*, comme l'état *invisible*.

Un état persiste jusqu'à ce qu'il soit contré (par exemple, l'état à *terre* prend fin lorsque la créature se remet debout) ou que la durée de l'effet qui l'a provoqué arrive à son terme.

Si plusieurs effets infligent le même état à une créature, chaque instance de l'état a sa propre durée, mais les états ne se cumulent pas. Une créature se trouve, ou pas, dans un certain état mais cet état ne s'aggrave pas si la créature le subit plusieurs fois.

Les conséquences de chaque état sur une créature sont spécifiées ci-dessous.

À TERRE

- Une créature à *terre* n'a plus que l'option de ramper pour se déplacer (voir « Déplacements », p. 228).
- Une créature à *terre* peut mettre un terme à l'effet en se relevant (ce qui utilise la moitié de sa vitesse de déplacement, cf. p. 228).
- Une créature à *terre* effectue ses attaques avec le *désavantage*.
- Un assaillant situé à 1,5 m d'une créature à *terre* a l'*avantage* à ses attaques contre elle.
- Un assaillant situé à plus de 1,5 m d'une créature à *terre* subit le *désavantage* à ses attaques contre elle.

ASSOURDI

- Une créature *assourdie* n'entend plus rien. Elle échoue automatiquement aux tests de caractéristiques qui utilisent l'ouïe.

AVEUGLÉ

- Une créature *aveuglée* ne voit rien. Elle échoue automatiquement aux tests de caractéristiques qui utilisent la vue.
- Une créature *aveuglée* effectue ses attaques avec le *désavantage*.
- Les attaques contre une créature *aveuglée* bénéficient de l'*avantage*.

CHARMÉ

- Une créature *charmée* ne peut attaquer l'individu qui l'a charmée ou le cibler avec des aptitudes ou des sorts néfastes.

- L'individu qui a charmé la créature bénéficie de l'*avantage* aux tests de caractéristiques pour interagir socialement avec elle (voir *Les interactions sociales*, p. 223).

EMPOIGNÉ

- La vitesse d'une créature *empoignée* devient 0.
- Une créature *empoignée* ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse.
- L'état *empoigné* prend fin si l'empoigneur est *neutralisé* (voir plus loin).
- L'état *empoigné* prend fin si un effet emporte la créature *empoignée* au-delà de la portée d'allonge de l'empoigneur ou de l'empoignade. Par exemple, une créature *empoignée* projetée par le sort *vague tonnante* ne l'est plus.

EMPOISONNÉ

- Une créature *empoisonnée* subit le *désavantage* aux jets d'attaque et aux tests de caractéristiques.

ENTRAVÉ

- La vitesse d'une créature *entravée* devient 0.
- Une créature *entravée* ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse.
- Une créature *entravée* effectue ses attaques avec le *désavantage*.
- Les attaques qui visent une créature *entravée* se font avec l'*avantage*.
- Une créature *entravée* subit le *désavantage* aux jets de sauvegarde de Dextérité.

REPOUSSÉ

Certaines aptitudes peuvent *repousser* un certain type de créatures, comme la Canalisation d'énergie divine des clercs qui permet de repousser les morts-vivants. À la différence des autres états, *repoussé* n'est pas annulé par un effet qui annule tous les états qui affectent une créature, sauf s'il est spécifiquement désigné.

- Une créature *repoussée* doit passer son tour à essayer de s'éloigner le plus possible de l'effet qui la repousse.
- Une créature *repoussée* ne peut pas volontairement s'approcher à moins de 9 m de l'effet qui la repousse.
- Une créature *repoussée* ne peut pas utiliser de réaction.
- Une créature *repoussée* ne peut utiliser que l'action *Se précipiter* ou une action qui lui permet d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer.
- Si une créature *repoussée* n'a nulle part où s'enfuir, elle peut utiliser l'action *Esquiver*.

ÉTOURDI

- Une créature *étourdie* est *neutralisée* (voir plus loin).
- Une créature *étourdie* ne peut pas se déplacer.
- Une créature *étourdie* ne peut parler qu'en balbutiant.
- Une créature *étourdie* échoue automatiquement aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les attaques qui ciblent une créature étourdie se font avec l'*avantage*.

INCONSCIENT

- Une créature *inconsciente* est *neutralisée* (voir plus loin).
- Une créature *inconsciente* est incapable de se déplacer et de parler et n'a pas conscience de ce qui l'entoure.
- Une créature lâche ce qu'elle tient en main lorsqu'elle tombe *inconsciente*.
- Une créature qui tombe *inconsciente* est à terre (voir plus haut).
- Lorsqu'une créature reprend connaissance, elle est à terre (voir plus haut).
- Une créature *inconsciente* échoue automatiquement à ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les attaques qui ciblent une créature *inconsciente* se font avec l'*avantage*.
- Une attaque qui touche une créature *inconsciente* est automatiquement un coup critique si l'attaquant se trouve dans un rayon de 1,5 m autour de la créature.

INVISIBLE

- Une créature *invisible* ne peut être vue sans recourir à la magie ou à un sens spécial.
- Si elle souhaite se cacher, une créature *invisible* est considérée comme en situation de visibilité nulle (cf. p. 220).
- Il est possible de déterminer l'emplacement d'une créature *invisible* grâce aux sons qu'elle émet et aux traces qu'elle laisse.
- Une créature *invisible* effectue ses attaques avec l'*avantage*.
- Les attaques qui ciblent une créature *invisible* subissent le *désavantage*.

NEUTRALISÉ

- Une créature *neutralisée* ne peut pas effectuer d'action ou de réaction.
- Une créature *neutralisée* perd sa concentration (voir *La magie*, p. 250).

PARALYSÉ

- Une créature *paralysée* est *neutralisée* (voir plus haut).
- Une créature *paralysée* échoue automatiquement aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.

- Les attaques qui ciblent une créature *paralysée* bénéficient de l'*avantage*.
- Une attaque qui touche une créature *paralysée* est automatiquement un coup critique si l'attaquant se trouve dans un rayon de 1,5 m autour de la créature.

PÉTRIFIÉ

- Une créature *pétrifiée* est *neutralisée* (voir précédemment).
- Une créature *pétrifiée*, ainsi que tous les objets non magiques qu'elle porte ou transporte, est transformée en substance solide inanimée (généralement en pierre).
- Le poids d'une créature *pétrifiée* est multiplié par dix.
- Une créature *pétrifiée* cesse de vieillir.
- Une créature *pétrifiée* est incapable de se déplacer et de parler et n'a pas conscience de ce qui l'entoure.
- Les attaques qui ciblent une créature *pétrifiée* se font avec l'*avantage*.
- Une créature *pétrifiée* échoue automatiquement aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Une créature *pétrifiée* est résistante à tous les dégâts (cf. p. 238).
- Une créature *pétrifiée* est immunisée aux poisons et aux maladies. Les poisons et les maladies qui l'affectent au moment de la pétrification ne sont pas neutralisés, leur effet est simplement suspendu.

TERRORISÉ

- Une créature *terrorisée* subit le *désavantage* aux tests de caractéristiques et aux jets d'attaque tant que la source de sa frayeur se trouve dans son champ de vision.
- Une créature *terrorisée* ne peut pas se rapprocher volontairement de la source de sa frayeur.

FATIGUE ET ÉPUISEMENT

La faim, la déshydratation, l'exposition à des températures glaciales et d'autres effets provoquent un effet particulier appelé épuisement.

L'épuisement se mesure sur une échelle à six niveaux dont les effets sont cumulatifs.

Un effet qui provoque de l'épuisement précise combien de niveaux d'épuisements il inflige. Le niveau d'épuisement d'une créature augmente du nombre de niveaux précisé.

Les effets de l'épuisement sont cumulatifs. Une créature subit les effets de son niveau actuel d'épuisement et des niveaux inférieurs.

Un effet qui réduit l'épuisement diminue le niveau du montant indiqué dans sa description. Une créature dont le niveau d'épuisement retombe à 0 ne subit plus aucun effet.

NIVEAU D'ÉPUISEMENT	EFFET
1	Désavantage aux tests de caractéristiques
2	Vitesse divisée par deux
3	Désavantage aux attaques et aux jets de sauvegarde
4	Maximum des points de vie divisé par deux
5	Vitesse réduite à 0
6	Mort

À condition d'avoir pu boire et manger, une créature réduit son niveau d'épuisement de 1 après un repos long (voir plus loin).

REPOS

Même si les personnages de *Rôle'n Play* sont des aventuriers aguerris, ils ne peuvent passer des journées entières à explorer des ruines, combattre des monstres, négocier avec des brigands et enquêter sur des crimes. Même les héros ont besoin de repos pour panser leurs plaies, se restaurer, et retrouver la force mentale nécessaire à l'utilisation de la magie.

Au cours des aventures, les personnages peuvent observer des périodes de repos court pendant la journée et une période de repos long à la fin de celle-ci. Entre les aventures, les personnages peuvent récupérer pendant un moment de répit (voir « Récupérer », p. 247).

Repos court

Un repos court est une période de repos qui dure au minimum **une heure**. Pendant ce temps, un personnage ne fait rien de plus fatigant que manger, boire, lire et panser ses blessures. Toute autre activité (se battre, lancer un sort, explorer une zone) empêche un personnage de bénéficier du repos court.

Au terme d'un repos court, un personnage peut puiser dans sa réserve de dés de vie. Un personnage possède un dé de vie par niveau de personnage et le type de dé est déterminé par sa classe. Il peut en lancer un ou plusieurs au terme du repos, ajouter son modificateur de Constitution au résultat de chaque dé, et récupérer des points de vie à hauteur du montant obtenu. Il peut lancer ses dés de vie les uns après les autres et ainsi attendre le résultat d'un dé avant de choisir s'il en lance un autre. Les dés de vie sont en partie récupérés au terme d'un repos long (voir ci-après).

METTRE EN SCÈNE LES REPOS

Lorsqu'un personnage se repose, il peut récupérer une bonne partie de ses points de vie, voire la totalité en cas de repos long. Cela ne signifie pas que ses blessures se referment par magie. Les points de vie sont plus que la mesure de la forme physique d'un personnage. Ils mesurent également son courage, sa capacité à éviter les pires coups et sa hargne. Un personnage qui possède un maximum de 50 points de vie qui termine la journée avec 5 points de vie n'a en réalité pas subi de blessures graves, qui ne surviennent que lorsque les points de vie tombent à zéro. À 5 points de vie, il est sans doute couvert d'égratignures et d'ecchymoses (qui s'oublent rapidement après une bonne nuit), mais il est également épuisé par les combats et a besoin de retrouver son énergie et sa rage de vaincre. Le repos n'est pas que physique, il est aussi mental. Une période de repas c'est aussi le moment de discuter avec ses compagnons, de rire, de manger un morceau et de faire le point.

Repos long

Un repos long est une période de repos d'au moins **8 h** pendant laquelle un personnage dort ou n'entreprend que des activités peu fatigantes comme lire, discuter, se restaurer ou monter la garde pendant un maximum de deux heures. Si le repos long est interrompu par une activité plus soutenue comme une heure de marche, un combat ou le lancer d'un sort, le personnage doit recommencer le repos long au début pour bénéficier de ses bienfaits.

Au terme d'un repos long, un personnage regagne la totalité de ses points de vie. Il regagne aussi la moitié de son total de dés de vie (minimum 1) qu'il aurait dépensé pendant des repos courts.

Un personnage ne peut bénéficier que d'un repos long par période de 24 h. Pour tirer un bénéfice d'un repos long, il doit avoir au moins 1 point de vie au début de la période de repos.

ENTRE LES AVENTURES

Les moments les plus excitants de la vie des personnages de *Rôle'n Play* sont évidemment ceux passés à explorer des donjons, à combattre des forces maléfiques ou à négocier avec des dragons. Mais entre les aventures, les héros ont besoin de temps pour se reposer et préparer leur prochaine mission. Ils peuvent également mettre ce temps à profit pour faire d'autres choses : entreprendre des recherches, fabriquer des armes ou simplement dépenser leur or si difficilement acquis.

Souvent, le temps passé entre les aventures n'est pas joué de manière précise. La meneuse peut simplement annoncer une ellipse et reprendre l'action « plusieurs semaines plus tard ». Les joueurs pourront également décrire les activités entreprises par leur personnage pendant cette accalmie. Pour la meneuse, néanmoins, il sera parfois nécessaire de tenir compte du temps qui passe car en toile de fond, sans que les personnages en aient conscience, les plans ourdis par les adversaires passés ou à venir des héros avancent à grands pas.

VENDRE SON BUTIN

Au cours de leurs aventures, les personnages ont maintes occasions d'amasser des trésors, de l'équipement, des armes ou encore des objets magiques. De retour à la civilisation, ils peuvent vendre ce butin, à condition de trouver un acheteur intéressé.

ARMES, ARMURES ET ÉQUIPEMENT D'AVENTURIER

En règle générale, les armes, armures et autres pièces d'équipement en bon état se revendent à la moitié de leur prix sur un marché. Les armes et les armures utilisées par les monstres sont souvent trop abîmées pour être revendues. Il peut être difficile de revendre les pièces les plus chères dans de petites communautés rurales. Peu de gens dans un village modeste auront le besoin, et les moyens, d'acheter l'armure de plates complète d'un aventurier. Pour cela, il sera préférable de se rendre dans une cité plus importante.

GEMMES, BIJOUX ET ŒUVRES D'ART

Ces objets peuvent être vendus à leur valeur réelle sur le marché. Il est possible de les échanger contre de l'argent ou de les utiliser dans le cadre d'une transaction. De même que pour l'équipement, les objets d'une valeur exceptionnelle trouveront plus facilement acheteur dans une grande ville chez un artisan spécialisé.

OBJETS MAGIQUES

Revendre des objets magiques est problématique. S'il est assez facile de trouver quelqu'un disposé à acheter une potion ou un parchemin, d'autres objets ne sont à la portée que des plus riches. Les objets magiques rares sont l'apanage des nantis et des collectionneurs et ils s'échangent plus souvent dans des ventes aux enchères exclusives que dans une échoppe. C'est aussi pourquoi, à part quelques objets magiques courants, les personnages ne trouveront que rarement des objets magiques ou des sorts à vendre. Il faut toujours garder à l'esprit que la magie a une valeur et une rareté bien supérieure à l'or.

TROC

Dans les régions reculées, la base du commerce est souvent le troc. Tout comme les gemmes et les œuvres d'art, les marchandises courantes (comme des lingots de métal, des sacs de sel, du bétail, etc.) conservent leur pleine valeur sur le marché et peuvent être utilisées comme monnaie d'échange. Il est parfois difficile de juger de la valeur d'un objet dans les régions où la survie est difficile. À certains endroits, un litre d'eau pure aura plus de valeur qu'un kilo d'or...

LE TRAIN DE VIE

Quand les personnages n'arpentent pas les profondeurs de ruines hantées ou ne bataillent pas contre une horde d'orcs, ils font partie intégrante de la société de l'univers du jeu. Où vivent-ils ? Possèdent-ils un manoir personnel ou se contentent-ils d'une chambre dans les bas-fonds ? Mènent-ils grand train ou préfèrent-ils écumer les tavernes mal famées ? Portent-ils des vêtements d'aristocrates ou vivent-ils humblement ?

Ces choix n'ont pas d'influence en termes de règles mais peuvent avoir un impact sur la manière dont les PNJ interagissent avec les personnages. Par exemple, mener un train de vie aristocratique ouvrira certaines portes dans la haute société d'une ville, mais ne sera d'aucune aide pour attirer la confiance des milieux interlopes du quartier des docks.

Entre deux aventures, un personnage choisit le train de vie qu'il souhaite mener et dépense l'argent nécessaire. Le

montant mentionné dans le tableau ci-dessous prend en compte le logement, la nourriture, les boissons, les besoins essentiels et l'entretien du matériel du personnage et correspond au coût d'un tel train de vie pour une journée. Le personnage peut choisir de changer de train de vie chaque semaine en fonction de ses ressources ou pour les besoins de la préparation de la prochaine aventure.

TRAINS DE VIE	
TRAIN DE VIE	COÛT QUOTIDIEN
Mendiant	-
Misérable	1 pa
Pauvre	2 pa
Modeste	1 po
Confortable	2 po
Riche	4 po
Aristocratique	10 po minimum

Mendiant

Le personnage vit dans des conditions indignes. Sans logis, il s'abrite où il le peut dans la rue ou des bâtiments abandonnés. Pour se nourrir, il dépend des bonnes grâces des plus nantis. Il évolue dans un univers de faim, de maladie et de violence. Les autres mendiants convoitent son matériel, une simple épée ou une pièce d'armure pouvant représenter la valeur de nombreux repas. En ville, la plupart des gens ne considèrent pas le personnage comme digne de leur attention.

Misérable

Une grange qui prend l'eau, une cabane au sol de terre battue ou une chambre infestée de vermine dans les pires quartiers sont le lot des personnages misérables. Comme pour le mendiant, le désespoir, la faim et la violence forment une toile de fond bien morose. Les miséreux dans son genre passent souvent inaperçus et ne peuvent espérer de réelle protection de la loi. Dans ce milieu, on croise de nombreuses personnes qui ont subi de terribles revers, des dérangés, des exilés ou des malades.

Pauvre

Un personnage pauvre doit se passer de la plupart des confort. Il mange à peine à sa faim, porte des vêtements usés jusqu'à la corde et vit dans un logement certes décent, mais qui n'est guère plus qu'une chambre commune dans un asile de nuit ou au-dessus d'une taverne. La maladie, le crime et la violence sont monnaie courante, et les lois ne protègent pas vraiment un personnage menant un train de vie pauvre.

Modeste

Un personnage au train de vie modeste évite les pires quartiers de la ville et s'assure un équipement en bon état. Il loue une chambre dans une auberge, une pension ou un temple et ne souffre pas de la faim. Cet environnement sain lui permet d'éviter les maladies. Les soldats, les ouvriers, les étudiants et les ecclésiastiques de faible rang doivent souvent se contenter d'un train de vie modeste.

Confortable

Mener un train de vie confortable permet de vivre dans une petite maison de classe moyenne ou de louer une chambre individuelle dans une bonne auberge. Un personnage vivant de manière confortable possède des habits et un équipement bien entretenu et fréquente par exemple des marchands, des artisans et des officiers militaires.

Riche

Un personnage choisissant ce mode de vie mène une vie de luxe, même s'il n'a pas le statut social des familles nobles. Le personnage possède une grande maison dans un beau quartier ou une suite privée dans une auberge de standing. Il est même possible qu'il s'offre les services de quelques serviteurs.

Aristocratique

Le personnage mène une vie d'abondance, de confort et de luxe. Il fréquente les cercles les plus influents et habite un logement digne d'un prince comme un manoir sur les hauteurs de la ville ou un vaste appartement dans la meilleure auberge. Il mange la meilleure nourriture, goûte les meilleurs vins et porte des vêtements à la dernière mode. Il entretient certainement plusieurs serviteurs et parfois une garde personnelle. Le personnage est invité aux événements mondains en compagnie des politiciens, des maîtres des guildes commerçantes, du haut clergé et de l'aristocratie de la région. Si un train de vie aristocratique ouvre des portes, il ne va pas sans risques. Plus un personnage étale sa richesse, plus il attire les voleurs ou risque de se retrouver mêlé à des intrigues politiques.

INTERMÈDES

Les personnages peuvent profiter du répit entre deux aventures pour entreprendre différentes activités, qui varient en durée. Cette dernière se compte en jours et un personnage doit effectuer l'activité pendant le nombre de jours indiqué pour en tirer le bénéfice. Les jours dédiés à une activité n'ont pas à être consécutifs.



ARTISANAT

Le personnage fabrique un objet non magique comme une arme, une armure, de l'équipement d'exploration ou des œuvres d'art. Il doit pour ce faire maîtriser les outils nécessaires à la fabrication de l'objet (souvent un type d'outils d'artisan) et éventuellement avoir accès à des matériaux et des locaux adéquats. Par exemple, pour fabriquer une épée, il sera nécessaire de posséder un lingot de fer et d'avoir accès à une forge.

La valeur totale des objets fabriqués en une journée peut atteindre 5 po. Un objet plus cher nécessite plusieurs journées de travail. Fabriquer une épée longue d'une valeur de 15 po nécessite ainsi trois jours de travail.

Plusieurs personnages peuvent collaborer à la fabrication d'un objet à condition que chacun maîtrise les outils adéquats et qu'ils travaillent dans un même lieu. Chaque personnage contribue à hauteur de 5 po par jour de travail. Ainsi, trois personnages travaillant ensemble à la fabrication d'une épée longue peuvent la terminer en une journée.

Le coût des matériaux est égal à la moitié de la valeur marchande de l'objet. Pour fabriquer une épée longue, il faut donc investir 7 po et 5 pa avant de commencer sa fabrication.

Pendant la fabrication d'un objet, un personnage peut adopter un train de vie modeste sans avoir à en payer le prix ou un train de vie confortable pour la moitié du coût.

EXERCER UNE PROFESSION

Le personnage s'assure un train de vie en travaillant. Cela concerne principalement les personnages de bas niveau, les aventuriers plus expérimentés auront certainement ramené suffisamment de trésors de leurs périples pour ne pas devoir travailler.

Un simple travail permet au personnage de s'assurer un train de vie modeste sans avoir à payer 1 po par jour. S'il fait partie d'une organisation qui lui fournit un emploi, comme un temple ou une guilde, il s'assure un train de vie confortable.

Un personnage qui maîtrise la compétence *Représentation* peut la mettre à profit entre les aventures pour s'assurer un train de vie riche sans en payer le coût quotidien.

RÉCUPÉRER

Un moment de répit entre deux aventures peut permettre à un personnage de se remettre d'une blessure grave, d'un empoisonnement ou d'une maladie.

Après trois jours de repos, un personnage qui réussit un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 peut choisir un des bénéfices suivants.

- Annuler un effet qui l'empêche de récupérer des points de vie.
- Bénéficier pendant 24 h de l'*avantage* aux jets de sauvegarde contre une maladie ou un empoisonnement dont il souffre actuellement.

MENER DES RECHERCHES

Le répit entre deux aventures est une opportunité qui s'offre aux personnages de mener des recherches pour en apprendre plus sur un sujet précis ou sur un mystère. Un personnage pourrait aussi préparer sa prochaine aventure en se renseignant sur la région où elle se déroulera ou sur les ennemis qu'il pense y rencontrer.

Mener des recherches peut se faire de différentes manières : dans une bibliothèque à consulter des ouvrages poussiéreux, dans un temple pour consulter un oracle, dans la tour d'un mage à profiter de son érudition ou dans les tavernes du port à jouer et boire pour délier les langues. Quelle que soit la méthode, elle coûte 1 po par jour pour couvrir les dépenses. Ce coût s'ajoute au coût du train de vie mené par le personnage.

La meneuse détermine si une information peut être découverte (certains secrets sont trop bien cachés), sous quelles conditions elle peut l'être (il faut parler à la bonne personne ou trouver le bon grimoire) et le temps nécessaire. Elle détermine également si le personnage devra effectuer des tests pour découvrir l'information qui l'intéresse. Il peut s'agir de tests d'Intelligence (Investigation) pour comprendre les indices ou de Charisme (Persuasion ou Intimidation) pour convaincre quelqu'un de l'aider.

SE FORMER

Un personnage peut utiliser le répit entre deux aventures pour apprendre une nouvelle langue ou se former à l'utilisation d'un type d'outils. La meneuse peut éventuellement décider que d'autres types de formations sont possibles.

Se former nécessite de trouver un maître qui pourra enseigner. La meneuse détermine le temps nécessaire à trouver un maître (un érudit qui maîtrise une langue ancienne s'avère plus difficile et plus long à trouver qu'une personne maîtrisant l'elfique). Elle peut éventuellement demander des tests de caractéristiques pour trouver ce maître et le convaincre d'enseigner son savoir.

Une fois le maître trouvé, la formation du personnage dure 250 jours et coûte 1 po par jour en plus du coût du train de vie. Lorsque la période est écoulée, le personnage maîtrise la langue ou l'outil souhaité.

LA MAGIE

La magie qui baigne les univers prend de nombreuses formes. L'existence même des morts-vivants et le *Contact guérisseur* des licornes ne sont que des exemples. Les effets les plus connus et les plus nombreux, néanmoins, sont les sorts utilisés par de nombreux personnages.

DÉFINITION D'UN SORT

Un sort est un effet magique précis et codifié. Grâce à quelques incantations et composantes, le lanceur du sort modifie la réalité de manière spécifique. Les sorts sont des outils qui permettent de faire vibrer la magie pour obtenir un effet précis. Ainsi, chaque fois qu'un magicien lance un sort donné, l'effet est strictement identique et prévisible.

LANCER UN SORT

Il existe différentes manières de lancer un sort. Les personnages utilisent la méthode précisée par leur classe. Les monstres et les PNJ utilisent une méthode qui leur est propre.

SORTS PRÉPARÉS

Les lanceurs de sorts comme les magiciens et les clercs doivent préparer leurs sorts avant de pouvoir les lancer. Préparer un sort signifie ancrer la formule magique dans son esprit afin de pouvoir l'utiliser le moment venu. La méthode utilisée est explicitée en détail dans chacune des classes. Le nombre de sorts qu'un personnage peut préparer dépend de son niveau.

SORTS CONNUS

D'autres personnages, comme les ensorceleurs ou les bardes, connaissent un nombre limité de sorts qu'ils ont en permanence en mémoire. Ils n'ont pas besoin de les préparer. Lorsqu'ils lancent un sort, ils peuvent choisir dans tout leur arsenal. Le nombre de sorts qu'un personnage connaît dépend de son niveau.

EMPLACEMENTS DE SORTS

Les lanceurs de sorts sont limités dans le nombre de sorts qu'ils peuvent lancer entre deux périodes de repos. Cette limite prend la forme d'emplacements de sorts et leur nombre dépend de la classe et du niveau du personnage.

Un emplacement de sort possède un niveau. Pour lancer un sort, **il faut dépenser un emplacement d'un niveau égal ou supérieur au niveau du sort**. Un emplacement

de sort de niveau 3 peut ainsi être utilisé pour lancer un sort de niveau 1, 2 ou 3.

Utiliser un emplacement de niveau supérieur

Lorsqu'un personnage lance un sort en utilisant un emplacement d'un niveau supérieur au niveau du sort, **ce dernier adopte le niveau de l'emplacement utilisé** et devient, à tout point de vue, un sort de niveau supérieur. Certains sorts ont un effet plus puissant lorsqu'ils sont lancés avec un emplacement de plus haut niveau.

Exemple : boule de feu est un sort de niveau 3. Lancé avec un emplacement de sort de niveau 3, il inflige 8d6 points de dégâts. Lancé avec un emplacement de niveau 4, il en inflige 9d6. Avec un emplacement de niveau 5, il en infligera 10d6.

APTITUDES

Certaines aptitudes permettent à un personnage de lancer un sort en dehors des deux méthodes ci-dessus. C'est notamment le cas des sorciers qui peuvent lancer des sorts grâce à certaines invocations occultes. L'aptitude précise si elle exige la dépense d'un emplacement.

INCANTATION DES MONSTRES

Les PNJ et les monstres lanceurs de sorts utilisent leur capacité *Incantation* ou *Incantation innée*. La description de la capacité indique le bonus aux attaques de sorts et le DD des jets de sauvegarde pour y résister. Une créature connaît ou a préparé des sorts qu'elle pourra lancer un certain nombre de fois par jour. Certains sorts pourront ainsi être lancés à volonté, ou une ou plusieurs fois par jour. Quelques PNJ lanceurs de sorts utilisent les emplacements de sorts.

CARACTÉRISTIQUES D'UN SORT

Tous les sorts sont présentés selon une même structure. Quand un personnage lance un sort, il doit se référer à ces informations pour en connaître les détails.

TYPE DE SORT

Les sorts sont divisés en plusieurs types :

- Les sorts offensifs : ce sont les sorts infligeant des dégâts et servant surtout à se battre.

