



Livre 11

du

GUIDE MAÎTRE

Compilé et rédigé par Jean-Baptiste "Islayre d'Argolh" Durand

Conception graphique, Cédric "Millenium Jones" Bridenne

Remerciements

Les membres du studio Gobz'ink ayant participé aux éprouvantes séances de relectures : Yannick « Orlanth » Polchetti, Gauthier « Go@t » Lion, Manuel « Paradoks » Bedouet et Julien « Selpoivre » Rothwiller.

Merci à notre équipe de correcteurs de choc : Franck Bouvot, Sylvain Ducarne, Julien Dutel, Kevin Galon, Julien Rothwiller et Eric Zemerli. «Special thanks» aux deux Julien pour leurs contributions aux textes, grâce à eux deux le DRS n'a plus tout à fait la même saveur.

Les gentils traducteurs du DRS 3.5 et des Arcanes Exhumés qui nous ont laissé utiliser leur travail : Eric Holweck, Jerome Vessière, Sandy Julien, Pierre Gehenne et surtout Olivier « merci pour tout » Fanton.

Ryan Stoughton, le créateur d'E6 et le type le plus agréable du monde.

Les membres du forum Casus No pour leurs encouragements et plus spécialement Tholgren et Aesdana pour leur soutien constant.

Le duo star des Bernard(s) (Cécile et Mike) pour leur bonne humeur constante à la table de playtest d'Epique 6.

Les généreux mécènes du projet Epique 6. Merci pour votre patience.

Sommaire

| | | | |
|---|----|--|-----|
| <i>Les Classes de Pnj</i> | 5 | <i>Les objets magiques</i> | 53 |
| <i>Adeptes</i> | 5 | <i>Anneaux</i> | 57 |
| <i>Expert</i> | 6 | <i>Armes</i> | 59 |
| <i>Gens du peuple</i> | 7 | <i>Armures et boucliers</i> | 61 |
| <i>Homme d'armes</i> | 7 | <i>Baguettes</i> | 64 |
| <i>Noble</i> | 8 | <i>Objets merveilleux</i> | 65 |
| <i>Extérieur, climat et environnement</i> | 9 | <i>Parchemins</i> | 75 |
| <i>Aventures en extérieur</i> | 9 | <i>Potions et huiles</i> | 80 |
| <i>Le climat</i> | 16 | <i>Objets maudits</i> | 81 |
| <i>L'environnement</i> | 18 | <i>Artefacts</i> | 85 |
| <i>Pouvoirs et États préjudiciables</i> | 23 | <i>Les variantes de règles</i> | 89 |
| <i>Pouvoirs spéciaux</i> | 23 | <i>Épées et sorcellerie</i> | 89 |
| <i>Liste des états préjudiciables</i> | 36 | <i>Les armes à feu</i> | 90 |
| <i>Les pièges</i> | 39 | <i>L'étendard funèbre</i> | 90 |
| <i>Pièges mécaniques</i> | 39 | <i>Points de vie: moyenne systématique</i> | 91 |
| <i>Éléments d'un piège</i> | 39 | <i>Personnages jumeaux</i> | 91 |
| <i>Exemples de pièges</i> | 42 | <i>Les rituels</i> | 95 |
| <i>Conception d'un piège</i> | 46 | <i>Découvrir des rituels</i> | 95 |
| <i>Matériaux spéciaux</i> | 51 | <i>Lancer un rituel</i> | 95 |
| | | <i>Créer de nouveaux rituels</i> | 98 |
| | | <i>Les plans</i> | 103 |
| | | <i>Qu'est-ce qu'un plan?</i> | 103 |
| | | <i>Caractéristiques des plans</i> | 103 |
| | | <i>Échanges planaires</i> | 108 |
| | | <i>Strates</i> | 108 |
| | | <i>Description des plans</i> | 108 |



Les classes de PNJ

L'existence des classes de PNJ est un aspect primordial d'Épique 6. En effet, ces classes représentent l'essentiel de la population d'un univers de jeu : seul un individu sur dix, environ, « fait carrière » au sein d'une classe de PJ.

Un Personnage Joueur est donc, par définition un individu exceptionnel, quel que soit son niveau. Il y a ainsi une minorité de Guerriers au sein d'une armée de métier, mais une majorité d'Hommes d'armes. De la même manière, les cadres d'une église seront essentiellement des Adeptes : les Prêtres authentiques sont rares.

Ceci posé, il faut aussi garder à l'esprit qu'au sein même des classes de PNJs, Experts, Adeptes, Hommes d'armes et Nobles ne sont pas les plus nombreux : les Gens du Peuple représentent à eux tous seuls $\frac{3}{4}$ de la population totale d'un univers médiéval fantastique (PJs + PNJs).

Adeptes

Dés de vie : d6.

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Dressage (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétence par niveau : 2 + Int (x 4 au niveau 1).

Équipement de départ : pour 2d4 x 10 po d'équipement.

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | Sorts de niveau 0 par jour | Sorts de niveau 1 par jour | Sorts de niveau 2 par jour |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | — | 3 | 1 | — |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 | Réabsorption d'énergie | 3 | 1 | — |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 | — | 3 | 2 | — |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 | — | 3 | 2 | 0 |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +4 | — | 3 | 2 | 1 |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 | — | 3 | 2 | 1 |

Particularités de la classe :

Armes et armures : L'adepte est formé au maniement de toutes les armes courantes. Par contre, il n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures.

Sorts : L'adepte lance des sorts divins qui sont issus de sa liste de sorts (voir ci-dessous). Contrairement aux autres classes de lanceurs de sorts, il doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

Pour préparer ou lancer un sort, l'adepte doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale au niveau du sort.

Le DD associé au jet de sauvegarde de ses sorts est égal à 10 + niveau du sort + score de Sagesse de l'adepte (l'adepte étant, par définition, une classe de PNJ, nous partons du principe qu'il ne sera jamais en position d'effectuer un test de maîtrise).

L'adepte ne trouve pas ses sorts dans des livres, sur des parchemins ou par quelque étude. Il les obtient par la prière ou la méditation, et les doit directement à son dieu ou à sa foi. Chaque jour, au moment qu'il a choisi (mais qui doit toujours rester le même), il doit prier ou méditer une heure durant pour récupérer ses sorts. Le temps qu'il passe à dormir n'a aucun effet sur la préparation des sorts. Un adepte peut lancer tous les sorts de la liste