- Les sorts défensifs : ce sont les sorts permettant de se protéger ou de protéger ses alliés.
- Les sorts de soutien : ce sont les sorts permettant d'améliorer les capacités du personnage ou de ses alliés.
- Les sorts de soin : ce sont les sorts permettant de récupérer des points de vie ou d'annuler des états préjudiciables.
- Les sorts utilitaires : ce sont les sorts dont l'utilité n'est pas forcément liée au combat et qui permettent d'obtenir une grande variété d'effets.

NIVEAU DU SORT

Chaque sort possède un niveau, compris entre 0 et 9, qui correspond à sa puissance. Plus un sort est de haut niveau, plus il est puissant et rare. Les sorts de niveau 0 sont appelés **tours de magie**. Ils peuvent être lancés à volonté. Les sorts de niveau 1 et plus sont lancés en utilisant un emplacement de sort.

RITUEL

Certains sorts peuvent être lancés selon les règles normales ou sous la forme d'un rituel. Cette possibilité est précisée dans leur description. Un personnage doit posséder une aptitude qui précise qu'il peut lancer des rituels et sous quelles conditions. Le temps d'incantation d'un sort lancé sous la forme d'un rituel est augmenté de 10 min. Lancer un rituel ne nécessite pas de dépenser un emplacement de sort.

ÉCOLE

Chaque sort appartient à une école, une catégorie qui permet d'identifier le type d'effet généré par le sort. Les écoles de magie ne créent pas de nouvelles règles, mais certaines règles ou aptitudes peuvent s'y rapporter (voir la classe de magicien, page 127, pour la description des écoles).

TEMPS D'INCANTATION

Le temps d'incantation d'un sort indique le type d'action à utiliser pour le lancer. Les règles du combat (page 226) décrivent les différents types d'actions.

Action

Une majorité des sorts possède un temps d'incantation d'une action. Lancer un tel sort représente l'activité principale d'une créature pendant son tour.

Action bonus

Certains sorts, très rapides à lancer, ne nécessitent qu'une action bonus. Si un personnage lance un sort avec un temps d'incantation d'une action bonus, **il ne peut lancer un autre sort lors du même tour que s'il s'agit d'un tour de magie avec un temps d'incantation d'une action.**

LANCER UN SORT EN ARMURE

La magie est exigeante en termes de concentration et de précision des gestes. Un personnage doit avoir la maîtrise de l'armure qu'il porte pour pouvoir utiliser la magie. Dans le cas contraire, il est incapable de lancer un sort.

Réaction

Les sorts avec un temps d'incantation d'une réaction se lancent en une fraction de seconde. La description du sort spécifie les conditions qui permettent de le lancer. Un personnage peut lancer un sort en réaction même s'il a déjà lancé un sort et/ou en action et/ou en action bonus.

Temps d'incantation plus long

Certains sorts ont un temps d'incantation qui se compte en minutes ou en heures. C'est également le cas des sorts lancés sous leur forme de rituel.

Pour lancer un tel sort, le personnage doit y consacrer son action à chaque tour et maintenir sa concentration pendant tout le processus (voir plus loin). Si la concentration est brisée, le sort échoue, l'éventuel emplacement de sort utilisé n'est pas perdu, et le personnage doit reprendre l'incantation au début.

PORTÉE

La portée d'un sort peut être une distance, *contact* ou *personnelle*.

Lorsqu'il s'agit d'une distance, la cible doit se trouver dans la portée spécifiée. La cible peut être une créature ou un point à portée. Dans le cas d'un sort de zone, une partie de l'effet peut éventuellement se trouver au-delà de la portée.

Pour un sort de *contact*, le lanceur de sorts doit établir un contact physique avec la cible, ce qui peut nécessiter un jet d'attaque au corps à corps. Dans ce cas, le profil du sort le spécifie et il est en général compris dans l'action nécessaire à lancer le sort, à moins que le sort stipule le contraire.

Il existe deux types de sorts de portée *personnelle*. Les premiers n'affectent que le lanceur de sorts. Les autres créent un effet dont le point d'origine est le lanceur de sorts (voir *zone d'effet*, plus loin).

Une fois le sort lancé, ses effets ne doivent pas rester cantonnés dans sa portée, sauf si sa description dit le contraire.

COMPOSANTES

Pour lancer un sort, il est indispensable de fournir les composantes de ce dernier. Elles peuvent être verbales (V), somatiques (S) ou matérielles (M). Si une des composantes est absente, le sort ne peut pas être lancé.

Verbales (V)

La composante verbale d'un sort est une incantation prononcée dans un langage mystique. La composante doit être énoncée clairement au volume d'une conversation courante. Il est impossible de les murmurer pour lancer un sort discrètement. Un personnage incapable de parler ne peut lancer aucun sort à composante verbale.

Somatiques (S)

La composante somatique est un ensemble de gestes complexes. Un lanceur doit disposer d'au moins une main libre pour exécuter la composante somatique.

Matérielles (M)

Les composantes matérielles d'un sort sont des objets ou des substances qui ont un lien symbolique avec le sort. Plutôt que de tenir compte de chaque composante dans l'inventaire du lanceur, il peut utiliser une sacoche à composantes ou, pour les classes qui le permettent, un focaliseur d'incantation.

Certaines composantes ont une valeur monétaire. Ces dernières doivent absolument être fournies par le lanceur et ne peuvent être remplacées par la sacoche à composantes ou le focaliseur.

Une composante n'est pas toujours consommée lors du lancement d'un sort. Si c'est le cas, la description du sort le précise.

Pour manipuler une composante matérielle ou un focaliseur, le lanceur doit disposer d'une main libre. Il peut s'agir de la même main que celle utilisée pour la composante somatique.

DURÉE

La durée d'un sort est la période pendant laquelle ses effets restent actifs. Pour certains sorts, il est précisé que le sort fait effet jusqu'à ce que quelqu'un le dissipe ou l'annule.

Les sorts à durée instantanée appliquent leurs effets immédiatement. Les conséquences persistent (les dégâts sont infligés, les points de vie sont rendus, etc.) mais la magie n'a plus d'effet. Il est donc impossible de les dissiper.

En l'absence de précision dans le texte du sort, un sort dont la durée est supérieure à *instantanée* continue de faire effet jusqu'à la fin de cette dernière.

Concentration

Certains sorts exigent que leur lanceur maintienne sa concentration pendant toute leur durée. Dès que la concentration est rompue, le sort prend fin. L'obligation du maintien de la concentration apparaît dans la description des sorts concernés. Les activités comme un déplacement, une

attaque ou l'incantation d'un autre sort n'interfèrent pas avec la concentration. En revanche, le lanceur de sort perd sa concentration si :

- **Il lance un autre sort exigeant de la concentration.**
- **Il subit des dégâts.** Il doit alors réussir un jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir sa concentration. Le DD du jet de sauvegarde est égal à la moitié des dégâts subis (minimum 10). Le lanceur doit effectuer un jet de sauvegarde pour chaque source de dégâts.
- **Il est neutralisé.**
- **Il meurt.**
- **Il subit certains phénomènes violents** comme un vent violent pendant une tempête. La meneuse peut exiger un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour qu'il maintienne sa concentration.

CIBLE

Chaque sort décrit le type de cible qu'il peut affecter. Il est impossible d'affecter un autre type de cible. Par exemple, *projectile magique* cible des créatures, il est impossible d'utiliser le sort pour briser un objet.

Une créature ciblée par un sort n'en est consciente que si celui-ci produit un effet perceptible ou si la description du sort le précise. Si être victime d'une *aspersion acide* se remarque forcément, la cible du sort *sanctuaire* ignore qu'on a influencé son esprit.

Chemin dégagé

Pour viser quelque chose, le lanceur de sorts doit avoir un chemin dégagé jusqu'à sa cible, qui ne peut pas se trouver derrière un abri total. Si le lanceur désigne un point qu'il ne voit pas comme source de la zone d'effet et qu'un obstacle se dresse entre lui et ce point, l'origine de l'effet se retrouve alors du côté de l'obstacle le plus proche du lanceur.

Se prendre pour cible

Si un sort affecte une cible au choix du lanceur de sorts, il peut se prendre pour cible, sauf si le sort indique le contraire. Si le lanceur se trouve dans la zone d'effet d'un de ses sorts, il peut se choisir comme cible.

ZONE D'EFFET

Certains sorts voient leurs effets s'appliquer sur une zone plutôt que sur une ou plusieurs cibles précises. La zone d'effet d'un sort peut être un cône, un cube, un cylindre, une ligne ou une sphère. Une zone d'effet possède un point d'origine à partir duquel l'énergie magique se répand. Si aucune ligne droite imaginaire ne relie le point d'origine d'une zone à un point (un obstacle constitue un abri total), ce dernier ne peut être ciblé par le sort.

Le point d'origine d'une zone d'effet peut être un espace, une créature ou un objet.

Cône

Un cône s'étend à partir de son point d'origine dans une direction au choix. À un point donné de sa longueur, la largeur d'un cône est égale à la distance qui sépare ce point du point d'origine.

Le point d'origine d'un cône n'est pas inclus dans la zone d'effet, sauf si le lanceur du sort le souhaite.

Cube

Le point d'origine d'un cube est n'importe quel point d'une de ses faces et n'est pas inclus dans la zone d'effet, sauf si le lanceur du sort le souhaite.

Cylindre

Une zone d'effet cylindrique a pour point d'origine le centre du cercle qui se trouve à sa base ou à son sommet, au choix du lanceur. L'énergie magique se répand à partir du point d'origine pour couvrir tout le cercle puis se propage vers le haut ou vers le bas sur la hauteur spécifiée.

Le point d'origine d'un cylindre est inclus dans la zone d'effet.

Ligne

Une ligne s'étend en ligne droite à partir de son point d'origine. Elle couvre une largeur spécifiée dans sa description.

Le point d'origine d'une ligne n'est pas inclus dans la zone d'effet, sauf si le lanceur du sort le souhaite.

Sphère

Une zone d'effet sphérique a pour centre son point d'origine. L'énergie se propage sur un rayon d'une longueur spécifiée dans sa description.

Le point d'origine d'une sphère est inclus dans la zone d'effet.

JET DE SAUVEGARDE

Le profil d'un sort précise si les cibles ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde pour réduire ou éviter les effets du sort, et la caractéristique à utiliser, le cas échéant.

Les personnages calculent le DD de ce jet de sauvegarde à la création. Concernant les monstres et les PNJ, le DD de ce jet est indiqué dans leurs statistiques.

APPARENCE

La description d'un sort inclut une brève description des effets visuels qu'il produit. Cette description n'a aucun impact sur les règles.

COMBINER LES EFFETS MAGIQUES

Les effets de sorts différents se cumulent pendant que leurs durées se superposent. Néanmoins, **les effets du même sort lancé plusieurs fois ne se cumulent pas**. Seul l'effet le plus puissant est pris en compte pendant que les durées se superposent.

EFFET

Chaque sort est décrit avec ses effets précis. La description inclut les effets selon la réussite ou l'échec au jet de sauvegarde spécifié.

Jet d'attaque

Certains sorts exigent du lanceur qu'il effectue un jet d'attaque de sort. Il s'agit très souvent d'une attaque à distance (voir les règles de combat, page 232).

Le bonus d'attaque est égal au modificateur de caractéristique d'incantation + le bonus de maîtrise du lanceur. Comme pour toute attaque, le DD est la Classe d'Armure de la cible.

SPÉCIAL

Certains sorts possèdent des effets spéciaux, ou des effets particuliers. Ils sont détaillés dans cette catégorie.

LIMITATION

Cette entrée indique les éléments techniques qui ne sont pas concernés par le sort. Par exemple, le sort *amélioration de caractéristique* précise que jets de sauvegarde et jets d'attaque ne sont pas concernés.

ÉVOLUTION

Certains tours de magie gagnent en puissance à mesure que le lanceur de sorts monte en niveaux. Cette entrée indique à quels niveaux l'effet du sort se voit modifié, et la teneur de ses modifications.

À PLUS HAUT NIVEAU

Certains sorts peuvent avoir un effet plus puissant lorsqu'ils sont lancés avec un emplacement de niveau supérieur à celui du sort (voir « Utiliser un emplacement de niveau supérieur » plus tôt dans ce chapitre). Ces effets sont précisés ici.

DESCRIPTION DES SORTS

AGRANDIR/RÉTRÉCIR

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2 TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une pincée de limaille de fer)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une créature ou un objet à portée qui n'est ni porté ni transporté dans le champ de vision du lanceur

Jet de Sauvegarde : Constitution

Apparence : la cible devient aussi grande qu'un géant ou, au contraire, sa taille est réduite de moitié.

Effet : la cible, si elle n'est pas consentante, effectue un jet de sauvegarde. Pour une cible consentante, se reporter à l'effet « échec ».

Réussite : rien

Échec (agrandir) : la cible, et tout ce qu'elle porte et transporte, double de taille dans toutes les dimensions. Son poids est multiplié par huit. Sa catégorie de taille augmente d'un cran (taille Petite devient Moyenne, taille Moyenne devient Grande, par exemple). Si elle n'a pas assez de place pour doubler de volume, elle atteint la taille maximale possible dans l'espace dont elle dispose.
Spécial : la cible bénéficie pendant la durée du sort d'un avantage aux tests et aux jets de sauvegarde de Force. Ses armes infligent 1d4 dégâts supplémentaires.

Échec (rétrécir) : la cible, et tout ce qu'elle porte et transporte, voit sa taille réduite de moitié dans toutes les dimensions. Son poids est divisé par huit. Sa catégorie de taille diminue d'un cran (de taille Grande à Moyenne, ou de taille Moyenne à Petite, par exemple).

Spécial : elle subit un désavantage aux tests et aux jets de sauvegarde de Force. Ses armes infligent 1d4 dégâts de moins (minimum 1 dégât).

AIDE

SORT DE SOUTIEN – NIVEAU 2 ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une minuscule bandelette de tissu blanc)

Durée : 8 h

Cible : jusqu'à 3 créatures à portée

Apparence : votre pouvoir divin rend force et courage à vos compagnons.

Effet : le maximum de points de vie et les points de vie actuels de chaque cible augmentent de 5.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +5 points de vie aux cibles par niveau d'emplacement supplémentaire.

ALARME

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1 (RITUEL) ABJURATION

Temps d'incantation : 1 min

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une minuscule clochette et un filament en argent)

Durée : 8 h

Cible : une porte, une fenêtre ou une zone à portée

Zone d'effet : cube de 6 m de côté maximum centré sur la cible

Apparence : lorsqu'un ennemi franchit votre protection invisible, un son retentit.

Effet : vous placez une alarme sur la cible. Dès qu'une créature de Très Petite taille ou supérieure touche la zone ou y pénètre, l'alarme se déclenche. Vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme.

Choisissez un type d'alarme :

Alarme mentale : un tintement dans votre esprit vous prévient. Vous devez vous trouver dans un rayon de 1,5 km autour de la zone protégée. Le tintement suffit à vous réveiller.

Alarme audible : elle émet le son d'une cloche d'alerte pendant 10 secondes dans un rayon de 18 m.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

SORT DE SOUTIEN – NIVEAU 2 TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (des poils ou des plumes venant d'un animal)

Durée : concentration, jusqu'à 1 h

Cible : une créature

Apparence : la cible obtient une caractéristique typique d'un animal. Elle devient forte comme un taureau ou impressionnante comme l'aigle royal.

Effet : choisissez un des animaux suivants. La cible obtient un avantage aux tests de la caractéristique concernée par l'animal choisi, et éventuellement un effet bonus, qui disparaissent quand le sort prend fin :

Endurance de l'ours : Constitution. 2d6 points de vie temporaires.

Force du taureau : Force. Le poids qu'elle peut porter est doublé.

Grâce du chat : Dextérité. Si elle chute de 6 m ou moins, aucun dégât, sauf si elle est neutralisée.

Splendeur de l'aigle : Charisme.

Ruse du renard : Intelligence.

Sagesse du hibou : Sagesse.

Limitation : l'avantage obtenu concerne uniquement les tests de caractéristique (dont l'initiative pour la Dextérité), mais

ni les jets de sauvegarde ni les tests d'attaque.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1 créature ciblée par niveau d'emplacement supplémentaire.

AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 1

ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un peu de nourriture)

Durée : 24 h

Cible : une bête à portée dont l'Intelligence est inférieure à 4 dans le champ de vision du lanceur

Jet de Sauvegarde : Sagesse

Apparence : *l'animal ciblé semble soudainement beaucoup vous apprécier.*

Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : la cible est charmée.

Limitation : le sort se termine si vous ou l'un de vos camarades blessez la cible.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1 bête ciblée par niveau d'emplacement supplémentaire.

ANIMATION DES MORTS

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 3

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 min

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un lambeau de chair et une pincée de poudre d'os)

Durée : instantanée

Cible : un tas d'os ou un cadavre humanoïde de taille Moyenne ou Petite (un par mort-vivant créé) à portée

Apparence : *alors que vous ciblez un cadavre au sol, ce dernier se retrouve entouré d'une aura sombre et impie. Le corps se met à bouger, se relevant en un ignoble mort-vivant, parodie de ce qu'il fut de son vivant.*

Effet : la cible devient un squelette si vous avez lancé le sort sur un tas d'os, ou un zombi si vous avez opté pour un cadavre.

À chacun de vos tours, s'il se trouve à moins de 18 m de vous, vous pouvez utiliser **une action bonus** pour donner un ordre mental à ce mort-vivant qu'il exécute à partir du tour suivant. Si vous en avez créé plusieurs, vous pouvez transmettre cet ordre à l'un, plusieurs, ou l'intégralité d'entre eux, mais il s'agit du même ordre pour tous. L'ordre peut être précis, comme « Attaque » ou « Déplace-toi », mais aussi plus générique, comme « Garde la salle/le couloir ». En l'absence d'ordre, il se contente de se défendre contre les créatures hostiles. Une fois qu'il a reçu un ordre, il continue à le suivre jusqu'à ce qu'il ait accompli sa tâche.

Spécial : le mort-vivant reste sous votre contrôle pendant 24 h, puis il cesse d'obéir. Vous pouvez prolonger cette durée de 24 h en relançant ce sort sur lui à la fin de la période de 24 h durant laquelle il fait effet. Ce faisant, vous ne créez pas de nouveau mort-vivant mais réaffirmez votre emprise sur un maximum de 4 morts-vivants que vous avez créés avec ce sort.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : +2 morts-vivants par niveau d'emplacement supplémentaire, ou maintien du contrôle sur deux morts-vivants de plus par niveau supplémentaire.

APAISEMENT DES ÉMOTIONS

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2

ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : chaque humanoïde dans la zone

Zone d'effet : sphère de 6 m de rayon

Jet de Sauvegarde : Charisme

Apparence : *les cibles sont soudainement calmes et apaisées.*

Effet : les cibles effectuent un jet de sauvegarde. Une cible peut le rater volontairement.

Réussite : rien.

Échec : choisissez un des effets suivants pour chaque cible ayant échoué (chaque cible pouvant être affectée par un effet différent). Chaque cible est affectée jusqu'à la fin du sort :

la cible ne subit plus les états *charmé* et *terrorisé*. Si la durée de ces effets n'a pas expiré, les états s'appliquent de nouveau à la fin du sort.

La cible devient indifférente vis-à-vis des créatures de votre choix envers lesquelles elle était auparavant hostile. Cette indifférence prend fin si la cible est attaquée ou affectée par un sort néfaste ou si elle voit l'un de ses amis être ainsi agressé. La cible redevient hostile dès que le sort se termine, à moins que la meneuse n'en décide autrement.

APPEL DE FAMILIER

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 1 (RITUEL)

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 h

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (10 po de charbon, d'encens et d'herbe à faire brûler dans un brasero en laiton)

Durée : instantanée

Cible : un espace inoccupé à portée

Apparence : *un esprit sous forme animale s'attache à votre service.*

Effet : Un esprit apparaît dans un espace inoccupé. Choisissez l'animal dont il revêt la forme : araignée, belette, chat, chauve-souris, chouette, corbeau, crabe, faucon, grenouille (ou crapaud), hippocampe, lézard, pieuvre, poisson, rat ou serpent venimeux.

Il possède le même profil technique que l'animal à l'exception de son type qui est céleste, fée ou fiélon (au choix) au lieu d'être une bête.

Action du familier : il agit indépendamment de vous et obéit toujours à vos ordres. En combat, il lance sa propre initiative. Il ne peut pas attaquer mais peut effectuer d'autres actions.

Mort du familier : quand le familier tombe à 0 point de vie, il disparaît sans laisser de corps derrière lui. Relancer ce sort lui permet alors de réapparaître.

Communiquer avec le familier : vous pouvez communiquer par télépathie avec votre familier. Il doit se trouver dans un rayon de 30 m autour de vous.

Action spéciale : utilisez votre **action**. Vous pouvez percevoir le monde par les yeux et les oreilles de votre familier jusqu'au début de votre prochain tour. Pendant ce temps, vos yeux et vos oreilles ne fonctionnent plus.

Renvoyer le familier : utilisez votre **action**. Vous renvoyez temporairement votre familier dans une poche dimensionnelle où il attend que vous le rappeliez. Le rappeler demande **une action**. Il réapparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 9 m autour de vous. Vous pouvez aussi décider de le renvoyer définitivement au lieu de temporairement.

Spécial : si vous lancez un sort avec une portée de « contact », vous pouvez utiliser votre familier afin de délivrer le sort comme si c'était lui qui le lançait. Il doit se trouver à 30 m ou moins de vous et utiliser **sa réaction** pour transmettre le sort au moment où vous le lancez. Si le sort exige un jet d'attaque, vous utilisez votre propre modificateur d'attaque lors du jet.

Limitation : vous ne pouvez posséder qu'un seul familier à la fois. Si vous possédez déjà un familier, relancer le sort vous permet alors de changer la forme de ce dernier (cf. liste des formes ci-dessus).

APPEL DE LA FOUDRE

SORT OFFENSIF DE ZONE - NIVEAU 3 INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : un point dans le champ de vision du lanceur et 30 m au-dessus de lui

Zone d'effet : cylindre de 3 m de haut et de 18 m de diamètre centré sur le point ciblé

Jet de Sauvegarde : Dextérité

Apparence : vous faites apparaître un orage et commandez à la foudre de frapper vos ennemis.

Effet : un nuage orageux apparaît, dont le point d'origine est celui pris pour cible, puis choisissez un point dans votre champ de vision situé dans la zone : un éclair jaillit du nuage et frappe ce point. Chaque créature dans un rayon de 1,5 m autour de ce point effectue un jet de sauvegarde.
Échec : 3d10 dégâts de foudre.

Réussite : la moitié des dégâts.

Pendant la durée du sort, à chacun de vos tours, vous pouvez utiliser votre **action** pour appeler la foudre et viser ce même point ou un autre.

Spécial : au moment de l'incantation, si vous vous trouvez en extérieur dans des conditions orageuses, le sort vous donne le contrôle de l'orage existant au lieu d'en créer un nouveau. Dans ce cas, les dégâts du sort augmentent de 1d10.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : +1d10 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

ARME MAGIQUE

SORT DE SOUTIEN - NIVEAU 2 TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 h

Cible : une arme non magique

Apparence : votre magie transforme une arme banale en arme magique, plus efficace et dangereuse.

Effet : l'arme devient magique et octroie un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

À plus haut niveau. Emplacement de sort de niveau 4 ou 5 : bonus de +2 ; emplacement de sort de niveau 6 ou plus : bonus de +3.

ARME SAINTE

SORT DE SOUTIEN - NIVEAU 3 TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 h

Cible : une arme

Apparence : votre arme brille d'une lueur sainte semblant brûler les créatures maléfiques touchées.

Effet 1 : l'arme est considérée comme magique.

Effet 2 : contre un fiélon ou un mort-vivant, vous bénéficiez d'un avantage à vos jets d'attaque avec cette arme et elle inflige 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 5 ou plus : bonus de dégâts 2d8.

ARME SPIRITUELLE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 2

ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action bonus**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S**Durée** : 1 min**Cible** : un point à portée au choix du lanceur**Apparence** : une arme spectrale apparaît, flottant dans les airs, et harcèle vos ennemis de ses attaques répétées.**Effet** : l'arme que vous invoquez revêt la forme de votre choix.

Au moment où l'arme apparaît, vous pouvez effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 1,5 m autour de l'arme. Elle inflige 1d8 + modificateur de caractéristique d'incantation dégâts de force.

Effet 2 : à votre tour vous pouvez utiliser votre **action bonus** pour déplacer l'arme d'un maximum de 6 m et/ou répéter l'attaque contre une créature située dans un rayon de 1,5 m autour d'elle.

Limitation : l'arme disparaît à la fin de la durée du sort ou si vous le lancez à nouveau.

À plus haut niveau. Emplacement de sort de niveau 3 ou plus : +1d8 dégâts tous les deux niveaux d'emplacement supplémentaires.

ARMURE DU MAGE

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 1

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (un morceau de cuir tanné)**Durée** : 8 h**Cible** : une créature consentante qui ne porte pas d'armure**Apparence** : une aura magique invisible protège la cible et dévie les attaques, qui semblent glisser sur elle.**Effet** : la CA de la cible devient 13 + son modificateur de Dextérité.**Limitation** : le sort prend fin si la cible revêt une armure ou si vous le révoquez par **une action**.**ASPERSION ACIDE**

SORT OFFENSIF – TOUR DE MAGIE

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : une créature, ou deux créatures situées à 1,5 m l'une de l'autre, à portée dans le champ de vision du lanceur**Jet de Sauvegarde** : Dextérité**Apparence** : vous projetez une boule d'acide vers vos adversaires.**Effet** : la ou les cibles effectuent un jet de sauvegarde.**Échec** : 1d6 dégâts d'acide.**Réussite** : rien**Évolution.** Niveau 5 (2d6), niveau 11 (3d6), niveau 17 (4d6)**ASSASSIN IMAGINAIRE**

SORT OFFENSIF – NIVEAU 4

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : une créature à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de Sauvegarde : Sagesse

Apparence : la cible croit voir ses plus grandes terreurs se matérialiser devant elle, la harcelant jusqu'à voir son esprit se briser.

Effet 1 : la cible effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : la cible est terrorisée.

Effet 2 : À la fin de chacun de ses tours, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde.

Réussite : elle ne subit pas de dégâts

Échec : elle subit 4d10 dégâts psychiques

Limitation : le sort prend fin dès que la cible réussit un jet de sauvegarde.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 5 ou plus : +1d10 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

ASSISTANCE

SORT DE SOUTIEN - TOUR DE MAGIE DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une créature consentante

Apparence : une courte vision vous permet de guider la cible dans sa prochaine action.

Effet : la cible peut lancer 1d4 et ajouter le résultat à un test de caractéristique de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après le test.

Limitation : dès que le d4 a été utilisé, le sort prend alors fin.

AUGURE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2 (RITUEL) DIVINATION

Temps d'incantation : 1 min

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (bâtonnets, os ou petits objets similaires d'une valeur minimale de 25 po, portant des marques spéciales)

Durée : instantanée

Cible : le lanceur du sort

Apparence : vous utilisez une méthode divinatoire pour recevoir un présage venu d'un autre monde.

Effet : vous obtenez un présage quant aux actions que vous comptez entreprendre dans les 30 prochaines minutes. La meneuse choisit parmi ces présages :

Bonheur pour un résultat positif.

Malheur pour un résultat négatif.

Bonheur et Malheur pour un résultat comportant à la fois du positif et du négatif.

Rien pour un résultat n'étant ni positif ni négatif.

Limitation 1 : le sort ne tient pas compte d'une éventuelle modification des circonstances, comme l'incantation

de sorts supplémentaires, ou la perte ou l'arrivée d'un compagnon.

Limitation 2 : si vous lancez ce sort à deux reprises ou plus avant un long repos, il y a 25 % de chances par incantation en plus de la première que vous obteniez une prémonition aléatoire au lieu d'une prémonition fiable. C'est à la meneuse de faire ce jet en secret.

AURA DU HÉROS

SORT DE SOUTIEN - TOUR DE MAGIE ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : le lanceur du sort

Jet de Sauvegarde : Intelligence

Zone d'effet : aura d'un rayon de 1,5 m centrée sur le lanceur

Apparence : une aura captivante émane de vous et vos interlocuteurs semblent soudain captivés et prêts à accepter vos idées ou vos mensonges.

Effet : vous obtenez l'avantage à tous vos jets de Charisme visant des créatures situées dans l'aura.

Spécial : quand le sort se termine, les créatures ayant été affectées par le sort peuvent effectuer un jet de sauvegarde. En cas de réussite, elles se rendent compte avoir été influencées par magie et peuvent, à la discrétion de la meneuse, en concevoir de l'hostilité.

Évolution. Niveau 5, rayon de 3 m. Niveau 11, rayon de 6 m. Niveau 17, rayon de 12 m.

AURA MAGIQUE DE L'ARCANISTE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2 ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un petit carré de soie)

Durée : 24 h

Cible : une créature consentante ou un objet qui n'est ni porté ni transporté

Apparence : vous enveloppez la cible d'une aura magique invisible troublant les divinations devant affecter la cible.

Effet : lorsque vous lancez ce sort, choisissez l'un des effets suivants ou les deux.

Aura factice. Vous transformez la manière dont la cible est perçue grâce aux sorts détectant les auras, tels que *détection de la magie*. Vous avez aussi la possibilité de donner l'impression qu'un objet magique est totalement dépourvu de magie. À l'inverse, vous pouvez faire croire qu'un objet ordinaire est en réalité magique. Il vous est aussi possible de simplement modifier l'aura magique de votre cible afin de la faire correspondre à l'école de magie

de votre choix. Si cet effet est conféré à un objet, vous pouvez manipuler son aura de sorte que la magie factice semble se manifester à toute personne le manipulant.

Masque. Vous modifiez la manière dont la cible apparaît aux sorts et effets magiques qui détectent les types de créatures. Choisissez un type de créatures : les autres sorts et effets magiques traitent la cible comme si elle appartenait au type choisi.

La zone se déplace avec la cible.

Spécial : si vous lancez ce sort sur la même créature ou le même objet chaque jour pendant 30 jours, en lui attribuant le même effet à chaque fois, l'illusion persiste définitivement, ou jusqu'à ce que quelqu'un la dissipe.

BAIES NOURRICIÈRES

SORT DE SOINS – NIVEAU 1

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée :** contact**Composantes :** V, S, M (un brin de gui)**Durée :** instantanée

Apparence : *un arbuste pousse magiquement, laissant tomber dix baies dans votre main ouverte avant de dépérir instantanément.*

Effet : pour une action, une créature peut avaler une baie et récupérer 1 PV et être nourrie pour la journée. Les baies perdent leur magie après 24 h.

BALISAGE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 1

ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 action**Portée :** 36 m**Composantes :** V, S**Durée :** 1 round**Cible :** une créature à portée

Apparence : *un rayon de lumière frappe votre cible, qui se met à scintiller et semble attirer les attaques à elle.*

Effet : effectuez un jet d'attaque de sort à distance contre la cible.

Touché : 4d6 dégâts radiants et la cible scintille de lumière mystique qui offre un avantage à la première attaque réalisée contre elle d'ici la fin de votre prochain tour.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

BANNISSEMENT

SORT OFFENSIF – NIVEAU 4

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée :** 18 m**Composantes :** V, S, M (un objet qui répugne à la cible)**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une créature à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de Sauvegarde : Charisme

Apparence : *la créature ciblée semble vibrer et devenir floue, puis disparaît soudainement, comme si elle implosait sans bruit.*

Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde.**Réussite :** rien.

Échec : la cible est envoyée dans un demi-plan inoffensif et est *neutralisée*. À la fin du sort, elle réapparaît à l'endroit d'origine ou dans l'espace inoccupé le plus proche.

Spécial : si vous ciblez une créature originaire d'un plan différent de celui où vous vous trouvez, elle est exilée sur son plan d'origine alors qu'une détonation se fait entendre. Si le sort dure 1 min entière et n'est pas dissipé avant, cet exil est définitif. Sinon la cible réapparaît à l'endroit qu'elle occupait ou dans l'espace libre le plus proche.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 5 ou plus : +1 créature ciblée par niveau d'emplacement supplémentaire.

BÉNÉDICTION

SORT DE SOUTIEN – NIVEAU 1

ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action**Portée :** 9 m**Composantes :** V, S, M (un peu d'eau bénite à asperger)**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min**Cible :** jusqu'à trois créatures à portée

Apparence : *une aura dorée entoure vos alliés, leur donnant soudain une vitalité exceptionnelle.*

Effet : pendant toute la durée du sort, les cibles lancent 1d4 et ajoutent le résultat obtenu à leurs jets d'attaque et de sauvegarde.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1 créature ciblée par niveau d'emplacement supplémentaire.

BÉNÉDICTION HÉROÏQUE

SORT DE SOUTIEN – NIVEAU 3

DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée :** 18 m**Composantes :** V**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min

Cible : le lanceur du sort ainsi que jusqu'à 5 créatures à portée dans son champ de vision

Apparence : *vos yeux deviennent blancs et vous et vos alliés affectés recevez des visions furtives du combat tel qu'il pourrait se dérouler, vous permettant de mieux anticiper les actions ennemies.*

Effet : les cibles du sort ont l'avantage au jet d'attaque de leur première attaque à chacun de leurs tours, jusqu'à la fin du sort.

BLESSURE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 1

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : une créature à portée d'allonge**Apparence** : votre main noircit, prenant l'apparence d'une main cadavérique entourée d'une aura macabre.**Effet** : effectuez une attaque de sort au corps à corps contre la cible.*Touché* : 3d10 dégâts nécrotiques.**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d10 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.**BOUCHE MAGIQUE**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2 (RITUEL)

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 min**Portée** : 9 m**Composantes** : V, S, M (un rayon de miel et de la poussière de jade d'une valeur de 10 po, que le sort consume)**Durée** : jusqu'à dissipation.**Cible** : un objet à portée ni porté ni transporté**Apparence** : une bouche apparaît sur l'objet que vous avez enchanté et délivre un message de votre choix.**Effet** : une fois votre cible choisie, vous prononcez un message de maximum vingt-cinq mots. Vous déterminez ensuite les circonstances qui activent la transmission du message.

Lorsque ces conditions sont remplies, une bouche magique apparaît sur l'objet et énonce le message. La bouche utilise votre propre voix et parle avec le volume que vous avez utilisé.

Les conditions de déclenchement peuvent être vagues ou spécifiques mais elles doivent se baser sur des éléments visibles ou audibles dans un rayon de 9 m autour de l'objet.

Le sort peut au choix :

- Déclamer le message une fois puis se dissiper
- Déclamer en boucle le message pendant 10 min puis se dissiper
- Déclamer le message une fois ou en boucle pendant dix minutes à chaque fois que les conditions de déclenchement sont réunies

Spécial : si l'objet enchanté par ce sort possède une bouche ou quelque chose d'approchant (comme une statue), le message est transmis comme si l'objet parlait lui-même.**BOUCLIER**

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 1

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 réaction alors que vous êtes touché par une attaque ou le sort *projectile magique***Portée** : personnelle**Composantes** : V, S**Durée** : 1 round**Cible** : le lanceur du sort**Apparence** : une barrière de force invisible apparaît en une fraction de seconde pour dévier les attaques et les projectiles magiques.**Effet** : +5 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour, y compris contre l'attaque qui a déclenché le lancement du sort.**Spécial** : le sort *projectile magique* ne vous inflige aucun dégât pendant tout le temps où votre bouclier dure.**BOUCLIER DE FEU**

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 4

ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S, M (un morceau de phosphore ou une luciole)**Durée** : 10 min**Cible** : le lanceur du sort**Apparence** : des flammes vous enveloppent, vous protègent et attaquent vos ennemis.**Effet 1** : vous obtenez une résistance contre des dégâts dépendant du type de flammes que vous invoquez. Choisissez entre :

- Flammes ardentes : dégâts de froid.
- Flammes glaciales : dégâts de feu.

Effet 2 : si une créature située à 1,5 m de vous vous touche avec une attaque de corps à corps, les flammes lui infligent des dégâts.

- Flammes ardentes : 2d8 dégâts de feu.
- Flammes glaciales : 2d8 dégâts de froid.

Spécial : le bouclier émet une lumière vive dans un rayon de 3 m et une lumière faible sur 3 m de plus.Vous pouvez mettre un terme au sort au prix d'une **action**.**BOUCLIER DE LA FOI**

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 1

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action bonus**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S, M (un petit parchemin avec un extrait de texte sacré)**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min**Cible** : une créature à portée**Apparence** : la cible du sort est soudain entourée d'une aura scintillante semblant repousser les attaques.**Effet** : la cible obtient +2 à la CA pour la durée du sort.



BOUFFÉE DE POISON

SORT OFFENSIF - TOUR DE MAGIE INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : une créature à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de Sauvegarde : Constitution

Apparence : du gaz toxique est projeté de votre main.

Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : 1d12 dégâts de poison.

Évolution. Niveau 5 (2d12 dégâts), niveau 11 (3d12), niveau 17 (4d12)

BOULE DE FEU

SORT OFFENSIF DE ZONE - NIVEAU 3 ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (une petite boule de guano de chauve-souris et du soufre)

Durée : instantanée

Cible : un point à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de Sauvegarde : Dextérité

Zone d'effet : sphère de 6 m de rayon centrée sur la cible

Apparence : une traînée luisante part de votre doigt et explose à l'endroit que vous désignez.

Effet : chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.

Échec : 8d6 dégâts de feu.

Réussite : dégâts divisés par 2.

Spécial : le feu s'étend en contournant les angles. Il embrase les objets inflammables de la zone, à moins que quelqu'un ne les porte ou ne les transporte. La boule de feu produit le son typique du souffle d'une explosion.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

BOURRASQUE

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 2 ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S, M (une graine de légume)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Jet de Sauvegarde** : Force**Zone d'effet** : ligne de 18 m de long sur 3 m de large partant de la position du lanceur**Apparence** : alors que vous écartez les bras, un vent violent émane de vous et repousse vos adversaires.**Effet 1** : chaque créature qui commence son tour dans la zone effectue un jet de sauvegarde.**Réussite** : rien.**Échec** : elle est repoussée de 4,5 m à l'opposé de vous.**Effet 2** : une créature située dans la zone d'effet du sort considère le terrain comme difficile quand elle se rapproche de vous : elle divise sa vitesse de déplacement par deux tant qu'elle est dans la zone.

Le sort éteint les bougies, torches et autres flammes nues. Les flammes protégées, comme les lanternes, ont 50 % de chances de s'éteindre. Le sort disperse les gaz et les vapeurs.

Spécial : à chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une **action bonus** pour changer la direction de la bourrasque.**BRISER**

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 2 ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S, M (un éclat de mica)**Durée** : instantanée**Cible** : un point à portée et au choix du lanceur**Jet de Sauvegarde** : Constitution**Zone d'effet** : sphère de 3 m de rayon centrée sur le point ciblé**Apparence** : un bruit douloureux retentit et explose les tympans de vos ennemis.**Effet** : chaque créature présente dans la zone d'effet du sort effectue un jet de sauvegarde.**Échec** : 3d8 dégâts de tonnerre.**Réussite** : la moitié des dégâts.

Tout objet non magique qui n'est ni porté ni transporté subit également ces dégâts.

Spécial : les créatures inorganiques (en pierre, en cristal ou en métal, par exemple) subissent un **désavantage** au jet de sauvegarde pour résister à ce sort.**À plus haut niveau**. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1d8 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.**BRÛLURE DU JUSTE**

SORT OFFENSIF – NIVEAU 1 ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : l'arme du lanceur**Jet de Sauvegarde** : Constitution**Apparence** : votre arme devient lumineuse. Son aura de lumière jaillit d'elle à chaque coup, blessant tous les ennemis proches de vous.**Effet 1** : votre arme émet une lumière vive, semblable à la lumière du soleil, dans un rayon de 4,5 m et une lumière faible sur 4,5 m supplémentaires.**Effet 2** : lorsque vous blessez une créature avec cette arme, le rayon d'illumination double.

Chaque adversaire dans un rayon de 1,5 m autour de vous effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.**Échec** : 1d6 dégâts radiants.**Spécial** : les morts-vivants subissent 2d6 dégâts radiants et la moitié seulement en cas de jet de sauvegarde réussi.**À plus haut niveau**. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.**CARESSE DU VAMPIRE**

SORT OFFENSIF – NIVEAU 3 NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : le lanceur du sort**Apparence** : votre main s'entoure d'ombres malsaines et siphonne la vie de vos ennemis.**Effet** : effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une créature dans votre allonge. **Touché** : 3d6 dégâts nécrotiques. De plus, vous récupérez la moitié de ces dégâts sous forme de points de vie.Vous pouvez réitérer cette attaque en dépensant votre **action** à chacun de vos tours pendant la durée du sort.**À plus haut niveau**. Emplacement de niveau 4 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.**CATALEPSIE**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S, M (un petit morceau de linceul)**Durée** : 1 h

Cible : une créature vivante consentante à portée

Apparence : le corps de la créature que vous visez se raidit, sa peau devient livide, semblant désormais mort alors qu'elle est encore en vie.

Effet : la cible est placée en état cataleptique impossible à distinguer de la véritable mort. Elle est aveuglée et inconsciente et ne ressent rien, comme si elle était réellement morte. Elle encaisse néanmoins les dégâts normalement.

Effet 2 : si la cible est malade ou empoisonnée au moment de l'incantation ou pendant la durée du sort, le poison ou la maladie ne prennent effet qu'à la fin du sort.

Spécial : la cible ne vieillit pas tant qu'elle reste sous l'effet de ce sort.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : la durée du sort augmente, et la cible subit un nombre de niveaux d'épuisement dépendant du niveau de l'emplacement de sort dépensé :

- niveau 4 : durée jusqu'à un jour, un niveau d'épuisement.
- niveau 5 : durée jusqu'à une semaine, deux niveaux d'épuisement.
- niveau 6 : durée jusqu'à un mois, trois niveaux d'épuisement.
- niveau 7 : durée jusqu'à un an, quatre niveaux d'épuisement.
- niveau 8 : durée jusqu'à dix ans, cinq niveaux d'épuisement.
- Niveau 9 : durée jusqu'à un siècle, cinq niveaux d'épuisement et la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution de difficulté 8 + 1 tous les dix ans écoulés. En cas d'échec, elle meurt.

CÉCITÉ/SURDITÉ

SORT OFFENSIF – NIVEAU 2

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : 1 min

Cible : une créature à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de Sauvegarde : Constitution

Apparence : une énergie noire se dégage de vos doigts et vient frapper les yeux ou les oreilles de votre ennemi, désormais sourd ou aveugle.

Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : elle est aveuglée ou assourdie (vous choisissez) jusqu'à ce que le sort prenne fin.

La cible peut effectuer un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas de succès, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1 créature ciblée par niveau d'emplacement supplémentaire.

CERCLE MAGIQUE

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 3

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 min

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (eau bénite ou poudre d'argent et de fer d'une valeur minimale de 100 po, que le sort consume)

Durée : 1 h

Cible : un point au sol à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de Sauvegarde : Charisme

Zone d'effet : cylindre de 3 m de rayon, centré sur le point ciblé, pour 6 m de haut

Apparence : des runes lumineuses créent une barrière invisible et circulaire, interdisant le passage aux créatures que vous visez.

Effet : choisissez le type de créatures que le sort affecte parmi les suivants : célestes, élémentaires, fées, fiélons ou morts-vivants. Pour la durée du sort, toute créature de ce type :

- ne peut pas entrer de son plein gré dans le cercle. Elle peut user de magie (téléportation, voyage extraplanaire) pour y pénétrer mais doit réussir un jet de sauvegarde pour y parvenir.
- subit un désavantage aux attaques contre les créatures dans la zone.
- ne peut pas charmer, terroriser ou posséder les créatures à l'intérieur de la zone.

Spécial : lors de l'incantation, vous pouvez inverser le sort.

Vous enfermez alors le type de créatures que vous avez ciblé à l'intérieur du cercle, protégeant ainsi les créatures à l'extérieur.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : durée du sort +1 h par niveau d'emplacement supplémentaire.

CHARME PERSONNE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1

ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 h

Cible : un humanoïde à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de Sauvegarde : Sagesse

Apparence : vos paroles enchantent votre cible, lui donnant la sensation que vous êtes comme un ami de longue date à ses yeux.

Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde (avec l'avantage si vous ou vos compagnons êtes en train de le combattre).

Réussite : rien.

Echec : la cible est *charmée* par vous. Elle vous considère comme un ami.

Limitation : le sort prend fin si vous ou vos compagnons blessez la cible.

À la fin du sort, la cible sait que vous l'avez *charmée*.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1 cible par niveau d'emplacement supplémentaire. Toutes les cibles doivent se trouver à 9 m ou moins les unes des autres au moment de lancer le sort.

CHAUFFER LE MÉTAL

SORT OFFENSIF - NIVEAU 2 TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un morceau de fer et une flamme)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : un objet manufacturé en métal à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de Sauvegarde : Constitution

Apparence : *alors que votre incantation se termine, l'objet visé se met à chauffer jusqu'à devenir incandescent, blessant les créatures qui le touchent.*

Effet 1 : toute créature en contact physique avec l'objet subit 2d8 dégâts de feu.

De plus, vous pouvez, à chaque tour suivant et jusqu'à la fin du sort, utiliser votre **action bonus** pour infliger de nouveau les dégâts.

Effet 2 : une créature tenant ou portant l'objet ciblé doit réussir un jet de sauvegarde sous peine de le lâcher, si elle le peut. Si elle conserve l'objet en main ou sur elle, elle subit le *désavantage* aux jets d'attaque et de caractéristiques jusqu'au début de votre prochain tour.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1d8 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

CHIEN DE GARDE

SORT OFFENSIF - NIVEAU 4 INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un petit sifflet en argent, un éclat d'os et une ficelle)

Durée : 8 h

Cible : un espace inoccupé à portée dans le champ de vision du lanceur

Apparence : *vous invoquez une force étrange et un chien invisible se matérialise, prêt à attaquer vos ennemis.*

Effet 1 : vous invoquez un chien de garde magique. Il est *invisible* pour tous, sauf pour vous, et ne peut se déplacer. Il ne peut être blessé.

Le chien aboie dès qu'une créature de Petite taille ou plus

approche à 9 m de lui sans prononcer le mot de passe de votre choix. Le chien voit les créatures *invisibles*, perçoit le plan éthéré et ignore les illusions.

Effet 2 : au début de votre tour, si une créature qui vous est hostile se trouve dans un rayon de 1,5 m autour de lui, le chien tente de la mordre. Bonus d'attaque du chien : votre modificateur de caractéristique d'incantation + votre bonus de maîtrise. 4d8 dégâts perforants.

Spécial : le chien disparaît si le sort prend fin, si vous le renvoyez par **une action** ou si vous vous éloignez à plus de 30 m de lui.

CHOC DES TITANS

SORT OFFENSIF - NIVEAU 1 ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 min

Cible : une créature hostile à portée

Apparence : *vous désignez un adversaire comme votre cible prioritaire. Dès cet instant, vous le frappez avec une précision redoublée.*

Effet : tant que vous n'attaquez que la cible, vous bénéficiez de l'*avantage* au premier jet d'attaque de chacun de vos tours.

CLAIRVOYANCE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 3 DIVINATION

Temps d'incantation : 10 min

Portée : 1,5 km

Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 100 po : soit une corne incrustée de pierreries pour l'ouïe, soit un œil de verre pour la vue)

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : un endroit évident ou qui est familier au lanceur

Apparence : *vous invoquez une boule invisible qui se place dans le lieu de votre choix, vous permettant de percevoir par son intermédiaire.*

Effet : un organe sensoriel *invisible* apparaît à l'endroit ciblé et y reste jusqu'au terme du sort. Au moment de l'incantation, vous choisissez si vous voyez ou entendez grâce à ce dernier. Vous pouvez passer de la vue à l'ouïe (et inversement) au prix d'**une action**.

Une créature capable de voir les objets *invisibles* perçoit l'organe comme un orbe lumineux de la taille de votre poing. Il est cependant impossible d'interagir avec ou de l'attaquer.

Limitation : l'endroit ciblé doit vous être familier (vous vous y êtes déjà rendu ou l'avez déjà vu) ou évident (derrière une porte, dans le bosquet que vous désignez, etc.)

CLIGNOTEMENT

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 3

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S**Durée** : 1 min**Cible** : le lanceur du sort**Apparence** : vous passez sans cesse du plan matériel au plan éthéré.**Effet** : à la fin de chacun de vos tours pendant toute la durée du sort, lancez 1d20.

Sur un résultat de 11 ou plus : vous quittez le plan d'existence où vous vous trouvez et apparaissez sur le plan éthéré. Au début de votre tour suivant, ainsi qu'au terme du sort, vous vous retrouvez dans un espace inoccupé que vous pouvez voir, dans un rayon de 3 m autour de l'endroit que vous avez quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si aucun n'est disponible.

Une fois sur le plan éthéré, vous pouvez voir et entendre ce qui se passe sur le plan que vous avez quitté. Cette vision a une portée de 18 m, et tout a une forme d'ombres grises. Vous ne pouvez affecter que des créatures se trouvant sur le plan éthéré et elles seules peuvent vous affecter. À moins de disposer d'un pouvoir qui le leur permet, les créatures qui ne sont pas sur le plan éthéré ne peuvent pas vous percevoir ou interagir avec vous.

Vous pouvez mettre fin à ce sort en utilisant **une action**.

Limitation 1 : vous ne pouvez pas lancer ce sort si vous vous trouvez sur le plan éthéré.**Limitation 2** : si vous obtenez un résultat de 11 ou plus alors que vous vous trouvez déjà sur le plan éthéré, le sort prend fin.**COFFRE SECRET**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 4

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (une réplique de Très Petite taille du coffre ciblé, faite des mêmes matériaux et valant au moins 50 po)**Durée** : instantanée**Cible** : un superbe coffre de 90×60×60 cm (324 dm³), fait de matériaux rares, d'une valeur minimale de 5 000 po**Apparence** : vous touchez un coffre, ainsi que sa réplique miniature, et il disparaît dans un nuage de fumée éthérée, ne vous laissant que sa réplique.**Effet** : vous touchez le coffre ainsi que sa réplique miniature : le coffre disparaît et est dissimulé sur le plan éthéré.

Quand le coffre se trouve sur le plan éthéré, vous pouvez le rappeler en utilisant **une action** pour toucher la réplique

miniature. Le coffre apparaît dans un espace libre au sol situé à 1,5 m autour de vous. Vous pouvez ensuite renvoyer le coffre en suivant le même rituel et en touchant à la fois le coffre et sa réplique.

Limitation : après 60 jours, puis tous les jours ensuite, il y a 5 % de chances (cumulatives) que le sort prenne fin. Il prend également fin si vous le lancez de nouveau, si la réplique miniature est détruite ou si vous utilisez **une action** pour y mettre un terme.**Contrecoup** : lorsque le sort prend fin, si le coffre se trouve sur le plan éthéré, il est irrémédiablement perdu.**COLÈRE DES DAMNÉS**

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 3

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 30 m**Composantes** : V, S, M (un peu de cendre et de poussière d'os)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : un point à portée dans le champ de vision du lanceur**Zone d'effet** : cercle de 6 m de rayon centré sur la cible**Jet de sauvegarde** : Dextérité**Apparence** : les flammes de l'enfer et des mains griffues surgissent du sol pour attaquer vos ennemis.**Effet** : la zone devient du terrain difficile. Une créature qui y termine son déplacement subit 3d6 dégâts de feu. Toute créature qui entre dans la zone ou s'y déplace effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : la créature est entravée.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.**COLLET MAGIQUE**

SORT OFFENSIF – NIVEAU 2

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 12 m**Composantes** : V, S, M (une ficelle)**Durée** : 1 h**Cible** : la première créature qui pénètre dans la zone**Zone d'effet** : cercle de 3 m de rayon**Jet de sauvegarde** : Dextérité**Apparence** : les plantes enserrant les chevilles de la créature prise dans votre piège.**Prérequis** : la zone doit se situer sur un terrain naturel.**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : la cible tombe à terre, termine immédiatement son déplacement et perd son action pour ce tour.

Échec : en plus des effets ci-dessus en cas de réussite, la cible est aussi entravée.

Une cible entravée par ce sort peut utiliser **une action** à chaque tour pour effectuer un jet de sauvegarde (Dextérité ou Force, selon la plus avantageuse) pour se délivrer. Ce faisant, elle subit 1d6 dégâts tranchants.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1 (RITUEL) DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 min

Cible : le lanceur du sort

Apparence : vos paroles deviennent compréhensibles pour les animaux, et vous comprenez leurs réponses !

Effet : vous pouvez communiquer verbalement avec les bêtes. Leur intelligence et leurs connaissances sont limitées, mais elles peuvent tout de même vous informer sur les monstres dans les environs et ce qu'elles ont perçu ces deux derniers jours.

La meneuse peut vous laisser convaincre un animal de vous rendre une petite faveur.

COMMUNICATION AVEC LES MORTS

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3 NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (encens incandescent)

Durée : 10 min

Cible : un cadavre à portée qui dispose encore d'une bouche, qui n'est pas un mort-vivant et qui n'a pas été la cible de ce sort au cours des 10 derniers jours

Apparence : alors qu'une lumière noirâtre semble habiter le cadavre que vous visez, il se met à parler avec une voix d'outre-tombe, répondant à vos questions.

Effet : Vous pouvez poser cinq questions au cadavre. Ses connaissances se limitent à ce qu'il savait avant de mourir. Les réponses sont brèves et cryptiques. Si la créature dont vous interrogez le cadavre vous était hostile, rien ne l'oblige à être sincère ou honnête dans ses réponses.

Le cadavre ne peut rien apprendre de neuf, n'entend rien à ce qui s'est passé après sa mort et ne peut envisager l'avenir.

COMMUNICATION AVEC LES PLANTES

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3 TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 min

Cible : la végétation située dans un rayon de 9 m autour du lanceur

Zone d'effet : cercle de rayon de 9 m centré sur le lanceur

Apparence : vos paroles deviennent compréhensibles pour les plantes, et vous comprenez leurs réponses !

Effet : les plantes dans la zone peuvent communiquer avec vous et obéir à des ordres simples.

- Vous pouvez les interroger à propos du jour même et de la veille à propos de ce qui s'est passé dans la zone (créatures qui sont passées, météo, événements, etc.)
- Vous pouvez transformer la zone en terrain difficile ou, au contraire, faire de la zone un terrain ordinaire.
- Vous ne pouvez pas déraciner les plantes, mais vous pouvez leur demander de s'agiter.
- Si une créature de type plante se trouve dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle comme si vous parliez sa langue.

Le sort permet de libérer une créature entravée par le sort *enchevêtrement*.

COMPAGNON ANIMAL

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2 ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 min

Portée : 12 m

Composantes : V, S, M (un peu de nourriture adaptée à l'animal)

Durée : 24 h

Cible : une bête à portée dont l'Intelligence est inférieure à 4, l'indice de dangerosité ne dépasse pas 1/2, qui n'est pas hostile au moment de l'incantation et dans le champ de vision du lanceur

Apparence : un animal devient votre compagnon d'aventure.

Effet : vous pouvez communiquer de façon rudimentaire avec l'animal ciblé et lui donner des ordres simples : attaquer une cible, suivre quelqu'un, rapporter un objet, garder un lieu, etc. Donner un tel ordre ne nécessite aucune action.

Au prix d'une **action bonus**, vous pouvez voir et entendre ce que la bête voit et entend. Pendant ce temps, vous êtes aveugle et sourd à votre propre environnement. À votre tour, vous pouvez utiliser **une action bonus** pour passer de vos propres sens à ceux de l'animal et inversement.

À 0 PV, l'animal suit les mêmes règles qu'un personnage. Après un repos court, les PV de la bête remontent à la moitié de leur maximum s'ils sont inférieurs à cette valeur. Après un repos long, elle récupère tous ses PV.

Au terme du sort, vous pouvez conserver le même compagnon sans lancer le sort, vous devez néanmoins dépenser **une action bonus** et sacrifier l'emplacement de sort nécessaire.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus, un effet supplémentaire au choix par niveau d'emplacement supplémentaire :

- l'indice de dangerosité de la bête peut être inférieur ou égal à 1.
- accorder à un compagnon d'indice de dangerosité de 1/2 ou moins une résistance à tous les types de dégâts et un *avantage* aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde.
- pouvoir communiquer par télépathie avec l'animal sans limites de distance et pouvoir le guérir à distance en dépensant **une action bonus** et le nombre de vos propres points de vie que vous souhaitez lui rendre.
- affecter une bête identique supplémentaire. Les effets supplémentaires autres que celui-là s'appliquent à tous les compagnons supplémentaires obtenus par cet effet.

COMPRÉHENSION DES LANGUES

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1 (RITUEL) DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)

Durée : 1 h

Cible : le lanceur du sort

Apparence : *vous comprenez les langues que vous entendez ou lisez.*

Effet : vous comprenez le sens littéral des phrases prononcées ou écrites dans n'importe quelle langue. Pour comprendre un écrit, vous devez toucher la surface sur laquelle il est écrit. Il faut une minute pour lire une page de texte.

Le sort ne décode pas les messages secrets ou les glyphes tels que les symboles magiques.

COMPULSION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 4 ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : toutes les créatures à portée au choix du lanceur et dans son champ de vision en mesure de l'entendre

Jet de sauvegarde : Sagesse

Apparence : *tel un marionnettiste, vous décidez des déplacements de vos cibles.*

Effet : Les cibles effectuent un jet de sauvegarde. Une créature réussit automatiquement son jet de sauvegarde si elle ne peut être *charmée*.

Réussite : rien.

Échec : à votre tour, en dépensant **une action bonus**, vous désignez une direction horizontale. À son prochain tour, la cible doit utiliser le maximum possible de son

déplacement pour se diriger dans cette direction. Elle peut réaliser ses actions avant de se déplacer. Une fois le déplacement effectué, une cible peut retenter le jet de sauvegarde pour mettre un terme au sort sur elle-même.

Limitation : la cible ne peut être forcée de se déplacer vers un endroit visiblement dangereux mais elle provoquera des attaques d'opportunité si nécessaire pour effectuer son déplacement.

CONFUSION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 4 ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (trois coquilles de noix)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : toutes les créatures dans la zone

Zone d'effet : sphère de 3 m de rayon centrée sur un point à portée

Jet de sauvegarde : Sagesse

Apparence : *les cibles ont un comportement chaotique.*

Effet : les cibles effectuent un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : la cible ne peut pas utiliser de réaction. Au début de chacun de ses tours pendant la durée du sort, elle doit lancer 1d10. Ce résultat détermine son comportement pour ce tour.

À la fin de chacun de ses tours, la cible peut retenter le jet de sauvegarde pour mettre un terme à l'effet du sort.

D10 COMPORTEMENT

- | | |
|------|--|
| 1 | La cible se déplace de la totalité de son déplacement dans une direction aléatoire (lancez 1d8 et assignez une direction à chaque résultat) et n'effectue aucune action ce tour. |
| 2-6 | La cible ne se déplace pas et n'effectue aucune action lors de ce tour. |
| 7-8 | La cible utilise une action pour attaquer une créature aléatoire dans sa portée d'allonge. S'il n'y a pas de créature à portée, la cible ne fait rien durant ce tour. |
| 9-10 | La cible agit et se déplace normalement. |

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 5 ou plus : +1,5 m de rayon par niveau d'emplacement supplémentaire.

CONTACT GLACIAL

SORT OFFENSIF – TOUR DE MAGIE NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Cible : l'espace d'une créature à portée

Apparence : *une main squelettique et spectrale s'agrippe à votre cible.*

Effet : jet d'attaque de sort contre la cible. Touché : 1d8 dégâts nécrotiques et la cible ne peut pas récupérer de points de vie avant le début de votre prochain tour (la main s'accroche à elle). Si la cible est un mort-vivant, elle subit un désavantage à ses jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Évolution. Niveau 5 (2d8 dégâts), niveau 11 (3d8), niveau 17 (4d8)

CONTRESORT

SORT DÉFENSIF - NIVEAU 3

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 réaction lorsque vous voyez une créature à portée lancer un sort

Portée : 18 m

Composantes : S

Durée : instantanée

Cible : une créature à portée en train d'incanter un sort

Apparence : *votre magie interrompt brutalement le sort de votre cible.*

Effet : si la cible lance un sort de niveau 3 ou moins, il échoue et reste sans effet.

Si le sort est de niveau 4 ou plus, effectuez un jet de votre caractéristique d'incantation (DD 10 + le niveau du sort). En cas de succès, le sort ciblé échoue.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : le sort ciblé est automatiquement interrompu s'il est d'un niveau égal ou inférieur à l'emplacement de sort utilisé.

CONTRÔLE DE L'EAU

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 4

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau et une pincée de poussière)

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : toute l'eau indépendante dans la zone à portée

Zone d'effet : cube de 30 m d'arête maximum

Apparence : *vous avez le contrôle total de l'eau : ouvrir la mer, créer un tourbillon, changer le cours d'une rivière...*

Effet : choisissez l'un des effets ci-dessous. À chacun de vos tours suivants pendant toute la durée du sort, vous pouvez utiliser **une action** pour répéter le même effet ou en choisir un autre.

- **Écarter les eaux** : les eaux s'écartent pour créer un passage à travers toute la zone. Les eaux forment une muraille de part et d'autre du passage, qui est maintenu

jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un autre effet. Les eaux reprennent progressivement leur place normale pendant le round suivant la fin de l'effet.

- **Inondation** : le niveau de l'eau dans la zone augmente d'un maximum de 6 m. Si la zone comprend une rive, l'eau déborde et se répand. Sur une grande étendue d'eau, vous créez une vague de 6 m de haut qui traverse la zone affectée et se brise à la fin de celle-ci. Tout véhicule de Très Grande taille ou inférieure est emporté par la vague et a 25 % de chances de chavirer. Le niveau de l'eau reste surélevé jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un autre effet. Si vous avez créé une vague, elle se répète au début de chacun de vos tours tant que l'effet persiste.
- **Modifier le cours** : vous modifiez l'itinéraire de l'eau courante dans la zone. L'eau se déplace dans la direction de votre choix, même si elle doit passer par-dessus un obstacle ou couler dans une direction improbable. L'eau suit vos ordres dans la zone, mais une fois sortie, elle reprend un cours naturel défini par le terrain. L'eau continue de suivre vos instructions jusqu'au terme du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un autre effet.
- **Tourbillon** (nécessite une étendue d'eau d'au moins 15 m carrés et 7,5 m de profondeur) : un tourbillon se forme au centre de la zone. Il mesure 1,5 m de diamètre à sa base, maximum 15 m à son sommet pour une hauteur de 7,5 m. Toutes les créatures et tous les objets immergés dans un rayon de 7,5 m autour du vortex sont entraînés de 3 m vers celui-ci. Une créature peut nager pour s'éloigner du vortex en réussissant un jet de Force (Athlétisme) contre un DD égal au DD du jet de sauvegarde du sort.

Une créature qui pénètre dans le vortex ou qui y commence son tour effectue un jet de sauvegarde de Force :
Réussite : rien

Échec : 2d8 dégâts contondants et la créature se fait emporter par le vortex. Une fois dans le vortex, une créature peut tenter de s'éloigner, mais elle subit le désavantage à son test de Force (Athlétisme).

À chaque tour qu'un objet pénètre ou se trouve dans le vortex, il subit 2d8 dégâts contondants.

CORDE ENCHANTÉE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (extrait de maïs en poudre et boucle de parchemin torsadé)

Durée : 1 h

Cible : jusqu'à 18 m de corde

Apparence : la corde se dresse verticalement jusqu'à une ouverture extradimensionnelle.

Effet : la corde se dresse perpendiculaire au sol et crée une entrée invisible vers un espace extradimensionnel. Il suffit de grimper à la corde pour atteindre cet espace qui peut accueillir 8 créatures de taille Moyenne. On peut tirer la corde à l'intérieur de l'espace afin que personne ne puisse la remarquer depuis l'extérieur.

Les attaques et les sorts sont incapables de traverser l'entrée de l'espace. Les créatures à l'intérieur peuvent regarder dehors par une fenêtre de 90 cm sur 1,5 m centré sur la corde.

Au terme du sort, le contenu de l'espace extradimensionnel tombe à l'extérieur.

COULEURS DANSANTES

SORT OFFENSIF – NIVEAU 1

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une poignée de poudre ou de sable, colorée en rouge, jaune et bleu)

Durée : 1 round

Cible : les créatures dans la zone à portée

Zone d'effet : cône de 4,5 m partant de la position du lanceur

Apparence : des lumières colorées surgissent de votre main et aveuglent les cibles.

Effet : lancez 6d10 pour déterminer le nombre total de points de vie de créatures pouvant être affectés par le sort.

Une créature affectée est aveuglée jusqu'à la fin du sort.

Les créatures dans la zone sont affectées par ordre croissant de leur total actuel de points de vie.

En ignorant les créatures inconscientes et déjà aveugles, le sort affecte d'abord celle avec le plus faible total de points de vie. Soustrayez ce total de celui des PV affectés par le sort, puis passez à la créature suivante, toujours dans l'ordre croissant.

Une créature ayant un total de PC supérieur au nombre de PV affectés restant ne peut pas être affectée par le sort.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +2d10 PV affectés par niveau d'emplacement supplémentaire.

CRÉATION DE NOURRITURE ET D'EAU

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : un endroit au sol ou des récipients vides à portée

Apparence : de la nourriture et de l'eau apparaissent par la grâce divine.

Effet : vous créez 25 kg de nourriture et 120 l d'eau potable.

Cela suffit à sustenter et abreuver quinze humanoïdes ou cinq montures pendant 24 h.

Les vivres ont peu de goût et se gâtent s'ils ne sont pas consommés dans les 24 h. L'eau est claire et ne croupit pas.

CRÉATION OU DESTRUCTION D'EAU

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau pour créer de l'eau ou quelques grains de sable pour en détruire)

Durée : instantanée

Cible : un récipient ouvert ou une zone à portée

Zone d'effet : cube de 9 m d'arête

Apparence : de l'eau apparaît ou disparaît d'un récipient, ou vous créez de la pluie ou dissipez du brouillard.

Effet : choisissez un des effets suivants :

- **Création d'eau** : créer jusqu'à 40 l d'eau potable qui apparaissent dans un récipient ouvert. À la place, vous pouvez faire tomber l'eau sous forme de pluie dans la zone, ce qui éteint toutes les flammes non protégées.
- **Destruction d'eau** : détruire jusqu'à 40 l d'eau contenue dans un récipient ouvert. Vous pouvez aussi dissiper du brouillard dans la zone.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : + 40 l d'eau ou +1,5 m d'arête du cube par niveau d'emplacement supplémentaire.

CROISSANCE D'ÉPINES

SORT OFFENSIF – NIVEAU 2

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (sept épines acérées ou sept brindilles taillées en pointe)

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : un point à portée

Zone d'effet : cercle de 6 m de rayon centré sur le point ciblé

Apparence : vous créez un piège qui causera des blessures à quiconque le piétine.

Effet : dans la zone, le sol se transforme en un tapis d'épines et devient du terrain difficile.

Une créature qui pénètre dans la zone ou s'y déplace subit 2d4 dégâts perforants par tranche de 1,5 m qu'elle parcourt.

Le piège est camouflé. Une créature qui n'a pas la zone dans son champ de vision au moment de l'incantation doit réussir un jet de Sagesse (Perception) contre le DD du jet de sauvegarde du sort pour voir que la zone est dangereuse avant d'y pénétrer.



CROISSANCE VÉGÉTALE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 3 TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action ou 8 h

Portée : 45 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : un point à portée

Zone d'effet : cercle de 30 ou 800 m de rayon centré sur le point ciblé

Apparence : vous donnez force et vigueur à la végétation.

Effet : selon le temps d'incantation choisi, le sort a deux effets distincts.

Incantation en 1 action : la végétation dans un rayon de 30 m s'épaissit. Une créature qui s'y déplace doit dépenser 1,2 m de déplacement pour parcourir 30 cm. Vous pouvez exclure de la zone une ou plusieurs portions de la taille de votre choix.

Incantation en 8 h : la végétation dans un rayon de 800 m

devient plus vigoureuse. Pendant une année, elle donnera une récolte deux fois plus abondante que la normale.

DÉBLOCAGE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2 TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Cible : un objet à portée disposant d'un système de fermeture ordinaire ou magique dans le champ de vision du lanceur

Apparence : cric-crac, c'est ouvert !

Effet 1 : si la cible est fermée par une serrure ordinaire ou est coincée par une barre, elle se déverrouille ou se débloque. Si l'objet possède plusieurs serrures, le sort n'en déverrouille qu'une seule.

Si la cible est fermée par un *verrou magique*, celui-ci est supprimé pendant 10 min.

Effet 2 : le sort provoque un cliquetis audible dans un rayon de 90 m.

DÉGUISEMENT

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 h

Cible : le lanceur du sort

Apparence : *vous changez complètement d'apparence.*

Effet : vous, y compris vos vêtements, votre armure et les objets que vous transportez, prenez une apparence différente.

Vous pouvez donner l'illusion d'être plus grand ou plus petit de 30 cm et avoir l'air plus gros ou plus mince. En revanche, votre morphologie générale ne peut pas changer (un humanoïde aura toujours l'apparence d'un humanoïde).

L'illusion peut être révélée par un examen physique (si vous avez l'air plus grand, quelqu'un qui voudrait toucher votre visage ne toucherait que l'air). En dépensant une action pour vous examiner, une créature peut tenter un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde du sort et découvrir l'illusion en cas de succès.

Vous pouvez utiliser une action pour mettre fin au sort.

DESSICCATION

SORT OFFENSIF – NIVEAU 2

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une créature vivante à portée qui n'est pas une créature artificielle, un élémentaire ou un mort-vivant

Jet de sauvegarde : Constitution

Apparence : *la cible se vide de son eau par la bouche, les oreilles, les yeux et les pores de sa peau.*

Effet : Au début de chacun de ses tours, la cible effectue un jet de sauvegarde.

Échec : 2d6 dégâts nécrotiques.

Réussite : la moitié des dégâts.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1 cible par niveau d'emplacement supplémentaire.

DÉTECTION DE LA MAGIE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1 (RITUEL)

DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : le lanceur du sort

Zone d'effet : cercle de 9 m de rayon centré sur le lanceur

Apparence : *vous percevez les auras magiques.*

Effet : vous percevez toute présence de magie dans la zone.

Pour **une action**, vous pouvez discerner une aura autour d'une créature ou d'un objet visible qui est imprégné de magie, ce qui révèle l'école de cette magie.

Le sort passe au travers des obstacles mais est bloqué par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une mince feuille de plomb ou 1 m de bois ou de terre.

DÉTECTION DES PENSÉES

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2

DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pièce de cuivre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une créature à portée dont l'intelligence est supérieure à 3 et qui peut parler une langue dans le champ de vision du lanceur

Zone d'effet : cercle de 9 m de rayon centré sur le lanceur

Jet de sauvegarde : Sagesse

Apparence : *vous entendez les pensées de la cible.*

Effet : vous découvrez les pensées superficielles de la cible, ce qui lui passe par la tête à ce moment précis. À chacun de vos tours, pendant toute la durée du sort, en utilisant **une action**, vous pouvez, soit changer de cible soit sonder plus profondément les pensées de la cible actuelle. Cette dernière effectue alors un jet de sauvegarde.

Réussite : le sort prend fin.

Échec : vous percevez son raisonnement, son état émotionnel ou ce qui occupe une grande place dans son esprit.

La cible est consciente que vous sondez son esprit et elle peut tenter un jet d'Intelligence (opposé à la vôtre) à chacun de ses tours pour mettre un terme au sort. Si la cible est interrogée oralement, ses pensées sont orientées vers ses réponses, ce qui rend le sort très utile pendant un interrogatoire.

Au moment où vous lancez ce sort, ou au prix d'**une action** par la suite, vous pouvez détecter la présence de créatures intelligentes dans la zone, tant qu'elles entrent dans le type de cibles éligibles, même si vous ne les voyez pas. Une fois détectée, une créature peut-être la cible de la lecture des pensées même si vous ne la voyez pas. Cette détection traverse les obstacles mais est bloquée par 60 cm de roche, 2,5 cm de métal ou une mince feuille de plomb.

DÉTECTION DU MAL ET DU BIEN

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1

DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : le lanceur du sort

Zone d'effet : cercle de 9 m de rayon centré sur le lanceur

Apparence : vous percevez la présence de créatures étranges.

Effet : vous savez à tout moment si une aberration, un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant se trouve dans la zone ainsi que sa position exacte. Vous savez également si un lieu ou un objet consacré ou profané se trouve dans la zone.

Limitation : le sort traverse les obstacles mais est bloqué par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une mince feuille de plomb ou 1 m de bois ou de terre.

DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1 (RITUEL) DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un brin d'if)

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : le lanceur du sort

Zone d'effet : cercle de 9 m de rayon centré sur le lanceur

Apparence : soudain, vous savez si du poison, des créatures venimeuses ou des maladies se trouvent autour de vous.

Effet : vous savez si du poison, une créature venimeuse ou une maladie se trouve dans la zone et vous déterminez leur emplacement exact ainsi que le type de poison, de créature ou de maladie dont il s'agit.

Limitation : le sort traverse les obstacles mais est bloqué par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une mince feuille de plomb ou 1 m de bois ou de terre.

DISQUE FLOTTANT

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1 (RITUEL) INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une goutte de mercure)

Durée : 1 h

Cible : un espace inoccupé à portée dans le champ de vision du lanceur

Apparence : vous créez un disque de force qui vous suit dans vos déplacements et peut transporter de lourdes charges.

Effet : vous créez un disque de force horizontal d'un mètre de diamètre et de 2,5 cm d'épaisseur qui flotte à 1 m du sol. On peut placer jusqu'à 250 kg sur le disque. Si cette limite est dépassée, le sort prend fin et la charge tombe au sol dans l'espace que survolait le disque.

Le disque est immobile tant que vous restez à moins de 6 m de lui. Si vous vous éloignez, il vous suit de manière à

maintenir une distance de 6 m. Il ignore les terrains irréguliers et peut monter ou descendre des escaliers. Il ne peut cependant pas franchir une différence de 3 m de hauteur ou plus, il lui est donc impossible de franchir une fosse de plus de 3 m de profondeur.

Si vous vous retrouvez à plus de 30 m du disque (à cause d'un obstacle qu'il ne pourrait franchir, par exemple), le sort prend fin.

DISSIPATION DE LA MAGIE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3 ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : une créature, un objet ou un effet magique à portée

Apparence : paradoxalement, votre magie vous permet d'annuler un effet magique.

Effet : vous mettez un terme à tout sort de niveau 3 ou moins qui affecte la cible.

Si la cible est affectée par un sort de niveau 4 ou supérieur, effectuez un jet de votre caractéristique d'incantation contre un DD égal à 10 + le niveau du sort ciblé. En cas de succès, le sort est dissipé.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : le sort affectant la cible est automatiquement dissipé s'il est d'un niveau égal ou inférieur à l'emplacement de sort utilisé.

DIVINATION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 4 (RITUEL) DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens et une offrande sacrificielle adaptée à votre religion, l'ensemble valant au moins 25 po, et le sort consume les deux)

Durée : instantanée

Cible : le lanceur du sort

Apparence : votre dieu ou ses serviteurs vous offrent une vision de l'avenir.

Effet : posez une unique question à propos d'un objectif, d'un événement ou d'une activité qui se déroulera dans les 7 prochains jours. La meneuse vous donne une réponse sincère sous forme d'une courte phrase ou d'un présage cryptique.

Le sort ne tient pas compte de modifications des circonstances qui pourraient bouleverser l'issue des événements.

Si vous lancez ce sort à deux reprises ou plus entre deux repos longs, il y a 25 % de chances cumulatives par incantation de recevoir une prémonition aléatoire. La meneuse réalise ce test en secret.

DOMINER UNE BÊTE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 4 ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : une bête à portée dans le champ de vision du lanceur**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : vous envoûtez un animal qui obéit à tous vos ordres.**Effet** : la créature ciblée effectue un jet de sauvegarde. Elle a l'avantage si vous ou des créatures amicales envers vous êtes en train de la combattre.**Réussite** : rien.**Échec** : la cible est charmée. Vous avez un lien télépathique avec elle tant que vous êtes sur le même plan d'existence. Si vous êtes conscient, vous pouvez donner des ordres télépathiques à la cible (pas d'action nécessaire) auxquels elle obéira au mieux. Les ordres peuvent être simples comme «attaque cette créature» ou «va chercher cet objet». Sans instruction, la cible se défend et préserve sa sécurité.Au prix d'une action, vous pouvez prendre le contrôle total de la cible pour lui faire effectuer des actions précises. Elle peut également réaliser **une réaction** si vous dépensez votre propre réaction.

À chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible peut retenter le jet de sauvegarde et met fin au sort si elle le réussit.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 5 (durée : concentration, jusque 10 min), niveau 6 (concentration, jusqu'à 1 h), niveau 7 (concentration, jusqu'à 8 h).**DOUX REPOS**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2 (RITUEL) NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (une pincée de sel et une pièce de cuivre à poser sur chaque œil du cadavre et qui doivent rester en place pendant toute la durée du sort)**Durée** : 10 jours**Cible** : un cadavre ou d'autres restes de corps à portée**Apparence** : votre magie empêche un corps de se décomposer.**Effet** : la cible ne se décompose pas et ne peut pas être transformée en mort-vivant.Les jours passés sous l'effet du sort ne comptent pas dans la période pendant laquelle on peut utiliser un sort comme **rappel à la vie** (ce sort de niveau 5 sera décrit dans un futur ouvrage).**DRUIDISME**

SORT UTILITAIRE – TOUR DE MAGIE TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 9 m**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : un espace à portée au choix du lanceur**Apparence** : vous créez un effet magique mineur grâce aux esprits de la nature.**Effet** : choisissez l'un des effets suivants :

- créer un effet inoffensif qui annonce la météo à l'endroit où vous vous trouvez pour les 24 prochaines heures.
- faire éclore une fleur ou germer une graine.
- créer un effet sensoriel instantané et inoffensif (des feuilles qui tombent, une légère bourrasque, une légère odeur animale) contenu dans un cube de maximum 1,5 m d'arête.
- allumer ou éteindre une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.

ÉCLAIR

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 3 ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S, M (un peu de furrure et une baguette en ambre, en cristal ou en verre)**Durée** : instantanée**Cible** : chaque créature dans la zone à portée**Zone d'effet** : ligne de 30 m de long pour 1,5 m de large partant de la position du lanceur**Jet de sauvegarde** : Dextérité**Apparence** : la foudre surgit de votre main tendue pour pulvériser vos ennemis.**Effet** : chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.**Échec** : 8d6 dégâts de foudre.**Réussite** : la moitié des dégâts.

La foudre met le feu aux objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.**ÉCLAT DE BOIS**

SORT OFFENSIF – TOUR DE MAGIE INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S, M (une écharde de bois)**Durée** : instantanée**Cible** : une créature à portée**Apparence** : vous transformez une épine en javelot.



Effet : effectuez une attaque de sort à distance. Vous obtenez un coup critique sur 18, 19 et 20. Touché : 1d6 dégâts perforants (le javelot est considéré comme magique).

Évolution. Niveau 5 (2 éclats de bois), niveau 11 (3 éclats de bois), niveau 17 (4 éclats de bois). Les différents éclats peuvent cibler différentes cibles.

ENCHEVÊTREMENT

SORT OFFENSIF DE ZONE - NIVEAU 1

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : un point à portée au choix du lanceur

Zone d'effet : carré de 6 m de côté centré sur le point ciblé

Jet de sauvegarde : Force

Apparence : la végétation emprisonne vos ennemis.

Effet : la zone devient du terrain difficile.

Les créatures dans la zone lors du lancement du sort effectuent un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : la créature est entravée.

Au prix d'une action, une créature entravée peut effectuer un jet de Force contre le DD du sort et se libérer en cas de succès.

Les plantes flétrissent au terme du sort.

ENVOI DE MESSAGE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 3

ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : illimitée

Composantes : V, S, M (un petit morceau de fil de cuivre)

Durée : 1 round

Cible : une créature qui est familière au lanceur

Apparence : vous envoyez un message télépathique jusqu'à l'autre bout du monde.

Effet : vous envoyez un message de vingt-cinq mots maximum à la cible. Cette dernière entend le message dans son esprit, comprend que vous en êtes à l'origine si elle vous connaît et peut vous répondre de la même manière. Si la cible a une Intelligence supérieure ou égale à 1, elle comprend le sens de votre message. Si la cible se trouve sur un autre plan d'existence, il y a 5 % de chances que le message ne lui parvienne pas.

ENVOÛTEMENT

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2

ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S**Durée** : 1 min**Cible** : les créatures à portée au choix du lanceur dans son champ de vision en mesure de l'entendre**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : les cibles sont subjuguées par votre voix et oublie le reste.**Effet** : les cibles effectuent un jet de sauvegarde. Une créature réussit automatiquement si elle ne peut pas être charmée. Si vous ou vos compagnons êtes en train de combattre une cible, elle bénéficie de l'avantage.*Réussite* : rien.*Échec* : la cible subit le désavantage à ses tests de Sagesse (Perception) destinés à percevoir une autre créature que vous.**Limitation 1** : l'effet prend fin pour elle si elle ne peut plus vous entendre.**Limitation 2** : le sort prend fin si vous êtes neutralisé ou incapable de parler.**ÉPARGNER LES MOURANTS**

SORT UTILITAIRE – TOUR DE MAGIE

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : une créature vivante à 0 point de vie**Apparence** : vous sauvez une vie sur le fil.**Effet** : la cible est stabilisée.**Limitation** : le sort ne fonctionne pas sur les morts-vivants et les créatures artificielles.**ESPRITS GARDIENS**

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 3

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S M (un symbole sacré)**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min**Cible** : le lanceur du sort**Zone d'effet** : cercle de 4,5 m de rayon sur le lanceur**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : des esprits volent autour de vous et attaquent vos ennemis.**Effet** : vous invoquez des esprits qui vous protègent. Selon votre tendance morale, ils peuvent avoir une apparence angélique ou féérique (Altruiste/Volatilité), ou une apparence fiélonne (Individualiste).

Une créature dans la zone voit sa vitesse réduite de moitié. Quand elle pénètre dans la zone pour la première fois de son tour ou quand elle y commence son tour, elle effectue un jet de sauvegarde.

Échec : 3d8 dégâts radiants (Altruiste ou Volatilité) ou nécrotiques (Individualiste).*Réussite* : la moitié des dégâts.**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 4 ou plus : +1d8 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.**EXPIATION DU JUSTE**

SORT OFFENSIF – NIVEAU 4

ÉVOCAION

Temps d'incantation : 1 action bonus**Portée** : personnelle**Composantes** : V**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : une créature touchée par le lanceur avec une attaque au corps à corps**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : votre attaque écrase votre ennemi sous le poids de ses péchés.**Effet** : la prochaine fois que vous réussissez une attaque de corps à corps après avoir lancé ce sort et pendant sa durée, la créature que vous frappez subit 3d8 dégâts psychiques et effectue un jet de sauvegarde.*Réussite* : aucun effet supplémentaire.*Échec* : la cible est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour et elle subit un désavantage à tous ses jets de Sagesse pendant une minute.**Limitation** : L'effet ne se produit qu'une fois. Une fois l'effet imposé à une créature, le sort prend fin.**EXPLOSION OCCULTE**

SORT OFFENSIF – TOUR DE MAGIE

ÉVOCAION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : une créature à portée**Apparence** : un éclair d'énergie frappe votre cible.**Effet** : effectuez un jet d'attaque de sort à distance. Touché : 1d10 dégâts de force.**Évolution.** Niveau 5 (2 rayons), niveau 11 (3 rayons), niveau 17 (4 rayons). Vous pouvez cibler une seule ou plusieurs cibles. Effectuez un jet d'attaque distinct par rayon.**FABRICATION**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 4

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 10 min**Portée** : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : des matériaux bruts à portée dans le champ de vision du lanceur

Apparence : les matériaux se déplacent et s'assemblent pour fabriquer un produit fini.

Effet : à partir des matériaux ciblés, vous fabriquez un produit fini de la même matière (pont à partir de souches d'arbre, vêtements à partir de laine, etc.)

Vous devez disposer de suffisamment de matériaux pour construire l'objet. Si vous utilisez des matières premières métallique ou minérales, vous pouvez fabriquer un objet de taille Moyenne ou moins (un cube de 1,5 m d'arête). Avec d'autres matières premières, vous pouvez fabriquer un objet de Grande taille ou moins (tenant dans un cube de 3 m d'arête ou dans huit cubes contigus de 1,5 m d'arête).

Limitation : Si vous souhaitez créer un objet nécessitant un haut degré d'expertise (bijouterie, armurerie, verrerie, etc.), vous devez avoir la maîtrise des outils d'artisan correspondants.

Il est impossible de créer des créatures ou des objets magiques.

FAÇONNAGE DE LA PIERRE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 4

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (argile molle, à façonner pour lui donner approximativement la forme de l'objet de pierre désiré)

Durée : instantanée

Cible : un objet de pierre de taille Moyenne ou inférieure ou une section de pierre d'un maximum de 1,5 m dans toutes les dimensions

Apparence : grâce à votre magie, la pierre prend la forme que vous souhaitez.

Effet : l'objet ciblé prend la forme que vous souhaitez (une arme, une statue, un coffre, etc.).

Vous pouvez aussi percer un passage dans un mur de maximum 1,5 m d'épaisseur ou façonner une porte de pierre. Cette porte possède maximum deux charnières et un loquet, mais aucun mécanisme complexe.

FAVEUR DIVINE

SORT OFFENSIF - NIVEAU 1

ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : le lanceur du sort

Apparence : vos prières rendent vos attaques plus meurtrières.

Effet : +1d4 dégâts radiants pour toutes les attaques portées avec une arme.

FLAMBOIEMENT FUNESTE

SORT OFFENSIF DE ZONE - NIVEAU 1

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (morceau d'onyx)

Durée : instantanée

Cible : chaque créature dans la zone à portée

Zone d'effet : cercle de 1,5 m de rayon centré sur le lanceur

Jet de sauvegarde : Dextérité

Apparence : des flammes noires jaillissent de votre corps et frappent vos ennemis.

Effet : chaque cible effectue un jet de sauvegarde.

Échec : 2d6 dégâts nécrotiques et la cible est aveuglée jusqu'au début de votre prochain tour.

Réussite : la moitié des dégâts et la cible n'est pas aveuglée.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

FLAMME ÉTERNELLE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2

ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poussière de rubis d'une valeur de 50 po, que le sort consume)

Durée : jusqu'à dissipation

Cible : l'objet touché par le lanceur

Apparence : à votre contact, l'objet devient une torche qui vous illuminera pour l'éternité.

Effet : l'objet ciblé s'embrase et produit une flamme à la luminosité égale à celle d'une torche, mais sans produire de chaleur ou consommer d'oxygène.

Vous pouvez couvrir l'objet pour cacher sa lumière, mais la flamme ne peut pas être étouffée ou éteinte avec de l'eau.

FLAMME SACRÉE

SORT OFFENSIF - TOUR DE MAGIE

ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : une créature à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de sauvegarde : Dextérité

Apparence : une lumière flamboyante s'abat sur votre adversaire.

Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde. Même si elle bénéficie d'un abri, elle n'obtient pas l'avantage lors du jet.

Réussite : rien.

Échec : 1d8 dégâts radiants.

Évolution. Niveau 5 (2d8 dégâts), niveau 11 (3d8), niveau 17 (4d8).

FLÉAU

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1

ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une goutte de sang)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : jusqu'à trois créatures à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de sauvegarde : Charisme

Apparence : vos ennemis deviennent maladroits ou malchanceux. Ou les deux.

Effet : les cibles effectuent un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : quand la cible effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde, elle lance 1d4 et soustrait le résultat à son jet.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1 cible par niveau d'emplacement supplémentaire.

FLÈCHE ACIDE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 2

ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (poudre de feuille de rhubarbe et estomac de vipère)

Durée : instantanée

Cible : une cible à portée au choix du lanceur

Apparence : vous projetez une flèche d'un vert chatoyant qui explose en une gerbe corrosive.

Effet : effectuez une attaque de sort à distance. Touché : 4d4 dégâts d'acide et 2d4 dégâts d'acide à la fin du prochain tour de la cible. Raté : la moitié des dégâts initiaux, rien au tour suivant.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1d4 dégâts initiaux et au tour suivant par niveau d'emplacement supplémentaire.

FLÉTRISSEMENT

SORT OFFENSIF – NIVEAU 4

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : une créature à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de sauvegarde : Constitution

Apparence : votre cible se vide de ses fluides corporels et de sa vitalité.

Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde. S'il s'agit d'une créature végétale ou d'une plante magique, elle subit le désavantage.

Échec : 8d8 dégâts nécrotiques. Maximum des dégâts sur une créature végétale ou une plante magique.

Réussite : la moitié des dégâts.

Spécial : si la cible est une plante non magique, elle flétrit et meurt, sans jet de sauvegarde.

Limitation : ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 5 ou plus : +1d8 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

FLOU

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 2

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : le lanceur du sort

Apparence : vous devenez flou, difficile à discerner, ce qui vous protège des attaques de vos ennemis.

Effet : les créatures ont un désavantage à leurs jets d'attaque contre vous.

Les créatures qui ne se reposent pas sur la vue, qui disposent de *vision aveugle* ou qui peuvent déjouer les illusions sont immunisées à cet effet.

FORME GAZEUSE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un morceau de gaze et une volute de fumée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 h

Cible : une créature consentante à portée qui n'est pas intangible ainsi que tous les objets qu'elle porte et transporte

Apparence : la créature se transforme en nuage de fumée.

Effet : la cible est transformée en nuage brumeux, ce qui provoque les effets suivants :

- elle n'a qu'une seule vitesse de déplacement (vol, 3 m).
- elle peut pénétrer dans l'espace d'une autre créature et l'occuper.
- elle est résistante aux dégâts non magiques.
- elle a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution.
- elle peut s'immiscer dans de petits trous, de minces ouvertures ou des fissures.

- elle ne peut pas tomber et continue de flotter en l'air même si elle est *étourdie* ou *neutralisée*.
- les liquides sont comme des surfaces solides pour elle.
- elle ne peut pas parler ou manipuler d'objet.
- elle ne peut pas lâcher les objets qu'elle portait ou transportait.
- elle ne peut pas attaquer ni lancer de sorts.
- le sort prend fin si la cible tombe à 0 PV ou meurt.

FOU RIRE

SORT OFFENSIF - NIVEAU 1 ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (de minuscules tartes et une plume à agiter dans les airs)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une créature à portée d'une Intelligence supérieure à 4 dans le champ de vision du lanceur

Jet de sauvegarde : Sagesse

Apparence : la cible est prise d'un irrésistible fou rire.

Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse.

Réussite : rien.

Échec : la cible est à terre, *neutralisée* et incapable de se remettre debout.

Si elle subit des dégâts, ainsi qu'à la fin de chacun de ses tours, la cible peut retenter le jet de sauvegarde pour mettre un terme au sort. Elle a l'avantage si le jet de sauvegarde est provoqué par des dégâts.

FRAPPE DU JUSTE

SORT OFFENSIF - NIVEAU 1 ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : la cible de la prochaine attaque au corps à corps du lanceur

Apparence : votre arme, guidée par la justice sacrée, inflige de lourds dégâts à votre ennemi.

Effet : la prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque au corps à corps, la cible subit 2d6 dégâts supplémentaires ainsi qu'un effet secondaire qui dépend du type de dégâts infligés par votre arme.

- Contondant : dégâts de tonnerre, jet de sauvegarde de Force ou *assourdi* jusqu'au début de votre prochain tour et à terre.
- Perforant : dégâts psychiques, jet de sauvegarde de Sagesse ou *terrorisé* jusqu'au début de votre prochain tour.
- Tranchant : dégâts radiants, jet de sauvegarde de Charisme ou *aveuglé* jusqu'au début de votre prochain tour.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

FRAPPE LUMINEUSE

SORT OFFENSIF - NIVEAU 1 ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : la cible de la prochaine attaque au corps à corps du lanceur

Apparence : votre arme devient brillante et inflige une terrible blessure à votre ennemi.

Effet : la prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque au corps à corps, la cible subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires.

La cible devient visible si elle était *invisible* et luit d'une faible lumière dans un rayon de 1,5 m. Pendant la durée du sort, elle ne peut plus devenir *invisible*.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

FUSION DANS LA PIERRE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 3 (RITUEL) TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 8 h

Cible : le lanceur du sort

Apparence : vous vous enfoncez dans la pierre et fusionnez littéralement avec elle.

Effet : vous, y compris votre équipement, fusionnez dans un objet ou une surface en pierre assez grande pour contenir votre corps. Vous devenez alors indétectable avec des sens non magiques.

Dans cet état, vous ne voyez pas ce qui se passe à l'extérieur et vous subissez un désavantage aux jets de Sagesse (Perception) pour entendre des sons provenant de l'extérieur de la pierre. Vous êtes conscient du temps qui passe et pouvez lancer sur vous-même des sorts à portée personnelle. Vous ne pouvez pas vous déplacer, si ce n'est pour quitter la pierre à l'endroit où vous y avez pénétré et mettre ainsi un terme au sort.

Si la pierre subit des dégâts mineurs, vous n'êtes pas blessé. Si la pierre est partiellement détruite ou qu'elle change de forme au point qu'elle devient trop petite pour contenir votre corps, vous êtes expulsé et subissez 6d6 dégâts contondants.

Si la pierre est totalement détruite, vous êtes expulsé et subissez 50 dégâts contondants.

Lorsque vous êtes expulsé, vous êtes à terre dans l'espace inoccupé le plus proche de là où vous êtes entré dans la pierre.

GARDIEN DE LA FOI

SORT OFFENSIF – NIVEAU 4

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : 8 h

Cible : un espace inoccupé à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de sauvegarde : Dextérité

Apparence : la forme spectrale d'un gardien divin apparaît et attaque vos ennemis.

Effet : un gardien de Grande taille à la silhouette indistincte apparaît à l'endroit ciblé. Seuls son arme luisante et son bouclier frappé du symbole de votre divinité sont clairement visibles.

Quand une créature hostile envers vous pénètre pour la première fois de son tour dans un rayon de 3 m autour du gardien, elle effectue un jet de sauvegarde.

Échec : la créature subit 20 dégâts radiants.

Réussite : la créature subit 10 dégâts radiants.

Le sort prend fin quand le gardien a infligé un total de 60 dégâts.

GEYSER D'ÉNERGIE

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 1

ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (une petite poire remplie d'air)

Durée : instantanée

Cible : un point à portée

Zone d'effet : cylindre de 1,5 m de diamètre pour 6 m de haut ayant pour point d'origine le point ciblé.

Jet de sauvegarde : Dextérité

Apparence : un geyser d'énergie jaillit du sol et frappe vos ennemis.

Effet : choisissez acide, foudre, feu, froid, poison ou tonnerre. Les créatures dans la zone effectuent un jet de sauvegarde.

Échec : la créature subit 3d8 dégâts du type choisi.

Réussite : la moitié des dégâts.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d8 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

GLYPHE DE PROTECTION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 h

Portée : contact

Composantes : V, S, M (encens et poudre de diamant d'une valeur minimale de 200 po, que le sort consume)

Durée : jusqu'à dissipation ou déclenchement

Cible : une surface (mur, sol, etc.) ou un objet qu'on peut refermer (livre, coffre, etc.) à portée

Apparence : vous protégez un objet grâce à un symbole qui déclenchera un sort sous certaines conditions.

Effet : vous inscrivez un glyphe sur la surface ou l'objet ciblé.

Le glyphe peut couvrir une zone de 3 m de diamètre au maximum. Si le glyphe est inscrit sur un objet, ce dernier ne peut pas être déplacé à plus de 3 m du lieu de l'incantation sous peine de mettre un terme au sort sans le déclencher. Vous décidez des conditions qui déclenchent le glyphe (le toucher, se tenir dessus, déplacer l'objet, s'approcher à une certaine distance) et pouvez préciser des éléments comme des caractéristiques physiques (taille, poids) ou un type de créature précis. Lorsque les conditions sont rencontrées, le glyphe déclenche son effet et le sort prend fin.

Pour détecter le glyphe, il faut réussir un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde du sort.

Vous pouvez opter pour l'un des deux effets suivants :

- **Glyphe à sort :** vous stockez un sort de niveau 3 ou moins dans le glyphe. Vous devez lancer ce sort au moment de l'incantation du glyphe et il doit s'agir d'un sort qui cible une créature ou une zone. Lorsque le glyphe sera déclenché, le sort prendra effet immédiatement. S'il s'agit d'un sort qui cible une créature, c'est celle qui déclenche le glyphe qui subit les effets. S'il s'agit d'une zone, celle-ci est centrée sur la créature qui a déclenché le glyphe. Si le sort invoque des créatures, elles apparaissent au plus près de l'individu et s'attaquent à lui. Si le sort nécessite de la concentration, il persiste jusqu'à sa durée maximale.
- **Rune explosive :** lorsque le glyphe se déclenche, il explose dans une sphère de 6 m de rayon centrée sur lui. Chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité.

Échec : 5d8 dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre (votre choix lors du lancement du glyphe).

Réussite : la moitié des dégâts.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : +1d8 dégâts des runes explosives par emplacement supplémentaire. Le sort stocké dans le glyphe peut être d'un niveau égal à l'emplacement utilisé.

GOURDIN MAGIQUE

SORT OFFENSIF – TOUR DE MAGIE

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S, M (du gui, une feuille de trèfle et un bâton ou un gourdin)

Durée : 1 min

Cible : le bâton ou le gourdin tenu par le lanceur

Apparence : vous transformez un simple bâton en arme.

Effet : vous pouvez utiliser votre caractéristique d'incantation au lieu de votre Force pour les jets d'attaque et de dégâts au corps à corps avec l'arme ciblée.

L'arme inflige 1d8 dégâts et devient magique.

Limitation : si vous lancez ou lâchez l'arme, le sort prend fin.

GRAISSE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 1

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (de la couenne de porc ou du beurre)

Durée : 1 min

Cible : un point à portée

Zone d'effet : carré de 3 m de côté centré sur le point ciblé

Jet de sauvegarde : Dextérité

Apparence : une couche de graisse glissante recouvre le sol, provoquant la chute de ceux qui y posent le pied.

Effet : la zone devient du terrain difficile.

Chaque créature dans la zone lorsque la graisse apparaît, ainsi que les créatures qui entrent dans la zone ou y terminent leur tour, effectuent un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : la cible est à terre.

GRANDE FOULÉE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 1

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de poussière)

Durée : 1 h

Cible : une créature à portée

Apparence : la cible se déplace soudain plus rapidement.

Effet : la vitesse de la cible augmente de 3 m.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1 cible par niveau d'emplacement supplémentaire.

HÂTE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 3

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un copeau de racine de réglisse)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une créature consentante à portée dans le champ de vision du lanceur

Apparence : la cible se déplace et agit soudainement à une vitesse telle qu'il est difficile de la suivre des yeux.

Effet : la cible bénéficie des effets suivants :

- vitesse doublée.
- +2 à la CA.
- avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité.
- elle dispose d'une action supplémentaire par tour pour *Attaquer* (une unique attaque), *Se précipiter*, *Se désengager*, *Se cacher* ou *Utiliser un objet*.

Au terme du sort, la cible ne peut pas se déplacer ni effectuer d'action avant la fin de son prochain tour.

HÉROÏSME

SORT DÉFENSIF - NIVEAU 1

ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une créature consentante à portée

Apparence : la cible est imprégnée de courage. Rien ne pourra la faire trembler.

Effet : la cible est immunisée à l'état terrorisé.

Au début de chacun de ses tours, elle gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ces PV temporaires disparaissent quand le sort prend fin.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1 créature ciblée par niveau d'emplacement supplémentaire.

IDENTIFICATION

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 1 (RITUEL)

DIVINATION

Temps d'incantation : 1 min

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur minimale de 100 po et une plume de hibou)

Durée : instantanée

Cible : un objet ou une créature

Apparence : vous découvrez les propriétés d'un objet magique.

Effet : si l'objet ciblé est magique, vous apprenez ses propriétés et la manière de s'en servir. Vous découvrez s'il est nécessaire de s'harmoniser avec lui et combien de charges il possède. Si l'objet est la cible d'un sort, vous apprenez duquel il s'agit. Vous apprenez aussi quel sort peut avoir créé l'objet.

Si vous touchez une créature, vous découvrez les sorts qui l'affectent actuellement.

Limitation : si vous rompez le contact avec la cible pendant la durée du sort, ce dernier prend fin.

ILLUSION MINEURE

SORT UTILITAIRE – TOUR DE MAGIE

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 9 m**Composantes** : S, M (un morceau de toison)**Durée** : 1 min**Cible** : un son ou une image**Apparence** : vous créez une image ou un son imaginaire.**Effet** : vous créez un son ou l'image d'un objet. Cette illusion persiste pendant la durée du sort et prend fin si vous révoquez le sort par **une action** ou si vous le lancez de nouveau.**Son** : le volume peut aller du murmure au hurlement. La nature du son est tout à fait libre.**Image** : l'image doit tenir dans un cube de 1,5 m d'arête. Elle ne s'accompagne d'aucun son ni d'autre effet sensoriel (lumière, odeur). Une interaction physique révèle immédiatement l'illusion puisque les objets la traversent.Une créature peut utiliser **une action** pour examiner le son ou l'image. Si elle réussit un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde du sort, elle perce l'illusion à jour. Cette dernière perdra toute substance pour elle.**IMAGE MAJEURE**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S, M (un morceau de toison)**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min**Cible** : un point à portée dans le champ de vision du lanceur**Zone d'effet** : cube de 6 m de côté maximum centré sur le point ciblé**Apparence** : vous créez une illusion qui a tous les aspects de la réalité.**Effet** : vous créez une illusion qui doit tenir dans la zone. Elle semble bien réelle et s'accompagne d'odeurs, de sons et de température (tous trois inoffensifs).Si vous êtes à portée de l'illusion, vous pouvez utiliser **une action** pour la déplacer vers un autre endroit à portée. Dans ce cas, vous pouvez modifier son apparence pour que ce mouvement paraisse naturel et vous pouvez aller jusqu'à modifier les sons qu'elle émet pour tenir une conversation.

Une interaction physique révèle immédiatement l'illusion puisque les objets la traversent.

Une créature peut utiliser **une action** pour examiner le son ou l'image. Si elle réussit un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde du sort, elle perce l'illusion à jour. Cette dernière perdra toute substance pour elle et ses effets sensoriels seront atténués.**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 ou plus : la durée du sort devient 10 min, sans concentration.**IMAGE MIROIR**

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 2

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S**Durée** : 1 min**Cible** : le lanceur du sort**Apparence** : trois répliques illusoires de votre corps apparaissent près de vous. Comment savoir laquelle frapper ?**Effet** : vous créez trois répliques illusoires de vous-même. Les répliques se déplacent comme vous et imitent vos actions. Il est ainsi impossible de distinguer vos doubles et votre corps réel. Vous pouvez mettre un terme au sort au prix d'**une action**.

Quand une créature vous attaque, lancez 1d20 pour savoir si l'attaque vous cible vous ou une réplique. Si vous avez trois répliques, une réplique est touchée sur 6 ou plus. Avec deux répliques, sur 8 ou plus et avec une réplique, sur 11 ou plus.

Une réplique a une CA de 10 + votre modificateur de Dextérité. Si une réplique est touchée, elle est détruite. La seule manière de détruire une réplique est de la toucher avec une attaque, car elles sont insensibles aux autres effets.

Une créature aveugle, qui utilise un autre mode de perception que la vue ou qui possède *vision parfaite* ou une capacité de percevoir les illusions est immunisée à ce sort.**IMAGE SILENCIEUSE**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S, M (un morceau de toison)**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min**Cible** : un point à portée**Zone d'effet** : cube de 4,5 m d'arête maximum centré sur le point ciblé**Apparence** : vous créez une illusion purement visuelle.**Effet** : vous créez une illusion qui doit tenir dans la zone. Elle apparaît au point ciblé. L'illusion ne s'accompagne d'aucune odeur, d'aucun son ni d'autre effet sensoriel.Si vous êtes à portée de l'illusion, vous pouvez dépenser **une action** pour la déplacer vers un autre endroit à portée. Dans ce cas, vous pouvez modifier son apparence pour que ce mouvement paraisse naturel.

Une interaction physique révèle immédiatement l'illusion puisque les objets la traversent.

Une créature peut dépenser **une action** pour examiner le son ou l'image. Si elle réussit un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde du sort, elle perce l'illusion à jour. Cette dernière perdra toute substance pour elle.

IMMOBILISER UN HUMANOÏDE

SORT OFFENSIF - NIVEAU 2

ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S, M (un petit morceau de fer bien droit)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : un humanoïde à portée dans le champ de vision du lanceur**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : *votre cible se fige instantanément.***Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde.*Réussite* : rien.*Échec* : la cible est paralysée.

À la fin de chacun de ses tours, la cible peut retenter le jet de sauvegarde pour mettre un terme au sort.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1 cible par niveau d'emplacement supplémentaire. Les cibles doivent se trouver à 9 m les unes des autres.

INJONCTION

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 1

ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V**Durée** : 1 round**Cible** : une créature à portée dans le champ de vision du lanceur**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : *votre cible obéit à votre ordre sans sourciller.***Effet** : donnez un ordre d'un seul mot à la cible. Elle effectue un de sauvegarde.*Réussite* : rien.*Échec* : la cible exécute votre ordre à son prochain tour.

L'ordre donné ne peut pas mettre la cible directement en danger. Si la cible est dans l'incapacité d'exécuter l'ordre, le sort prend fin.

Quelques exemples d'ordres :

- **Approche.** La cible se déplace vers vous par l'itinéraire le plus direct. Elle termine son tour dès qu'elle se trouve à 1,5 m de vous.
- **Arrête.** La cible se fige et ne fait rien. Une créature volante se déplace du minimum requis pour ne pas chuter.
- **Fuis.** La cible s'éloigne de vous le plus rapidement possible.

- **Lâche.** La cible lâche les objets qu'elle tient et son tour se termine.

- **Rampe.** La cible est à terre et termine son tour.

Limitation : la créature ciblée doit comprendre votre langue et ne pas être un mort-vivant.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1 cible par niveau d'emplacement supplémentaire. Les cibles doivent se trouver à 9 m les unes des autres.

INSECTE GÉANT

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 4

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 9 m**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min**Cible** : dix mille-pattes, trois araignées, cinq guêpes ou un scorpion à portée**Apparence** : *les créatures ciblées deviennent soudainement monstrueusement imposantes.***Effet** : les créatures ciblées se transforment en leur version géante.

Les cibles obéissent à vos ordres verbaux. En combat, elles agissent à votre tour. La meneuse dispose du profil technique des créatures géantes et gère leurs actions et leurs déplacements.

Les cibles reprennent leur taille normale au terme du sort, si elles tombent à 0 PV ou si vous mettez un terme au sort avec **une action**.

La meneuse peut vous autoriser à choisir une cible différente (une abeille ciblée utilisera le profil technique d'une guêpe géante, par exemple).

INSTRUMENT FANTOMATIQUE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 1

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S, M (un archet et un morceau d'os)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : une créature à portée dont l'Intelligence est de 3 ou plus**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : *un instrument de musique illusoire produit des sons douloureux pour la cible.***Effet** : vous créez l'illusion d'un instrument de musique près des oreilles de la cible. Cette dernière est la seule à percevoir l'illusion.

Au début de chacun de ses tours, la cible effectue un jet de sauvegarde. Elle a l'avantage si elle n'est pas un humanoïde ou un géant.

Réussite : le sort prend fin.

Échec : 2d4 dégâts psychiques et la cible est *étourdie* jusqu'au début de son prochain tour où elle pourra retenter son jet de sauvegarde.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1 cible par niveau d'emplacement supplémentaire.

INVISIBILITÉ

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un cil enrobé de gomme arabique)

Durée : concentration, jusqu'à 1 h

Cible : une créature à portée

Apparence : la créature ciblée disparaît littéralement.

Effet : la cible et tout ce qu'elle porte et transporte devient *invisible*. Le sort prend fin si la cible attaque ou lance un sort.

Si la cible lâche un objet, ce dernier redevient visible.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1 cible par niveau d'emplacement supplémentaire.

INVISIBILITÉ SUPÉRIEURE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 4

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une créature à portée

Apparence : la créature ciblée disparaît et peut agir librement sans réapparaître.

Effet : la cible et tout ce qu'elle porte et transporte devient *invisible*. Si la cible lâche un objet, ce dernier redevient visible.

INVOQUER DES ANIMAUX

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 h

Cible : des espaces inoccupés à portée dans le champ de vision du lanceur

Apparence : vous invoquez des esprits féériques qui prennent la forme d'animaux.

Effet : vous invoquez plusieurs esprits féériques, sous forme d'animaux. Ils apparaissent dans les espaces ciblés. Les bêtes sont de type fée et disparaissent à 0 PV ou au terme du sort. Choisissez l'une des options suivantes :

- Une bête d'indice de dangerosité 2 ou moins.
- Deux bêtes d'indice de dangerosité 1 ou moins.
- Quatre bêtes d'indice de dangerosité 1/2 ou moins.

- Huit bêtes d'indice de dangerosité 1/4 ou moins.

Les créatures invoquées sont amicales envers vous et vos compagnons. Elles tirent une initiative et disposent chacune de leur tour de jeu. Elles exécutent vos ordres verbaux (pas d'action pour donner un ordre). Si rien ne leur est ordonné, elles se contentent de se défendre. La meneuse dispose du profil technique des créatures.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 5 ou plus (deux fois plus de créatures invoquées), niveau 7 ou plus (trois fois plus), niveau 9 (quatre fois plus).

INVOQUER DES ÉLÉMENTAIRES MINEURS

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 4

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 min

Portée : 27 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 h

Cible : des espaces inoccupés à portée dans le champ de vision du lanceur

Apparence : vous invoquez des élémentaires qui se battent pour vous.

Effet : vous invoquez plusieurs élémentaires. Ils apparaissent dans les espaces ciblés et disparaissent à 0 PV ou au terme du sort. Choisissez l'une des options suivantes :

- Un élémentaire d'indice de dangerosité 2 ou moins.
- Deux élémentaires d'indice de dangerosité 1 ou moins.
- Quatre élémentaires d'indice de dangerosité 1/2 ou moins.
- Huit élémentaires d'indice de dangerosité 1/4 ou moins.

Les créatures invoquées sont amicales envers vous et vos compagnons. Elles tirent une initiative et disposent chacune de leur tour de jeu. Elles exécutent vos ordres verbaux (pas d'action pour donner un ordre). Si rien ne leur est ordonné, elles se contentent de se défendre. La meneuse dispose du profil technique des créatures.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 6 ou plus (deux fois plus de créatures invoquées), niveau 8 ou plus (trois fois plus).

INVOQUER DES ÊTRES DES BOIS

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 4

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une baie de houx par créature invoquée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 h

Cible : des espaces inoccupés à portée dans le champ de vision du lanceur

Apparence : vous invoquez des créatures féériques qui se battent pour vous.



Effet : vous invoquez plusieurs créatures féériques. Elles apparaissent dans les espaces ciblés et disparaissent à 0 PV ou au terme du sort. Choisissez l'une des options suivantes :

- Une créature féérique d'indice de dangerosité 2 ou moins.
- Deux créatures féériques d'indice de dangerosité 1 ou moins.
- Quatre créatures féériques d'indice de dangerosité 1/2 ou moins.
- Huit créatures féériques d'indice de dangerosité 1/4 ou moins.

Les créatures invoquées sont amicales envers vous et vos compagnons. Elles tirent une initiative et disposent chacune de leur tour de jeu. Elles exécutent vos ordres verbaux (pas d'action pour donner un ordre). Si rien ne leur est ordonné, elles se contentent de se défendre. La meneuse dispose du profil technique des créatures.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 6 ou plus (deux fois plus de créatures invoquées), niveau 8 ou plus (trois fois plus).

JETER UNE MALÉDICTION

SORT OFFENSIF – NIVEAU 3

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une créature à portée

Jet de sauvegarde : Sagesse

Apparence : la cible est maudite, devient maladroite, malchanceuse ou indécise.

Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : la cible est maudite. Choisissez la nature de sa malédiction :

- La cible subit un **désavantage** aux jets de sauvegarde et aux jets de la caractéristique de votre choix.
- La cible subit un **désavantage** à ses jets d'attaque contre vous.
- La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours. En cas d'échec, elle ne fait rien pendant son tour.
- Vos sorts et attaques infligent 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible.

Le sort *lever une malédiction* met un terme à ce sort.

Avec l'accord de la meneuse, vous pouvez choisir un autre effet de malédiction dont la puissance ne dépasse pas ceux présentés plus haut.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 (durée : concentration, jusqu'à 10 min), niveau 5 ou 6 (durée : 8 h sans concentration), niveau 7 ou 8 (durée : 24 h sans concentration), niveau 9 (durée : jusqu'à dissipation).

LAME DE FEU

SORT OFFENSIF – NIVEAU 2

ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (feuille de sumac)

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : le lanceur du sort

Apparence : un cimenterre de feu apparaît dans votre main.

Effet : un cimenterre de feu apparaît dans votre main libre. Si vous le lâchez, il disparaît, mais vous pouvez l'invoquer de nouveau au prix d'une **action bonus**. La lame émet une lumière vive dans un rayon de 3 m et une lumière faible dans un rayon de 3 m supplémentaires.

Au prix d'une **action**, vous effectuez une attaque de sort au corps à corps. Succès : 3d6 dégâts de feu.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : +1d6 dégâts par tranche de deux niveaux d'emplacement supplémentaires.

LANCE DU JUSTE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 3

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une créature à portée

Apparence : la lumière se concentre dans votre main et prend la forme d'une lance capable de s'étendre jusqu'à votre cible.

Effet : attaque au corps à corps contre la cible. Succès : 3d8 dégâts radiants et la cible est aveuglée.

Au début de chacun de ses tours, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution pour annuler l'état *aveuglé*.

LANGUES

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3

DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, M (un modèle réduit de ziggourat en argile)

Durée : 1 h

Cible : une créature à portée

Apparence : la cible parle soudainement toutes les langues du monde.

Effet : la cible comprend toutes les langues parlées, et lorsqu'elle parle, une créature qui maîtrise au moins une langue comprend ce qu'elle dit.

LÉGER COMME UNE PLUME

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 réaction quand vous ou une créature à portée chutez

Portée : 18 m

Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)

Durée : 1 min

Cible : jusqu'à cinq créatures à portée en train de chuter

Apparence : la chute des cibles est ralentie pour éviter tout dommage.

Effet : la vitesse de chute des cibles ralentit pour atteindre 18 m par round. Si une cible atterrit avant la fin du sort, elle ne subit aucun dégât et se réceptionne sur ses pieds. Le sort prend fin pour cette créature.

LENTEUR

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une goutte de mélasse)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : jusqu'à six créatures dans la zone

Zone d'effet : cube de 12 m d'arête centré sur un point à portée

Jet de sauvegarde : Sagesse

Apparence : les cibles deviennent soudainement très lentes et emportées.

Effet : chaque cible effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : vitesse de la cible réduite de moitié, -2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité, elle ne peut plus utiliser de réaction. À son tour, la cible peut effectuer une

action ou **une action bonus**, mais pas les deux. Elle est limitée à une attaque au corps à corps ou à distance par tour.

Si la cible lance un sort dont le temps d'incantation est 1 action, lancez 1d20. 11+ : le sort agit seulement au prochain tour de la cible qui doit dépenser **une action** pour terminer l'incantation ou abandonner le sort.

À la fin de chacun de ses tours, la cible peut retenter le jet de sauvegarde pour mettre fin au sort pour elle.

LEVER UNE MALÉDICTION

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 3

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : une créature ou un objet

Apparence : la créature ou l'objet sont libérés de leur malédiction.

Effet : vous levez toutes les malédictions qui affectent la cible.

Si l'objet est magique et maudit, la malédiction persiste mais le sort brise l'harmonisation entre l'objet et son détenteur, qui peut alors l'enlever ou s'en débarrasser.

LÉVITATION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (soit une petite boucle de cuir, soit un morceau de fil de métal doré formant la silhouette d'une cuillère au long manche)

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : une créature ou un objet de maximum 250 kg à portée dans le champ de vision du lanceur

Jet de sauvegarde : Constitution

Apparence : la cible s'élève verticalement dans les airs.

Effet : une créature non consentante doit réussir un jet de sauvegarde. Pour une cible consentante, voir l'entrée « échec ».

Réussite : rien.

Échec : la cible s'élève verticalement à une hauteur de 6 m et ne peut se déplacer qu'en prenant appui sur un objet fixe ou une surface comme un mur ou un plafond, ce qui permet un déplacement similaire à de l'escalade.

À votre tour, vous pouvez dépenser **une action** pour modifier l'altitude de la cible, avec toujours un maximum de 6 m. Si vous êtes la cible de votre sort, vous pouvez le faire en utilisant votre déplacement.

Au terme du sort, si la cible est en lévitation, elle flotte sans danger jusqu'au sol.

LIANE CHASSERESSE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 4

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : un espace à portée

Apparence : vous invoquez une liane qui attaque et entrave vos ennemis.

Effet : une liane, dont vous avez le contrôle, apparaît à portée.

Elle a le profil suivant :

Points de vie : 20, CA 15, Force 20 (+5), Vitesse 1,5 m.

Résistance aux dégâts de feu et de froid.

Immunité aux dégâts de foudre.

Réaction : dès qu'un adversaire se trouve à sa portée. Jet de Sauvegarde de Force ou 1d6+7 dégâts contondants et la cible est entravée.

Une cible entravée peut utiliser **une action bonus** pour tenter un jet de sauvegarde de Force pour se libérer.

LIBERTÉ DE MOUVEMENT

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 4

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un lien de cuir enroulé autour d'un bras ou d'un appendice similaire)

Durée : 1 h

Cible : une créature consentante

Apparence : la cible ne peut en aucun cas voir ses mouvements restreints.

Effet : la cible bénéficie des effets suivants :

- elle n'est pas affectée par du terrain difficile.
- aucun sort ou effet magique ne peut réduire sa vitesse.
- elle est immunisée aux états *paralysé* et *entravé*.
- elle peut dépenser 1,5 m de déplacement pour se libérer de liens non magiques ou de la prise d'une créature qui l'empoigne.
- sous l'eau, elle ne subit aucun malus aux déplacements et aux attaques.

LIEN DE PROTECTION

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 2

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une paire d'anneaux de platine valant chacun au moins 50 po, que la cible et vous devez porter pendant toute la durée)

Durée : 1 h

Cible : une créature consentante

Apparence : vous sacrifiez votre propre sécurité pour assurer celle d'un compagnon.

Effet : tant que la cible reste à 18 m de vous, elle est résistante à tous les dégâts et bénéficie d'un +1 à la CA et aux jets de sauvegarde. Quand elle subit des dégâts, vous les subissez également.

Le sort prend fin si vous tombez à 0 PV, si vous êtes séparé de la cible de plus de 18 m, si vous le lancez de nouveau ou si vous le révoquez par **une action**.

LOCALISER DES ANIMAUX OU DES PLANTES

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2

DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (des poils de chien de chasse)

Durée : instantanée

Cible : un type spécifique de plante ou de bête

Apparence : votre lien avec la nature vous permet de localiser des animaux ou des plantes spécifiques.

Effet : lorsque vous nommez ou décrivez un type spécifique de plante ou de bête, vous découvrez la direction et la distance qui vous sépare du spécimen le plus proche dans un rayon de 7,5 km.

LOCALISER UN OBJET

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2

DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une branche fourchue)

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : un objet d'un type précis ou un objet spécifique avec lequel vous êtes familier

Apparence : vous découvrez la localisation d'un objet.

Effet : vous désignez comme cible un type d'objet (une arme, un outil, un bijou, etc.) ou un objet spécifique que vous avez pu observer à moins de 9 m une fois dans votre vie. Vous découvrez la direction dans laquelle se trouver l'objet ciblé à condition qu'il soit dans un rayon de 300 m. Si l'objet se déplace, vous savez dans quelle direction.

Limitation : le sort ne fonctionne pas si du plomb, même une très fine couche, bloque une ligne directe entre vous et l'objet.

LOCALISER UNE CRÉATURE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 4

DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (des poils de chien de chasse)

Durée : concentration, jusqu'à 1 h

Cible : une créature d'un type précis ou une créature spécifique avec laquelle vous êtes familier

Apparence : vous découvrez la direction vers la créature de votre choix.

Effet : Vous désignez comme cible un type de créature (un elfe, un loup, un pégase, etc.) ou une créature spécifique que vous avez pu observer à moins de 9 m une fois dans votre vie. Vous découvrez la direction dans laquelle se trouve la créature ciblée à condition qu'elle se trouve dans un rayon de 300 m. Si la cible se déplace, vous savez dans quelle direction.

Limitation : le sort ne fonctionne pas si la créature ciblée se trouve actuellement sous une autre forme, grâce au sort *métamorphose* par exemple ou si le chemin le plus direct entre elle et vous est coupé par une étendue d'eau courante d'au moins 3 m de large.

LUEUR D'ESPOIR

SORT DÉFENSIF - NIVEAU 3

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : toutes les créatures consentantes à portée choisies par le lanceur

Apparence : votre force divine rend vos compagnons plus résistants et leur donne de l'espoir.

Effet : les cibles ont l'avantage aux jets de sauvegarde de Sagesse et aux jets de sauvegarde contre la mort. Lorsqu'elles reçoivent des soins, elles récupèrent le maximum de points de vie possible.

LUEURS FÉRIQUES

SORT OFFENSIF - NIVEAU 1

ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : tous les objets et les créatures dans la zone

Zone d'effet : cube de 6 m d'arête

Jet de sauvegarde : Dextérité

Apparence : Tout ce qui se trouve dans la zone est auréolé de lueurs colorées qui agissent comme des aimants pour les attaques adverses.

Effet : les créatures dans la zone effectuent un jet de sauvegarde. Les objets sont automatiquement affectés.

Réussite : rien.

Échec : la créature est auréolée d'une lumière bleue, verte ou violette (votre choix). Elle émet une faible luminosité dans un rayon de 3 m. Quiconque attaque la cible bénéficie de l'avantage s'il peut la voir. La cible ne peut pas devenir *invisible*.

LUMIÈRE

SORT UTILITAIRE - TOUR DE MAGIE ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)**Durée** : 1 h**Cible** : un objet ne dépassant pas 3 m dans chaque dimension**Apparence** : *L'objet ciblé émet une lumière vive.***Effet** : l'objet ciblé émet une lumière vive, de la couleur de votre choix, dans un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m supplémentaires. Si vous recouvrez l'objet avec quelque chose d'opaque, la lumière est bloquée. Le sort prend fin si vous le lancez de nouveau ou si vous le révoquez en utilisant **une action**.**Spécial** : vous pouvez cibler un objet porté ou transporté par une créature hostile. Si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité, elle évite les effets du sort.**LUMIÈRE DU JOUR**

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 3

Évocation**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 18**Composantes** : V, S**Durée** : 1 h**Cible** : un objet en possession du lanceur ou qui n'est ni porté ou transporté par une autre créature ou un point situé à portée**Zone d'effet** : sphère de 36 m de rayon**Apparence** : une lumière aussi vive que celle du soleil à midi envahit la zone que vous désignez.**Effet 1** : Une lumière vive s'étend sur les 18 premiers mètres de la zone, puis une lumière faible sur les 18 mètres suivants.

En lançant ce sort sur un objet, la lumière irradie depuis ce dernier et la zone se déplace avec lui. Recouvrir l'objet d'un matériau opaque permet de bloquer la lumière.



Effet 2 : si une partie de la zone de ce sort chevauche celle d'une zone de ténèbres issue de l'utilisation d'un sort de niveau 3 ou moins, le sort en question est dissipé.

LUMIÈRES DANSANTES

SORT UTILITAIRE – TOUR DE MAGIE ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un morceau de phosphore ou d'orme, ou un ver luisant)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : 4 espaces au choix du lanceur à portée

Apparence : quatre lumières, sous forme de torches, de lanternes ou d'orbis lumineux apparaissent.

Effet : vous pouvez créer quatre sources de lumière distinctes ou les combiner en une seule forme lumineuse vaguement humanoïde (taille Moyenne). Les lumières flottent dans l'air et émettent une lumière faible dans un rayon de 3 m.

À votre tour, vous pouvez utiliser **une action bonus** pour déplacer les lumières d'un maximum de 18 m. Elles ne peuvent jamais quitter la portée du sort (elles s'éteignent si elles le font) et chacune d'entre elles doit toujours se trouver à 6 m ou moins d'une autre lumière issue du même sort.

MAIN DU MAGE

SORT UTILITAIRE – TOUR DE MAGIE INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 min

Cible : un point au choix à portée

Apparence : vous faites apparaître une main spectrale dont vous vous servez pour manipuler des objets.

Effet : une main spectrale, qui flotte dans les airs, apparaît. Elle disparaît au terme du sort, si vous utilisez **une réaction** pour la révoquer, si elle se retrouve à plus de 9 m de vous ou si vous relancez ce sort.

Au prix d'un **action**, vous pouvez contrôler la main pour la déplacer de 9 m et manipuler un objet, ouvrir une porte ou un récipient qui ne sont pas verrouillés.

La main ne peut pas attaquer, utiliser un objet magique ni transporter un poids supérieur à 5 kg.

MAINS BRÛLANTES

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 1 ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : chaque créature dans la zone

Zone d'effet : cône de 4,5 m

Jet de sauvegarde : Dextérité

Apparence : vous tendez les mains devant vous et propulsez des flammes.

Effet : chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.

Échec : 3d6 dégâts de feu.

Réussite : la moitié des dégâts.

Spécial : le feu embrase les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

MANTEAU DE GIVRE

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 1 ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un peu d'eau)

Durée : 8 h

Cible : le lanceur du sort

Apparence : vous êtes enveloppé de givre qui vous protège et blesse vos ennemis.

Effet : lors de la prochaine attaque que vous subissez, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de cette attaque, et la créature qui vous a attaqué subit la moitié des dégâts qu'elle vous a infligés sous forme de dégâts de froid. Cela met un terme au sort.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : le sort agit sur une attaque de plus par niveau d'emplacement supplémentaire.

MARCHE SUR L'EAU

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3 (RITUEL) TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un morceau de liège)

Durée : 1 h

Cible : jusqu'à dix créatures consentantes à portée dans le champ de vision du lanceur

Apparence : les cibles peuvent marcher sur une surface liquide.

Effet : les cibles peuvent se déplacer sur une surface liquide comme s'il s'agissait d'un sol ferme. Si le liquide provoque des dégâts (la lave par exemple), le sort ne protège pas contre ces dégâts.

Si vous ciblez une créature immergée, elle remonte à la surface à une vitesse de 18 m par round.

MARQUE DU CHASSEUR

SORT OFFENSIF - NIVEAU 1

DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action bonus**Portée** : 27 m**Composantes** : V**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h**Cible** : une créature à portée dans le champ de vision du lanceur**Apparence** : une marque mystique désigne la cible comme votre proie.**Effet** : + 1d6 dégâts à chaque fois que vous infligez des dégâts à la cible avec une arme.

Vous avez l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) ou Sagesse (Survie) effectués pour la retrouver.

Si la cible tombe à 0 PV avant la fin du sort, vous pouvez utiliser **une action bonus** lors d'un autre tour pour choisir une nouvelle cible.**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 3 ou 4 (durée : concentration, jusqu'à 8 h), niveau 5 ou plus (durée : concentration, jusqu'à 24 h).**MESSAGE**

SORT UTILITAIRE - TOUR DE MAGIE

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S, M (un petit morceau de fil de cuivre)**Durée** : 1 round**Cible** : une créature à portée**Apparence** : vous envoyez un message discret à un compagnon.**Effet** : murmurez un message en pointant du doigt la cible. Cette dernière est la seule à pouvoir l'entendre. Elle peut répondre par un murmure que vous seul pourrez percevoir.

Si vous êtes familier avec la cible, vous pouvez lancer le sort au travers d'un objet solide si vous savez qu'elle se trouve derrière.

Le sort est bloqué par un silence magique, 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une mince couche de plomb ou 90 cm de bois. Le sort peut contourner les angles et franchir les ouvertures.

MESSAGER ANIMAL

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2 (RITUEL)

ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 9 m**Composantes** : V, S, M (un peu de nourriture)**Durée** : 24 h**Cible** : une bête de Très Petite taille à portée dans le champ de vision du lanceur**Apparence** : vous chargez un petit animal de délivrer un message.**Effet** : vous dictez à la cible un message de vingt-cinq mots maximum, lui indiquez un endroit où se rendre (un endroit que vous avez déjà visité vous-même) et lui décrivez un destinataire. La créature fait alors route vers la destination en parcourant 75 km en 24 h si elle vole ou 35 km dans le cas contraire.

Une fois sur place, elle transmet le message au destinataire que vous avez décrit en imitant le son de votre voix. L'animal ne parle qu'à une créature correspondant à la description donnée. S'il n'atteint pas sa destination avant le terme du sort, le message n'est pas délivré et l'animal retourne là où vous avez lancé le sort.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : durée +48 h par niveau d'emplacement supplémentaire.**MÉTAMORPHOSE**

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 4

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S, M (un cocon de chenille)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h**Cible** : une créature à portée qui n'est pas un métamorphe et qui a au moins 1 PV dans le champ de vision du lanceur**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : la cible se transforme instantanément en animal.**Effet** : vous métamorphosez la cible en une bête dont l'indice de dangerosité est égal ou inférieur à son propre indice de dangerosité ou à son niveau. Une créature non consentante peut éviter l'effet en réussissant un jet de sauvegarde. La transformation prend fin si la cible tombe à 0 PV ou meurt.

Le profil technique de la cible est remplacé par celui de la bête sélectionnée. La cible ne conserve que sa personnalité.

La cible possède les points de vie de sa nouvelle forme. Quand elle reprend sa forme normale, elle retrouve les points de vie qui étaient les siens avant la transformation. Si la transformation prend fin parce que la cible est tombée à 0 PV, les dégâts excédentaires sont déduits des points de vie de sa forme d'origine. La cible n'est pas *inconsciente* si elle possède encore au moins 1 PV après la transformation.

Tant qu'elle est transformée, la cible ne peut ni parler, ni lancer de sorts, ni réaliser des actions qui nécessitent de se servir de ses mains.

L'équipement de la cible fusionne dans sa nouvelle forme. Elle ne peut bénéficier d'aucun effet dû à son équipement et ne peut pas l'utiliser ou le manier.

MODIFIER SON APPARENCE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 h

Cible : le lanceur du sort

Apparence : vous changez d'apparence, au point de vous faire pousser des griffes ou vous doter de branchies.

Effet : choisissez l'une des options suivantes. Pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser **une action** pour mettre fin à une option et en choisir une autre.

- **Adaptation aquatique** : vous possédez des branchies et des doigts palmés. Vous respirez sous l'eau et avez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.
- **Armes naturelles** : vous acquérez des armes naturelles de votre choix (cros, griffes, cornes, etc.) Vos avez la maîtrise de vos attaques à mains nues qui infligent 1d6 dégâts contondants, perforants ou tranchants selon les armes choisies.
- **Changer d'apparence** : vous modifiez votre apparence : poids, taille, traits du visage, voix, longueur et couleur des cheveux peuvent être modifiés. Vous pouvez prendre l'apparence d'un individu d'une autre origine, mais sans en gagner les caractéristiques. Vous devez conserver la même catégorie de taille et votre silhouette générale (si vous êtes un humanoïde, vous ne pouvez pas vous transformer en quadrupède). À tout moment, pour **une action**, vous pouvez de nouveau modifier votre apparence.

MONTURE FANTÔME

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3 (RITUEL)

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 h

Cible : un espace au sol à portée au choix du lanceur

Apparence : vous créez l'image d'une monture.

Effet : une monture, semblable à un cheval, de Grande taille, apparaît à l'endroit ciblé. Vous décidez de son apparence. Elle est équipée d'une selle, d'un mors et d'une bride. Cet équipement disparaît s'il est éloigné de plus de 3 m de la monture.

Vous et une créature de votre choix pouvez chevaucher la monture. Elle a le profil technique d'un cheval de selle, avec une vitesse de 30 m. Elle peut parcourir 15 km en une heure, 20 km au galop.

Au terme du sort, la monture s'estompe lentement, laissant une minute au cavalier pour mettre pied à terre.

Le sort prend fin si vous le révoquez par **une action** ou si la monture subit des dégâts.

MOQUERIE CRUELLE

SORT OFFENSIF – TOUR DE MAGIE

ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Cible : une créature dans votre champ de vision

Jet de sauvegarde : Sagesse

Apparence : vos insultes mêlées de magie agressent l'esprit de votre cible.

Effet : la cible doit pouvoir vous entendre, mais pas nécessairement vous comprendre. Elle effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : 1d4 dégâts psychiques et désavantage sur le prochain jet d'attaque effectué avant la fin de son prochain tour.

Évolution. Niveau 5 (2d4 dégâts), niveau 11 (3d4), niveau 17 (4d4).

MOT DE GUÉRISON

SORT DE SOINS – NIVEAU 1

ÉVOCAISON

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Cible : une créature à portée dans le champ de vision du lanceur

Apparence : en une fraction de seconde, les plaies de votre compagnon se referment.

Effet : la cible récupère des points de vie à hauteur de 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Limitation : la cible ne doit être ni une créature artificielle ni un mort-vivant.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d4 PV par niveau d'emplacement supplémentaire.

MOT DE GUÉRISON DE GROUPE

SORT DE SOINS – NIVEAU 3

ÉVOCAISON

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Cible : jusqu'à six créatures à portée dans le champ de vision du lanceur

Apparence : en une fraction de seconde, les plaies de vos compagnons se referment.

Effet : les cibles récupèrent des points de vie à hauteur de 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Limitation : les cibles ne doivent être ni des créatures artificielles ni des morts-vivants

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : +1d4 PV par niveau d'emplacement supplémentaire.

MOTIF HYPNOTIQUE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 3

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : S, M (un bâtonnet d'encens incandescent ou une fiole de cristal remplie d'une matière phosphorescente)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : chaque créature dans la zone qui peut voir le motif**Zone d'effet** : cube de 9 m d'arête**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : vous tissez un motif multicolore qui hypnotise ceux qui le voient.**Effet** : les cibles effectuent un jet de sauvegarde.*Réussite* : rien.*Échec* : la cible est *charmée*. Tant qu'elle est *charmée* par ce sort, elle est *neutralisée* et sa vitesse est de 0.

L'effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un d'autre utilise une action pour la sortir de sa torpeur.

MUR DE FEU

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 4

ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S, M (un éclat de phosphore)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : une surface solide à portée**Zone d'effet** : mur rectiligne de maximum 18 m de long, 6 m de haut et 30 cm d'épaisseur ou cercle de 6 m de diamètre, 6 m de haut et 30 cm d'épaisseur.**Jet de sauvegarde** : Dextérité**Apparence** : vous créez un mur de flammes qui infligent de terribles dommages.**Effet** : vous créez un mur de feu sur une surface solide.

Choisissez une option :

- un mur
- un mur formant un cercle

Le mur est opaque. Lorsqu'il apparaît, chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.

Échec : 5d8 dégâts de feu.*Réussite* : la moitié des dégâts.

Une face du mur de votre choix inflige 5d8 dégâts de feu à toutes les créatures qui terminent leur tour à 3 m d'elle ou moins ou à l'intérieur du mur. Une créature qui pénètre pour la première fois de son tour dans le mur, subit les mêmes dégâts. L'autre face du mur est inoffensive.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 5 ou plus : +1d8 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.**MUR DE VENT**

SORT OFFENSIF – NIVEAU 3

ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S, M (un petit éventail et une plume exotique)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 m**Cible** : un point du sol à portée au choix du lanceur**Zone d'effet** : mur de maximum 15 m de long, 4,5 m de haut et 30 cm d'épaisseur**Jet de sauvegarde** : Force**Apparence** : vous élevez un mur de vent violent.**Effet** : vous créez un mur de vent violent qui peut avoir la forme que vous souhaitez tant que sa base est toujours en contact avec le sol et que le mur est continu.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.

Échec : 3d8 dégâts contondants.*Réussite* : la moitié des dégâts.

Le mur repousse la brume, la fumée et les gaz. Les créatures et objets volants de Petite taille ou moins ne peuvent le traverser. Les matériaux légers qui ne sont pas retenus s'envolent s'ils sont dans la zone. Les projectiles ordinaires (flèches, carreaux) dont la cible se trouve de l'autre côté du mur sont détournés vers le haut et ratent leur cible (les projectiles plus lourds comme les rochers des géants ou ceux tirés par des engins de siège ne sont pas affectés). Une créature sous forme gazeuse ne peut pas traverser le mur.

NAPPE DE BROUILLARD

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h**Cible** : un point au choix du lanceur à portée**Zone d'effet** : sphère de 6 m de rayon**Apparence** : un brouillard épais se lève dans la zone.**Effet** : vous créez du brouillard dans la zone. Ce dernier s'étend et contourne les angles. La visibilité est nulle au sein du brouillard qui cesse d'exister au terme du sort ou si un vent d'au moins 15 km par heure le disperse.**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 2 ou plus : +6 m de rayon par niveau d'emplacement supplémentaire.



NIMBE DE BIENFAISANCE

SORT DE SOUTIEN – NIVEAU 4

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : le lanceur du sort

Zone d'effet : cercle de 4,5 m de rayon centré sur vous

Apparence : vous êtes entouré d'un nimbe blanc et scintillant qui soigne et protège vos compagnons.

Effet : les créatures vivantes qui ne vous sont pas hostiles dans la zone, vous inclus, récupèrent autant de points de vie que leur bonus de maîtrise et elles bénéficient d'une résistance aux dégâts nécrotiques et elles ne peuvent voir leur maximum de points de vie diminuer (comme sous l'effet de l'attaque d'une Ombre par exemple).

Les morts-vivants qui débutent leur tour dans la zone subissent 1d6 dégâts radiants.

La zone se déplace avec vous si vous vous déplacez.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 5 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

NON-DÉTECTION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de poussière de diamant d'une valeur de 25 po, que le sort consume une fois saupoudrée sur la cible)

Durée : 8 h

Cible : une créature consentante, un endroit ou un objet ne mesurant pas plus de 3 m dans chaque direction à portée

Apparence : la cible, que vous saupoudrez de poussière de diamant, est dissimulée de toute divination.

Effet : la magie de divination ne peut plus viser la cible et les sorts et organes de scrutation magique ne la perçoivent plus.

NUAGE PUANT

SORT OFFENSIF DE ZONE - NIVEAU 3 INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 27 m**Composantes** : V, S, M (un œuf pourri ou des feuilles de chou pourri)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : un point au choix du lanceur à portée**Zone d'effet** : sphère de 6 m de rayon centrée sur le point ciblé**Jet de sauvegarde** : Constitution**Apparence** : du gaz jaunâtre et nauséabond apparaît dans la zone. Ceux qui le respirent se sentent mal.**Effet** : vous créez du gaz jaunâtre et nauséabond dans la zone. Le gaz contourne les obstacles et les angles. À l'intérieur, la visibilité est nulle.

Une créature qui commence son tour dans le nuage de gaz effectue un jet de sauvegarde. Les créatures qui ne respirent pas ou qui sont immunisées au poison réussissent automatiquement.

Réussite : rien.**Échec** : la créature passe son action du tour à vomir.

Un vent de 15 km/h disperse le nuage en 4 rounds. Un vent de 30 km/h le disperse en 1 round.

ŒIL MAGIQUE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 4 DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 9 m**Composantes** : V, S, M (des poils de chauve-souris)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h**Cible** : un espace au choix du lanceur à portée**Apparence** : vous « jetez un œil », presque littéralement.**Effet** : vous créez un œil magique et invisible qui flotte dans les airs. Vous recevez mentalement des informations visuelles en provenance de l'œil, qui possède une vision normale et vision dans le noir dans un rayon de 9 m.

Au prix d'une action, vous pouvez déplacer l'œil de 9 m dans n'importe quelle direction. Il peut s'éloigner de vous sur une distance illimitée mais ne peut pénétrer dans un autre plan d'existence. Il est bloqué par une barrière physique mais peut se glisser dans une ouverture d'au moins 2,5 cm de diamètre.

OFFRANDE INÉLUCTABLE

SORT OFFENSIF - NIVEAU 2 ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : une créature vivante à portée dans le champ de vision du porteur**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : votre cible vous donne soudainement son arme et la protège.**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde.**Réussite** : rien.**Échec** : la cible se rapproche aussi près de vous que possible.

Si elle est assez proche de vous, elle vous tend l'objet qu'elle tient en main (votre choix). Par la suite, la cible protège l'objet et subit un désavantage à ses jets d'attaque.

Si vous ou vos alliés blessez la cible ou lui lancez un sort néfaste ou si vous vous éloignez de la cible de plus de la portée du sort, ce dernier prend fin.

OMBRES IMAGINAIRES

SORT OFFENSIF - NIVEAU 2 ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S, M (un morceau de charbon)**Durée** : concentration, jusqu'à 2 rounds**Cible** : une créature à portée dans le champ de vision du lanceur**Jet de sauvegarde** : Intelligence**Apparence** : votre cible visualise ses pires cauchemars, ce qui l'empêche d'agir de manière optimale.**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde.**Réussite** : rien.**Échec** : la cible subit un désavantage à tous ses jets de caractéristiques, de sauvegarde et d'attaque.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 : durée concentration jusqu'à 1 min. Emplacement de niveau 5 ou plus : durée 1 min, sans concentration.

PANACÉE

SORT DE SOINS - NIVEAU 4 ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : tous vos alliés dans la zone**Taille de la zone** : cercle de rayon de 3 m**Apparence** : vous rassemblez vos compagnons et les libérez de tous leurs maux.**Effet** : les cibles sont guéries de toutes les maladies et libérées de tous les poisons ainsi que des états suivants : assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, étourdi, neutralisé, pétrifié et terrorisé.

Le sort annule également les effets de sommeil et les effets du sort esprit faible.

PAS BRUMEUX

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action bonus**Portée** : personnelle**Composantes** : V**Durée** : instantanée**Cible** : le lanceur du sort**Apparence** : vous disparaissiez dans un nuage de fumée argentée et réapparaissiez non loin.**Effet** : vous vous téléportez vers un espace inoccupé dans votre champ de vision situé à 9 m ou moins.**PASSAGE SANS TRACES**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S, M (cendres d'une feuille de gui et une brindille d'épicéa)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h**Cible** : le lanceur et les créatures de son choix dans la zone**Zone d'effet** : cercle de rayon de 9 m**Apparence** : les sons que vous produisez sont étouffés et les ombres vous dissimulent.**Effet** : les cibles bénéficient d'un bonus de +10 aux jets de Dextérité (Discrétion).

Il est impossible de suivre leur piste sans recourir à la magie. Les cibles ne laissent derrière elles aucune trace ou indice de leur passage.

PATTES D'ARAIGNÉE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h**Cible** : une créature consentante à portée**Apparence** : la cible, telle une araignée, peut maintenant grimper aux murs et aux plafonds.**Effet** : la cible peut se déplacer sur des surfaces verticales et au plafond. Elle possède une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche.**PEAU D'ÉCORCE**

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 2

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (une poignée d'écorce de chêne)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h**Cible** : une créature consentante à portée**Apparence** : la peau de la cible prend l'apparence et la dureté de l'écorce.**Effet** : la CA de la cible ne peut être inférieure à 16, quelle que soit l'armure qu'elle endosse.**PEAU DE PIERRE**

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 4

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (poussière de diamant d'une valeur de 100 po, que le sort consume)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h**Cible** : une créature consentante**Apparence** : la peau de la cible devient aussi dure que la pierre. Si solide que les armes ont du mal à la traverser.**Effet** : la cible est résistante aux dégâts contondants, perforants et tranchants non magiques.**PETITE HUTTE**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3 (RITUEL)

ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 min**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S, M (une petite perle de cristal)**Durée** : 8 h**Cible** : le lanceur du sort**Zone d'effet** : hémisphère de 3 m de rayon**Apparence** : vous créez un dôme de force pour vous protéger, vous et vos compagnons.

Effet : un dôme de force immobile apparaît autour de vous. Il restera en place jusqu'au terme du sort ou jusqu'à ce que vous sortiez de la zone. Le dôme peut abriter jusqu'à neuf créatures de taille Moyenne ou inférieure (le sort échoue s'il contient une créature plus grande ou plus de neuf créatures) et est opaque (de la couleur de votre choix) vu de l'extérieur et transparent depuis l'intérieur. Pendant la durée du sort, vous pouvez faire en sorte que l'intérieur du dôme soit faiblement éclairé ou plongé dans le noir.

Les créatures et les objets présents dans le dôme à sa création peuvent en sortir et y entrer librement mais il est infranchissable pour les autres. Les sorts et effets magiques ne peuvent pas s'étendre au travers du dôme ou être lancé à travers lui. L'atmosphère au sein du dôme est agréable et sèche, quel que soit le temps à l'extérieur.

PEUR

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 3

ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S, M (une plume blanche ou un cœur de poule)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : chaque créature dans la zone

Zone d'effet : cône de 9 m

Jet de sauvegarde : Sagesse

Apparence : *vous causez une telle peur à vos ennemis qu'ils s'enfuient en courant.*

Effet : chaque cible effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : la cible lâche ce qu'elle tient en main et est terrorisée.

Tant qu'elle est *terrorisée* par ce sort, une cible doit utiliser l'action *Se précipiter* à chacun de ses tours et s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr, à moins qu'elle ne puisse se déplacer nulle part. Si une cible termine son tour à un endroit où vous n'êtes plus dans son champ de vision, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde et mettre un terme au sort sur elle en cas de succès.

PLUIE DE PROJECTILES

SORT OFFENSIF DE ZONE - NIVEAU 3 INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : selon l'arme utilisée

Composantes : V, S, M (un projectile)

Durée : instantanée

Cible : chaque créature dans la zone

Taille de la zone : cercle de 3 m de rayon autour de la cible initiale

Apparence : *vos projectiles se multiplient et frappent de nombreuses cibles.*

Effet : pour lancer ce sort, dépensez **une action bonus** pour l'incantation et **une action** pour tirer un projectile ou lancer une arme.

Votre projectile se multiplie, devient magique, et frappe toutes les créatures dans un rayon de 3 m autour de votre cible initiale.

Effectuez un seul jet d'attaque à distance. Chaque créature dans la zone subit les dégâts de votre attaque si vous atteignez ou dépassez sa CA. Dans le cas contraire, elle subit la moitié des dégâts.

POIGNE ÉLECTRIQUE

SORT OFFENSIF - TOUR DE MAGIE ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : une créature à portée

Apparence : *un arc électrique jaillit de votre main et frappe votre cible.*

Effet : jet d'attaque de sort au corps à corps contre la cible

(*avantage* si la cible porte une armure métallique). Touché : 1d8 dégâts de foudre et la cible ne peut pas effectuer de réaction avant le début de son prochain tour.

Évolution. Niveau 5 (2d8 dégâts), niveau 11 (3d8), niveau 17 (4d8).

POISON NATUREL

SORT OFFENSIF - NIVEAU 1 INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une des armes du lanceur

Jet de sauvegarde : Constitution

Apparence : *vos armes exsudent un poison qui les rend très dangereuses.*

Effet : lors de la première attaque que vous réussissez avec l'arme ciblée, la victime effectue un jet de sauvegarde.

Échec : 2d6 dégâts de poison et la cible est *empoisonnée* jusqu'à la fin du tour.

Réussite : la moitié des dégâts, et la cible n'est pas *empoisonnée*.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

PORTE DIMENSIONNELLE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 4 INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 150 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Cible : le lanceur du sort

Apparence : *vous ouvrez un portail éphémère dans lequel vous vous engouffrez.*

Effet : vous vous téléportez vers l'espace de votre choix. Il peut s'agir d'un endroit que vous voyez ou que vous pouvez décrire par une distance et une position (110 m en ligne droite vers le nord-est, par exemple). Vous pouvez emporter des objets dont le poids ne dépasse pas votre charge maximale. Vous pouvez également emmener une créature consentante, de votre taille ou inférieure, qui se trouve à 1,5 m de vous au moment de l'incantation. Cette dernière peut transporter des objets dans la limite de ce que ses capacités lui autorisent.

Si vous arrivez dans un espace occupé par un objet ou une créature, vous et la créature qui vous accompagne subissez 4d6 dégâts de force et le sort ne vous téléporte pas.



PORTE-BONHEUR

SORT DÉFENSIF – TOUR DE MAGIE

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (objet porte-bonheur)

Durée : 1 round

Cible : le lanceur du sort

Apparence : vous agrippez votre porte-bonheur en espérant éviter une grave blessure.

Effet : vous obtenez une résistance aux dégâts d'acide, de feu, de froid et de foudre jusqu'à la fin de votre prochain tour.

PRESTIDIGITATION

SORT UTILITAIRE – TOUR DE MAGIE

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 1 h

Apparence : vous créez un effet magique mineur.

Effet : choisissez un des effets suivants :

- créer un effet sensoriel immédiat et inoffensif (étincelles, coup de vent, quelques notes de musique, etc.)
- allumer ou éteindre une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.
- nettoyer ou salir instantanément un objet de maximum 30 dm cubes.
- refroidir, réchauffer ou aromatiser jusqu'à 30 dm cubes de matière non vivante pendant 1 h.
- faire apparaître une couleur, une marque ou un symbole sur un objet ou une surface pendant 1 h.
- créer un colifichet non magique ou une image illusoire tenant dans la main jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si vous lancez le sort à plusieurs reprises, vous pouvez avoir au maximum trois effets non instantanés actifs en même temps. Vous pouvez révoquer ces effets par **une action**.

PRIÈRE DE SOINS

SORT DE SOINS - NIVEAU 2

ÉVOCATION

Temps d'incantation : 10 min**Portée** : 9 m**Composantes** : V**Durée** : instantanée**Cible** : jusqu'à six créatures à portée qui ne sont pas des créatures artificielles ou des morts-vivants dans le champ de vision du lanceur**Apparence** : vos prières soignent lentement les blessures de vos compagnons.**Effet** : chaque cible récupère des points de vie à hauteur de 2d8 + votre modificateur de caractéristique d'invocation.**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 3 ou plus : +1d8 de soins par niveau d'emplacement supplémentaire.**PRODUIRE UNE FLAMME**

SORT UTILITAIRE - TOUR DE MAGIE

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S**Durée** : 10 min**Cible** : le lanceur du sort**Apparence** : une flamme apparaît dans votre main. Elle peut vous servir de torche ou de projectile.**Effet** : une flamme apparaît dans votre main. Elle émet une lumière vive dans un rayon de 3 m et une lumière faible sur 3 m de plus. La flamme ne vous blesse pas et n'endommage pas votre équipement. La flamme persiste jusqu'au terme du sort, ou si vous la révoquez par **une action**, lancez le sort de nouveau, ou attaquez avec la flamme.

Attaque avec la flamme : une action, attaque de sort à distance. Portée : 9 m. Touché : 1d8 dégâts de feu.

Évolution. Niveau 5 (2d8 dégâts), niveau 11 (3d8), niveau 17 (4d8).**PROJECTILE MAGIQUE**

SORT OFFENSIF - NIVEAU 1

ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : jusqu'à trois créatures à portée dans le champ de vision du lanceur**Apparence** : vous projetez trois fléchettes de force magique qui trouvent leur cible sans faillir.**Effet** : vous projetez trois fléchettes magiques qui frappent les cibles de votre choix. Vous pouvez cibler une seule créature ou répartir les projectiles sur plusieurs cibles. Un projectile inflige 1d4+1 dégâts de force.**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 2 ou plus : une fléchette de plus par niveau d'emplacement supplémentaire.**PROJECTILE TOXIQUE**

SORT OFFENSIF DE ZONE - NIVEAU 3

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action bonus**Portée** : selon l'arme utilisée**Composantes** : V, S, M (un projectile)**Durée** : instantanée**Cible** : une créature attaquée par le lanceur**Zone d'effet** : cercle de 1,5 m de rayon centré sur la cible de l'attaque**Jet de sauvegarde** : Constitution**Apparence** : vous tirez un projectile qui explose pour créer un nuage toxique.**Effet 1** : pour lancer ce sort, dépensez votre **action bonus** pour l'incantation et votre **action** pour tirer un projectile ou lancer une arme.

Effectuez un jet d'attaque contre votre cible. Touché : la cible subit les dégâts de votre attaque.

Effet 2 : toutes les créatures présentes dans la zone, votre cible initiale comprise, effectuent un jet de sauvegarde.**Échec** : 2d6 dégâts de poison (qui remplacent les dégâts initiaux du projectile) et la cible est empoisonnée. Elle peut retenter un jet de sauvegarde au début de chacun de ses tours.**Réussite** : la moitié des dégâts et la cible n'est pas empoisonnée.**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 4 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.**PROTECTION CONTRE LA MORT**

SORT DÉFENSIF - NIVEAU 4

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S**Durée** : 8 h**Cible** : une créature**Apparence** : votre cible ne succombera pas à l'attaque qui aurait dû la tuer.**Effet** : la première fois que la cible subit des dégâts qui l'amènent à 0 point de vie, elle tombe à 1 point de vie et le sort prend fin.

Pendant que le sort est actif, si la cible subit un effet qui devrait la tuer instantanément sans infliger des dégâts, cet effet est annulé contre la cible et le sort prend fin.

PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 1

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (eau bénite ou poudre de fer et d'argent, que le sort consume)**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min**Cible** : une créature consentante à portée**Apparence** : *votre cible est protégée contre certaines créatures étranges.***Effet** : le sort protège la cible contre les aberrations, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants.

Les créatures de ces types subissent un *désavantage* aux jets d'attaque contre la cible. Cette dernière ne peut pas être *charmée*, *terrorisée* ou possédée par ces créatures. Si la cible est sous un de ces effets émanant d'une telle créature, elle a un *avantage* aux jets de sauvegarde contre cet effet.

PROTECTION CONTRE LE POISON

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 2

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S**Durée** : 1 h**Cible** : une créature à portée**Apparence** : *vous protégez votre cible contre les poisons.***Effet** : si la cible est *empoisonnée*, le poison est *neutralisé*. Si la cible est victime de plusieurs poisons, vous en neutralisez un au hasard ou le poison de votre choix dont vous avez détecté la présence.

Tant que le sort est actif, la cible bénéficie d'un *avantage* aux jets de sauvegarde contre le poison et est résistante aux dégâts de poison.

PROTECTION CONTRE LES ÉNERGIES

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 3

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h**Cible** : une créature consentante à portée**Apparence** : *vous protégez votre cible contre les dégâts d'énergie.***Effet** : la cible est résistante aux dégâts du type de votre choix : acide, feu, froid, foudre ou tonnerre.**PURIFICATION DE LA NOURRITURE ET DE L'EAU**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1 (RITUEL)

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 3 m**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : un point au choix du lanceur à portée**Zone d'effet** : sphère de 1,5 m de rayon centré sur le point ciblé**Apparence** : *vous vous assurez que l'eau et la nourriture soient saines.***Effet** : toute la nourriture et les boissons non magiques dans la zone sont purifiées et débarrassées des poisons et des maladies.**PUTRÉFACTION**

SORT OFFENSIF – NIVEAU 1

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 30 m**Composantes** : V, S, M (des champignons prélevés sur une charogne)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h**Cible** : une créature à portée dans le champ de vision du lanceur**Apparence** : *les plaies de votre cible s'étendent et suppurent.***Effet** : la première fois que vous infligez à la cible des dégâts de quelque nature que ce soit après avoir lancé ce sort, cette dernière subit, au début de chacun de ses tours, 1d4 dégâts nécrotiques et subit le *désavantage* à ses jets de sauvegarde de Constitution. Si la cible s'éloigne de vous de plus de 30 m, le sort prend fin.

Si la cible meurt alors que le sort est actif, son corps éclate. Toutes les créatures dans un rayon de 1,5 m effectuent un jet de sauvegarde de Constitution ou de Dextérité (au choix).

Échec : la créature est affectée par le sort.**Réussite** : rien.**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 3 ou plus : dégâts 2d4, niveau 5 : 3d4, niveau 6 : 4d4, niveau 9 : 5d4.**RAYON AFFAIBLISSANT**

SORT OFFENSIF – NIVEAU 2

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : une créature à portée**Apparence** : *un rayon noir frappe votre cible, qui sent soudain ses forces la quitter.*



Effet : attaque de sort à distance. Touché : la cible inflige désormais la moitié des dégâts avec ses attaques d'armes basées sur la Force.

La cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de chacun de ses tours. Le sort prend fin en cas de succès.

RAYON ARDENT

SORT OFFENSIF - NIVEAU 2 ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : jusqu'à trois créatures à portée

Apparence : vous projetez trois terribles rayons de feu.

Effet : vous projetez trois rayons enflammés que vous pouvez diriger sur une seule cible ou plusieurs.

Pour chaque rayon : jet d'attaque de sort à distance.

Touché : 2d6 dégâts de feu.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1 rayon par niveau d'emplacement supplémentaire.

RAYON DE GIVRE

SORT OFFENSIF - TOUR DE MAGIE ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : une créature à portée

Apparence : vous projetez un rayon bleu qui ralentit votre cible.

Effet : attaque de sort à distance. Touché : 1d8 dégâts de froid et la vitesse de la cible est réduite de 3 m jusqu'au début de votre prochain tour.

Évolution. Niveau 5 (2d8 dégâts), niveau 11 (3d8), niveau 17 (4d8).

RAYON DE LUNE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 2

ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (quelques graines de lierre, peu importe l'espèce, et un éclat de feldspath opalescent)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : un point au choix du lanceur à portée

Zone d'effet : cylindre de 1,5 m de rayon et 12 m de haut.

Jet de sauvegarde : Constitution

Apparence : *vous invoquez la lumière de la lune afin de blesser vos ennemis et forcer les métamorphes à reprendre leur forme originale.*

Effet : la zone s'emplit de lumière faible. Quand une créature y pénètre pour la première fois de son tour ou y commence son tour, elle effectue un jet de sauvegarde.

Échec : 2d10 dégâts radiants.

Réussite : la moitié des dégâts.

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser **une action** pour déplacer la zone de maximum 18 m.

Spécial : un métamorphe subit le *désavantage* au jet de sauvegarde. En cas d'échec, il reprend son apparence d'origine et ne peut plus changer de forme tant qu'il reste dans la zone.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1d10 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

RÉPARATION

SORT UTILITAIRE – TOUR DE MAGIE

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 min

Portée : contact

Composantes : V, S, M (deux magnétites)

Durée : instantanée

Cible : un objet cassé ou déchiré

Apparence : *l'objet cassé se répare soudainement.*

Effet : vous pouvez réparer un objet cassé ou déchiré en un seul point. La cassure ou la déchirure ne peut excéder 30 cm dans toutes les dimensions. L'objet réparé ne porte aucune trace des dégâts ou de la réparation.

Le sort peut réparer un objet magique ou une créature artificielle mais ne restaure pas leur magie.

REPLI EXPÉDITIF

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : le lanceur du sort

Apparence : *vous courez soudainement très vite.*

Effet : vous pouvez utiliser l'action *Se précipiter* lors du lancement du sort et pour **une action bonus** à chacun de vos tours.

REPRÉSAILLES INFERNALES

SORT OFFENSIF – NIVEAU 1

ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 réaction en réponse aux dégâts que vous inflige la cible

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : une créature à portée qui vient d'infliger des dégâts au lanceur et dans son champ de vision

Jet de sauvegarde : Dextérité

Apparence : *vous pointez le doigt vers la cible qui se nimbe de flammes.*

Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde.

Échec : 2d10 dégâts de feu.

Réussite : la moitié des dégâts.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d10 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

RÉSISTANCE

SORT DE SOUTIEN – TOUR DE MAGIE

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une cape miniature)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une créature consentante à portée

Apparence : *vous protégez votre cible contre un effet néfaste.*

Effet : une fois pendant que le sort est actif, la cible peut ajouter le résultat de 1d4 à un jet de sauvegarde de son choix. Le sort prend alors fin. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir fait son jet de sauvegarde.

RESPIRATION AQUATIQUE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 3 (RITUEL)

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un petit roseau ou un brin de paille)

Durée : 24 h

Cible : jusqu'à dix créatures consentantes à portée dans le champ de vision du lanceur

Apparence : *vos compagnons, tels des poissons, peuvent maintenant respirer sous l'eau.*

Effet : les cibles sont maintenant capables de respirer sous l'eau. Elles conservent leur mode de respiration normal.

RESTAURATION INFÉRIEURE

SORT DE SOINS - NIVEAU 2

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : une créature**Apparence** : *un petit miracle soigne un état préjudiciable.***Effet** : la cible est guérie d'une maladie ou d'un des états suivants : *aveuglé, assourdi, paralysé ou empoisonné.***REVIGORER**

SORT DE SOINS - NIVEAU 3

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (diamant d'une valeur de 300 po, que le sort consume)**Durée** : instantanée**Cible** : une créature morte depuis moins d'une minute.**Apparence** : *lève-toi et marche !***Effet** : la cible revient à la vie avec 1 point de vie.

Le sort ne fonctionne pas sur une créature morte de vieillesse et ne restaure pas les parties manquantes du corps de la cible.

SANCTUAIRE

SORT DE SOUTIEN - NIVEAU 1

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action bonus**Portée** : 9 m**Composantes** : V, S, M (un petit miroir en argent)**Durée** : 1 min**Cible** : une créature à portée**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : *votre cible traverse le champ de bataille sans être attaquée.***Effet** : toute créature qui vise la cible avec une attaque ou un sort néfaste effectue un jet de sauvegarde.**Réussite** : rien.**Échec** : la créature doit choisir une autre cible ou perdre son attaque ou son sort.**Limitation 1** : *sanctuaire* ne protège pas contre les effets de zone comme l'explosion d'une *boule de feu*.**Limitation 2** : le sort prend fin si la cible attaque ou lance un sort affectant une créature ennemie.**SANCTUAIRE PRIVÉ**

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 4

ABJURATION

Temps d'incantation : 10 min**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S, M (une mince feuille de plomb, un

morceau de verre opaque, un morceau de coton ou de tissu et de la chrysolite en poudre)

Durée : 24 h**Cible** : une zone de votre choix à portée**Zone d'effet** : cube de maximum 30 m d'arête**Apparence** : *vous protégez un endroit ou un bâtiment contre diverses intrusions.***Effet** : au moment de l'incantation, choisissez un ou plusieurs effets qui s'appliquent à la zone.

- Les sons ne peuvent pas franchir la barrière de la zone.
- La limite de la zone est sombre et brumeuse. Il est impossible de voir au travers, même avec *vision dans le noir*.
- Les organes sensoriels créés par un sort de divination ne peuvent pas apparaître dans la zone et ne peuvent pas franchir la limite de la zone.
- Les sorts de divination ne peuvent pas prendre pour cible les créatures dans la zone.
- Il est impossible de se téléporter à l'intérieur de la zone ou de la quitter par téléportation.
- Les voyages planaires sont bloqués au sein de la zone. Vous pouvez révoquer le sort par **une action**. Si vous le lancez tous les jours au même endroit pendant un an, ses effets deviennent permanents.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 5 ou plus :

+30 m d'arête du cube par niveau d'emplacement supplémentaire.

SANG DU DÉMON

SORT OFFENSIF - NIVEAU 1

NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (une fiole d'un mélange de sang et d'acide)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : une créature vivante**Apparence** : *le sang de votre ennemi devient acide et le ronge de l'intérieur.***Effet** : jet d'attaque de sort au corps à corps. Touché : au début de chacun de vos tours, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts d'acide.**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.**SAUT**

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 1

TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (une patte arrière de sauterelle)

Durée : 1 min

Cible : une créature

Apparence : la cible de votre sort bondit plus haut et plus loin.

Effet : la cible triple sa distance de saut.

SERVITEUR INVISIBLE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1 (RITUEL) INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un morceau de ficelle et un morceau de bois)

Durée : 1 h

Cible : un espace inoccupé à portée

Apparence : vous créez un domestique invisible.

Effet : vous créez une force invisible, informe et dépourvue d'esprit capable d'effectuer des tâches simples. Le serviteur a une CA de 10, 1 point de vie, une Force de 2 et est incapable d'attaquer. Le sort prend fin s'il tombe à 0 PV.

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser **une action bonus** pour ordonner mentalement au serviteur de se déplacer de 4,5 m et d'interagir avec un objet. Il peut accomplir des tâches simples comme transporter un objet, faire le ménage, plier des vêtements, allumer un feu, servir le repas et les boissons, etc. Une fois un ordre donné, il y obéit de son mieux jusqu'à ce qu'il ait terminé et attend ensuite l'ordre suivant.

Le sort prend fin si vous ordonnez au serviteur d'accomplir une tâche qui l'éloigne de plus de 18 m de vous.

SILENCE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2 (RITUEL) ILLUSION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : un point au choix du lanceur à portée

Taille de la zone : sphère de 6 m de rayon

Apparence : vous créez une zone où aucun son ne circule.

Effet : aucun son ne peut se créer dans la zone ni la traverser.

Les créatures et objets entièrement contenus dans la zone sont immunisés aux dégâts de tonnerre et les créatures y sont assourdies. Il est impossible de lancer un sort à composante verbale depuis la zone.

SIMULACRE DE VIE

SORT DE SOUTIEN – NIVEAU 1 NÉCROMANCIE

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une petite quantité d'alcool ou de spiritueux)

Durée : 1 h

Cible : le lanceur du sort

Apparence : vous vous insufflez un ersatz de vie supplémentaire.

Effet : vous gagnez 1d4+4 points de vie temporaires.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +5 PV temporaires par niveau d'emplacement supplémentaire.

SOIN DES BLESSURES

SORT DE SOINS – NIVEAU 1 ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : une créature qui n'est ni un mort-vivant ni une créature artificielle

Apparence : votre magie referme les blessures et redonne courage.

Effet : la cible récupère 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation points de vie.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d8 de soins par niveau d'emplacement supplémentaire.

SOMMEIL

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 1 ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (une pincée de sable fin, des pétales de rose ou un criquet)

Durée : 1 min

Cible : une ou plusieurs créatures dans la zone

Zone d'effet : cercle de 6 m de rayon centré sur un point à portée

Apparence : vos ennemis les plus faibles s'effondrent, endormis.

Effet : lancez 5d8 pour déterminer le nombre total de points de vie de créatures pouvant être affectés par le sort.

Une créature affectée est inconsciente jusqu'au terme du sort, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou que quelqu'un utilise son **action** pour la réveiller.

Les créatures présentes dans la zone sont affectées par ordre croissant de leur total actuel de points de vie.

En ignorant les créatures déjà inconscientes, le sort affecte d'abord celle avec le plus faible total de points de vie. Soustrayez ce total de celui des PV affectés par le sort, puis passez à la créature suivante, toujours dans l'ordre croissant.



Une créature ayant un total de PV supérieur au nombre de PV affectés restant ne peut pas être affectée par le sort.

Limitation : les cibles ne doivent être ni des morts-vivants ni immunisées à l'état *charmé*.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 ou plus : +2d8 points de vie affectés par niveau d'emplacement supplémentaire.

SPHÈRE DE FEU

SORT OFFENSIF - NIVEAU 2

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un morceau de suif, une pincée de soufre et un peu de poudre de fer)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : un espace inoccupé au choix du lanceur à portée

Zone d'effet : sphère de 1,5 m de diamètre centrée sur un point à portée

Apparence : vous créez une sphère enflammée que vous déplacez aux quatre coins du champ de bataille.

Effet 1 : vous faites apparaître une sphère de feu qui embrase les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés. Chaque créature qui termine son tour dans un rayon de 1,5 m autour de la sphère ou qui est percutée par celle-ci effectue un jet de sauvegarde de Dextérité.
Échec : 2d6 dégâts de feu.

Réussite : la moitié des dégâts.

Effet 2 : la sphère émet une lumière vive dans un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m supplémentaires.

Pour **une action bonus**, vous pouvez déplacer la sphère d'un maximum de 9 m. Si elle heurte une créature, la sphère ne bouge plus pour ce tour. La sphère peut franchir des obstacles de 1,5 m de haut ou sauter des crevasses de 3 m de large.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

SPHÈRE RÉSILIENTE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 4

ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 9 m**Composantes** : V, S, M (un morceau de cristal transparent hémisphérique et son équivalent en gomme arabique)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : une créature ou un objet de Grande taille ou inférieure à portée**Jet de sauvegarde** : Dextérité**Apparence** : vous emprisonnez – ou protégez – la cible dans une sphère de force scintillante.**Effet** : la cible, si elle n'est pas consentante, effectue un jet de sauvegarde.*Réussite* : rien.*Échec* : la cible est enfermée dans la sphère.

Rien ne peut franchir la sphère : ni les objets, ni l'énergie, ni les sorts. La sphère est immunisée contre tous les types de dégâts. Les attaques et effets originaires de l'extérieur de la sphère ne peuvent pas affecter la créature ou l'objet abrité à l'intérieur. De même, la créature dans la sphère ne peut endommager ce qui se trouve à l'extérieur. Elle respire cependant sans problème au sein de celle-ci.

La sphère n'a aucun poids et est tout juste assez grande pour contenir la cible. Une créature enfermée dans la sphère peut utiliser son **action** pour pousser sur la paroi et faire rouler la sphère à la moitié de sa vitesse. D'autres créatures peuvent ramasser la sphère ou la déplacer.

Le sort *désintégration* détruit la sphère sans endommager son contenu.

STALAGMITES FULGURANTES

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 2

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 30 m**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : un point au choix du lanceur à portée**Zone d'effet** : carré de 3 m de côté centré sur le point ciblé**Jet de sauvegarde** : Dextérité**Apparence** : des stalagmites surgissent du sol et bloquent le passage.**Effet** : des stalagmites de 3 m de haut jaillissent dans la zone. Si elles atteignent le plafond avant d'atteindre leur taille maximale, elles cessent de grandir. Le sol de la zone devient du terrain difficile.

Chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde (une créature volant à moins de 3 m du sol bénéficie de l'avantage).

Échec : 4d4 dégâts perforants et la cible est entravée.

Réussite : la moitié des dégâts et la cible n'est pas entravée.

Une créature entravée par les stalagmites peut utiliser **une action** pour effectuer un jet de sauvegarde de Force.

Échec : rien*Réussite* : elle se libère mais subit 1d6 dégâts contondants.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 ou plus : +2d4 dégâts perforants par niveau d'emplacement supplémentaire.

STRANGULATION

SORT OFFENSIF – NIVEAU 1

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 9 m**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : une créature à portée dans le champ de vision du lanceur**Jet de sauvegarde** : Force**Apparence** : vous étranglez votre ennemi à distance.**Effet** : attaque de sort à distance. Touché : 1d6 dégâts contondants et la cible effectue un jet de sauvegarde.*Réussite* : aucun effet supplémentaire.*Échec* : la cible est entravée.

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser votre **action** pour infliger automatiquement les mêmes dégâts et obliger la cible à un nouveau jet de sauvegarde de Force pour éviter d'être entravée.

Le sort prend fin si vous utilisez votre **action** pour faire quoi que ce soit d'autre ou si la cible passe hors de portée ou en dehors de votre champ de vision.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 3 : dégâts 2d6. Niveau 5 : dégâts 3d6. Niveau 7 : dégâts 4d6. Niveau 9 : dégâts 5d6.

SUGGESTION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2

ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 9 m**Composantes** : V, M (une langue de serpent et soit un rayon de miel, soit une goutte d'huile d'olive)**Durée** : concentration, jusqu'à 8 h**Cible** : une créature à portée qui peut entendre et comprendre le lanceur dans son champ de vision**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : votre cible suit vos ordres sans sourciller.**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde.*Réussite* : rien.

Échec : vous influencez la cible pour qu'elle suive la conduite que vous lui suggérez en une phrase ou deux.

La suggestion doit paraître raisonnable. Si vous suggérez

à la cible un comportement à l'évidence dangereux pour elle, le sort prend fin.

La cible fait de son mieux pour suivre votre suggestion, ce qui peut continuer pendant toute la durée du sort. Si l'action suggérée se termine plus rapidement, le sort prend fin.

Vous pouvez spécifier des conditions qui déclenchent un certain comportement. Par exemple, vous pourriez suggérer à un cavalier de donner son cheval au premier mendiant qu'il rencontre. Si les conditions ne sont pas remplies avant la fin du sort, la cible ne suivra pas la suggestion.

Si vous ou vos compagnons blessez la cible, le sort prend fin.

Limitation : les créatures qui ne peuvent être charmées sont immunisées contre ce sort.

TEMPÊTE DE GRÊLE

SORT OFFENSIF DE ZONE - NIVEAU 4 ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)

Durée : instantanée

Cible : un point au choix du lanceur à portée

Zone d'effet : cylindre de 6 m de rayon et de 12 m de haut, centré sur le point ciblé

Jet de sauvegarde : Dextérité

Apparence : de grêlons s'abattent violemment sur la zone.

Effet : chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.

Échec : 2d8 dégâts contondants et 4d6 dégâts de froid.

Réussite : la moitié des dégâts.

Les grêlons transforment la zone en terrain difficile jusqu'à la fin de votre prochain tour.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 5 ou plus : +1d8 dégâts contondants par niveau d'emplacement supplémentaire.

TEMPÊTE DE NEIGE

SORT OFFENSIF DE ZONE - NIVEAU 3 INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : un point au choix du lanceur à portée

Zone d'effet : cylindre de 12 m de rayon et de 6 m de haut, centré sur le point ciblé

Jet de sauvegarde : Dextérité

Apparence : une violente averse de neige s'abat dans la zone.

Effet : la visibilité dans la zone est nulle et les flammes nues

s'éteignent. Le sol de la zone devient du terrain difficile.

Quand une créature entre dans la zone pour la première fois de son tour ou qu'elle y débute son tour, elle effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : la cible est à terre.

Spécial : une créature qui maintient sa concentration dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort ou perdre sa concentration.

TÉNÈBRES

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2 ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, M (des poils de chauve-souris et une goutte de poix ou un morceau de charbon)

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : un point au choix du lanceur à portée

Zone d'effet : sphère de 4,5 m de rayon

Apparence : vous créez une zone de pures ténèbres.

Effet : vous créez une zone de ténèbres magiques qui s'étend et franchit les angles éventuels. *Vision dans le noir* ne permet pas de percevoir ces ténèbres et aucune lumière non magique ne peut l'éclairer.

Si le point ciblé est un objet en votre possession ou un objet qui n'est ni porté ni transporté, l'objet devient la source des ténèbres qui se déplacent avec lui. Vous pouvez recouvrir cet objet avec un autre objet opaque pour bloquer les ténèbres.

Si la zone chevauche une zone de lumière créée par un sort de niveau 2 ou moins, le sort de lumière est dissipé.

TENTACULES NOIRS

SORT OFFENSIF DE ZONE - NIVEAU 4 INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un morceau de tentacule appartenant à une pieuvre ou un calmar géant)

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : un espace au choix du lanceur, dans son champ de vision et à portée

Zone d'effet : carré de 6 m de côté

Jet de sauvegarde : Dextérité

Apparence : vous invoquez des tentacules noirs qui envahissent la zone et agrippent vos ennemis.

Effet : la zone est transformée en terrain difficile.

Une créature qui pénètre dans la zone pour la première fois de son tour ou qui y débute son tour effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : 3d6 dégâts contondants et la cible est *entravée*.

Une créature qui commence son tour dans la zone en étant déjà *entravée* par les tentacules subit 3d6 dégâts contondants.

Une créature *entravée* par les tentacules peut utiliser son **action** pour effectuer un test de Force ou de Dextérité (son choix). Elle se libère en cas de succès.

TERRAIN HALLUCINATOIRE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 4 ILLUSION

Temps d'incantation : 10 min

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (une pierre, une brindille et un morceau de plante verte)

Durée : 24 h

Cible : le terrain naturel dans la zone

Zone d'effet : cube de 45 m d'arête

Apparence : vous faites passer un type de terrain pour un autre.

Effet : vous maquillez le terrain naturel dans la zone et lui attribuez l'apparence, les bruits et les odeurs d'un autre type de terrain naturel (par exemple, un marais devient un champ, une colline ou une crevasse, ou un précipice devient une pente douce). Les structures manufacturées, les équipements et les créatures dans la zone gardent leur apparence d'origine.

Au toucher, le terrain ne change pas. Une créature qui pénètre la zone a toutes les chances de percevoir l'illusion à jour. Si la différence entre le terrain réel et l'illusion n'est pas évidente, une créature qui examine la zone peut effectuer un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort pour percevoir l'illusion à jour. Une créature qui a découvert l'illusion la voit comme une image floue qui se superpose au terrain réel.

TEXTE ILLUSOIRE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 1 (RITUEL) ILLUSION

Temps d'incantation : 1 min

Portée : contact

Composantes : S, M (de l'encre à base de plomb valant au minimum 10 po, que le sort consume)

Durée : 10 jours

Cible : un document, un parchemin ou un autre matériau adapté à l'écriture

Apparence : vous faites passer votre texte pour du charabia.

Effet : à vos yeux et à ceux des créatures que vous choisissez lors de l'incantation, votre texte semble normal et de votre main. Pour les autres créatures, vos écrits semblent être dans une langue inconnue inintelligible. Ou bien ils

transmettent un message différent de la réalité, rédigé par quelqu'un d'autre et dans une autre langue que vous connaissez.

Si quelqu'un dissipe le sort, l'illusion et le texte original disparaissent tous deux. Une créature dotée de *vision parfaite* peut lire l'original.

THAUMATURGIE

SORT UTILITAIRE – TOUR DE MAGIE TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : jusqu'à 1 min

Apparence : vous créez un effet magique mineur.

Effet : choisissez un des effets suivants :

- votre voix est trois fois plus forte pendant 1 min.
- les flammes vacillent, se réduisent, se ravivent ou changent de teinte pendant 1 min.
- le sol est agité de secousses inoffensives pendant 1 min.
- vous émettez un son instantané émanant d'un point à portée comme le tonnerre, le croassement d'un corbeau ou d'inquiétants murmures.
- une fenêtre ou une porte non verrouillée s'ouvre ou se ferme violemment.
- vos yeux changent d'apparence pendant 1 min.

Si vous lancez ce sort à plusieurs reprises, vous pouvez avoir jusqu'à trois effets de 1 min actifs en même temps.

Vous pouvez révoquer un effet par **une action**.

TOILE D'ARAIGNÉE

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 2 INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un morceau de toile d'araignée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 h

Cible : un point au choix du lanceur et à portée

Zone d'effet : cube de 6 m d'arête centré sur le point ciblé

Jet de sauvegarde : Dextérité

Apparence : vous invoquez des toiles d'araignée épaisses et collantes.

Effet : la zone devient du terrain difficile et la visibilité y est réduite.

Vous devez ancrer les toiles entre deux éléments solides comme des arbres ou des murs, ou les disposer en couches sur le sol, le plafond ou un mur, sans quoi elles s'effondrent sur elles-mêmes et le sort prend fin au début de votre prochain tour. Si vous disposez les toiles sur une surface plane, elles s'accumulent sur une épaisseur de 1,5 m.

Une créature qui commence son tour dans les toiles ou y pénètre pendant son tour effectue un jet de sauvegarde.



Réussite : rien.

Échec : la cible est entravée.

Une créature entravée par les toiles peut utiliser son **action** et effectuer un test de Force contre le DD du jet de sauvegarde du sort. Elle se libère et n'est plus entravée en cas de succès.

TRAIT DE FEU

SORT OFFENSIF – TOUR DE MAGIE ÉVOCATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Cible : une créature ou un objet à portée

Apparence : vous projetez un projectile de feu sur votre cible.

Effet : effectuez une attaque de sort à distance contre la cible.

Réussite : 1d10 dégâts de feu.

Spécial : si le sort touche un objet inflammable qui n'est ni porté ni transporté, il s'embrase.

Évolution. Niveau 5 (2d10 dégâts), niveau 11 (3d10), niveau 17 (4d10).

TRANSPERCER

SORT OFFENSIF – NIVEAU 1

INVOCATION

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 min

Cible : une arme à distance qui inflige des dégâts perforants ou tranchants

Apparence : votre projectile reste douloureusement fiché dans votre ennemi.

Effet : la prochaine fois que vous blessez une créature avec l'arme ciblée, l'arme ou le projectile tiré reste fiché dans le corps de la créature.

Tant que le projectile n'est pas retiré, la créature subit 1d4 dégâts (du type de l'arme) au début de chacun de vos tours. Elle peut utiliser une action pour retirer l'arme, puis elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité.

Échec : 2d4 dégâts (du type de l'arme)

Réussite : moitié des dégâts.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 2 : 1d6 dégâts, niveau 3 (1d8), niveau 4 (1d10), niveau 5 ou plus (1d12)

TROUVER LES PIÈGES

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2

DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : tous les pièges à portée dans le champ de vision du lanceur**Apparence** : vous percevez la présence des pièges à proximité.**Effet** : vous détectez la présence de tout piège à portée. Un piège est quelque chose qui a été conçu spécifiquement pour infliger de façon soudaine et inattendue un effet néfaste ou indésirable. Le sort détecte les alarmes, les glyphes de garde ou une fosse piégée mais pas une faiblesse de plancher ou un plafond instable.

Le sort n'indique que la présence d'un piège, pas son emplacement exact. Il vous donne néanmoins une idée de la nature du danger qu'il représente.

TROUVER UNE MONTURE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2

INVOCATION

Temps d'incantation : 10 min**Portée** : 9 m**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : un espace inoccupé au choix du lanceur et à portée**Apparence** : un esprit prend la forme d'une monture.**Effet** : vous invoquez un esprit sous la forme d'une monture intelligente, puissante et loyale. L'esprit prend l'apparence d'un cheval de guerre, d'un poney, d'un chameau, d'un élan ou d'un mastiff (la meneuse MJ peut autoriser d'autres formes animales). La monture a le profil technique de la forme choisie mais est un céleste, une fée ou un fiélon (votre choix). Si son Intelligence ordinaire est de 5 ou moins, cette dernière devient 6 et la monture comprend un langage de votre choix que vous maîtrisez.

Lorsque vous combattez sur le dos de votre monture, vous pouvez décider que les sorts qui vous affectent exclusivement l'affectent elle aussi.

Si la monture tombe à 0 PV, elle disparaît sans laisser de corps. Vous pouvez également la renvoyer par **une action**. Si vous lancez à nouveau ce sort, c'est la même monture qui réapparaît avec tous ses points de vie.

Vous pouvez communiquer avec votre monture à une distance de 1,5 km.

Vous ne pouvez être lié qu'à une seule monture issue de ce sort à la fois. Vous pouvez libérer votre monture de ce lien par **une action** qui la fait disparaître.

VAGUE TONNANTE

SORT OFFENSIF DE ZONE – NIVEAU 1

ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : chaque créature dans la zone**Zone d'effet** : cube de 4,5 m d'arête partant de vous**Jet de sauvegarde** : Constitution**Apparence** : vous invoquez la force du tonnerre pour blesser et repousser vos ennemis.**Effet** : vous projetez une vague de force. Chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.

Échec : 2d8 dégâts de tonnerre et la cible est repoussée de 3 m à l'opposé de vous.

Réussite : la moitié des dégâts et la cible n'est pas repoussée.

Les objets dans la zone qui ne sont pas arrimés sont automatiquement repoussés de 3 m à l'opposé de vous.

Spécial : le sort émet un grondement de tonnerre audible à 90 m.**À plus haut niveau**. Emplacement de niveau 2 ou plus : +1d8 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.**VERROU MAGIQUE**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 2

ABJURATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (poussière d'or d'une valeur minimum de 25 po, que le sort consume)**Durée** : jusqu'à dissipation**Cible** : une porte, une fenêtre, un portail, un coffre, etc.**Apparence** : votre cible est fermée magiquement.**Effet** : la cible est verrouillée. Vous et les créatures que vous désignez lors de l'incantation peuvent l'ouvrir normalement. Vous pouvez également définir un mot de passe qui permet de dissiper le sort pendant 1 min s'il est prononcé à 1,5 m de la cible.

Il est impossible d'ouvrir la cible à moins de la briser ou de dissiper le sort. Le sort **déblocage** supprime un verrou magique pendant 10 min.

L'objet est plus difficile à briser ou à ouvrir de force : le DD pour le briser ou crocheter une serrure est majoré de 10.

VISER JUSTE

SORT OFFENSIF – TOUR DE MAGIE

DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 9 m**Composantes** : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 round

Cible : la cible de la prochaine attaque du lanceur et à portée

Apparence : *vous devinez les défenses de votre cible afin de la toucher à coup sûr.*

Effet : à votre tour suivant le lancement du sort, vous avez l'avantage lors de votre premier jet d'attaque contre la cible.

VISION DANS LE NOIR

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2 TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de carotte séchée ou une agate)

Durée : 8 h

Cible : une créature consentante

Apparence : *votre cible voit maintenant dans le noir.*

Effet : la cible bénéficie de *vision dans le noir* à 18 m.

VITALITÉ

SORT DE SOINS - NIVEAU 3 ÉVOCACTION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 min

Cible : jusqu'à six créatures au choix du lanceur et à portée

Apparence : *votre présence permet à vos camarades de soigner leurs plaies et de reprendre courage.*

Effet : les cibles récupèrent 1 point de vie au début de chacun de leurs tours pour la durée du sort.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : +1 PV récupéré par round par niveau d'emplacement supplémentaire.

VOIR L'INVISIBLE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2 DIVINATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de talc et un saupoudrage de poudre d'argent)

Durée : 1 h

Cible : le lanceur du sort

Apparence : *vous voyez maintenant les choses invisibles.*

Effet : vous voyez les créatures et les objets *invisibles* et vous pouvez observer le plan éthéré. Vous voyez les objets et les créatures sur ce plan comme des silhouettes fantomatiques.

VOL

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 3 TRANSMUTATION

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une rémige)

Durée : concentration, jusqu'à 10 min

Cible : une créature consentante

Apparence : *votre cible s'envole dans les airs à la vitesse d'un aigle.*

Effet : la cible possède une vitesse de vol de 18 m. Si la cible est en vol quand ce sort prend fin, elle tombe.

À plus haut niveau. Emplacement de niveau 4 ou plus : +1 créature ciblée par niveau d'emplacement supplémentaire.

ZONE DE VÉRITÉ

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 2 ENCHANTEMENT

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : 10 min

Cible : un point au choix du lanceur et à portée

Zone d'effet : sphère de 4,5 m de rayon centrée sur le point ciblé

Jet de sauvegarde : Charisme

Apparence : *personne ne peut plus mentir dans la zone.*

Effet : une créature qui pénètre dans la zone pour la première fois de son tour ou y débute son tour effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : la cible ne peut pas mentir délibérément tant qu'elle reste dans la zone.

Vous savez si une cible a réussi ou raté son jet de sauvegarde. De même, une créature affectée est consciente de l'effet du sort et peut éviter de répondre aux questions ou rester évasive tant qu'elle reste dans les limites de la vérité.

INDEX DES SORTS PAR NIVEAU

Tours de magie (niveau 0)

Aspersion acide	255
Assistance	256
Aura du héros	256
Bouffée de poison	259
Contact glacial	265
Druidisme	271
Éclat de bois	271
Épargner les mourants	273
Explosion occulte	273
Flamme sacrée	274
Gourdin magique	277
Illusion mineure	279
Lumière	286
Lumières dansantes	287
Main du mage	287
Message	288
Moquerie cruelle	289
Poigne électrique	294
Porte-bonheur	295
Prestidigitation	295
Produire une flamme	296
Rayon de givre	298
Réparation	299
Résistance	299
Thaumaturgie	305
Trait de feu	306
Viser juste	307

Niveau 1

Alarme	252
Amitié avec les animaux	253
Appel de familier	253
Armure du mage	255
Baies nourricières	257
Balisage	257
Bénédictio	257
Blessure	258
Bouclier	258
Bouclier de la foi	258
Brûlure du juste	260
Charme personne	261
Choc des titans	262
Communication	
avec les animaux	264
Compréhension des langues	265
Couleurs dansantes	267
Création ou destruction d'eau	267
Déguisement	269
Détection de la magie	269
Détection du mal et du bien	269
Détection du poison	
et des maladies	270
Disque flottant	270
Enchevêtrement	272
Faveur divine	274
Flamboiement funeste	274
Fléau	275
Fou rire	276
Geyser d'énergie	277
Graisse	278

Grande foulée	278
Héroïsme	278
Identification	278
Image silencieuse	279
Injonction	280
Instrument fantomatique	280
Léger comme une plume	283
Lueurs féériques	285
Mains brûlantes	287
Manteau de givre	287
Marque du chasseur	288
Mot de guérison	289
Nappe de brouillard	290
Poison naturel	294
Projectile magique	296
Protection contre le mal	
et le bien	297
Purification de la nourriture	
et de l'eau	297
Putréfaction	297
Repli expéditif	299
Représailles infernales	299
Sanctuaire	300
Sang du démon	300
Saut	300
Serviteur invisible	301
Simulacre de vie	301
Soin des blessures	301
Sommeil	301
Strangulation	303
Texte illusoire	305
Transpercer	306
Vague tonnante	307

Niveau 2

Agrandir/Rétrécir	252
Aide	252
Amélioration de caractéristique	252
Apaisement des émotions	253
Arme magique	254
Arme spirituelle	255
Augure	256
Aura magique de l'arcaniste	256
Bouche magique	258
Bourrasque	260
Briser	260
Cécité/Surdité	261
Chauffer le métal	262
Collet magique	263
Compagnon animal	264
Corde enchantée	266
Croissance d'épines	267
Déblocage	268
Dessiccation	269
Détection des pensées	269
Doux repos	271
Envoûtement	273
Flamme éternelle	274
Flèche acide	275
Flou	275
Frappe lumineuse	276
Image miroir	279
Immobiliser un humanoïde	280

Invisibilité	281
Lame de feu	283
Lévitatio	284
Lien de protection	284
Localiser des animaux	
ou des plantes	285
Localiser un objet	285
Messenger animal	288
Modifier son apparence	288
Offrande inéluctable	292
Ombres imaginaires	292
Pas brumeux	293
Passage sans traces	293
Pattes d'araignée	293
Peau d'écorce	293
Prière de soins	296
Protection contre le poison	297
Rayon affaiblissant	297
Rayon ardent	298
Rayon de lune	299
Restauration inférieure	300
Silence	301
Sphère de feu	302
Stalagmites fulgurantes	303
Suggestion	303
Ténèbres	304
Toile d'araignée	305
Trouver les pièges	307
Trouver une monture	307
Verrou magique	307
Vision dans le noir	308
Voir l'invisible	308
Zone de vérité	308

Niveau 3

Animation des morts	253
Appel de la foudre	254
Arme sainte	254
Bénédictio héroïque	257
Boule de feu	259
Caresse du vampire	260
Catalepsie	260
Cercle magique	261
Clairvoyance	262
Clignotement	263
Colère des damnés	263
Communication avec les morts	264
Communication	
avec les plantes	264
Contresort	266
Création de nourriture et d'eau	267
Croissance végétale	268
Dissipation de la magie	270
Éclair	271
Envoi de message	272
Esprits gardiens	273
Forme gazeuse	275
Fusion dans la pierre	276
Glyphe de protection	277
Hâte	278
Image majeure	279
Invoquer des animaux	281
Jeter une malédiction	282

Lance du juste	283
Langues	283
Lenteur	283
Lever une malédiction	284
Lueur d'espoir	285
Lumière du jour	286
Marche sur l'eau	287
Monture fantôme	289
Mot de guérison de groupe	289
Motif hypnotique	290
Mur de vent	290
Non-détection	291
Nuage point	292
Petite hutte	293
Peur	293
Pluie de projectiles	294
Protection contre les énergies	297
Respiration aquatique	299
Revigorer	300
Tempête de neige	304
Vitalité	308
Vol	308

Niveau 4

Assassin imaginaire	255
Bannissement	257
Bouclier de feu	258
Chien de garde	262
Coffre secret	263
Compulsion	265
Confusion	265
Contrôle de l'eau	266
Divination	270
Dominer une bête	271
Expiation du juste	273
Fabrication	273
Façonnage de la pierre	274
Flétrissement	275
Frappe du juste	276
Gardien de la foi	277
Insecte géant	280
Invisibilité supérieure	281
Invoquer des élémentaires	
mineurs	281
Invoquer des êtres des bois	281
Liane chasseresse	284
Liberté de mouvement	284
Localiser une créature	285
Métamorphose	288
Mur de feu	290
Nimbe de bienfaisance	291
Œil magique	292
Panacée	292
Peau de pierre	293
Porte dimensionnelle	294
Projectile toxique	296
Protection contre la mort	296
Sanctuaire privé	300
Sphère résiliente	303
Tempête de grêle	304
Tentacules noirs	304
Terrain hallucinatoire	305

AGE SEXE TAILLE POIDS CHEVEUX YEUX

Portrait area with a large empty rectangular box for drawing or writing.

SIGNES PARTICULIERS

APTITUDES, CAPACITÉS & DONs

Multiple horizontal lines for writing details under the 'APTITUDES, CAPACITÉS & DONs' section.

NOTES

Multiple horizontal lines for writing notes.

MAGIE

CLASSE DE LANCEUR DE SORT CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION DD DES JETS DE SAUVEGARDE DES SORTS BONUS D'ATTAQUE DE SORTS

SORTS CONNUS

Multiple horizontal lines for listing known spells.

ÉQUIPEMENT

Multiple horizontal lines for listing equipment, with a vertical stack of hexagonal icons labeled PP, PO, PE, PA, and PC on the right side.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rôle'n Play, le jeu de rôle - Livre du joueur. Copyright 2022, Black Book Éditions. Collectif d'auteurs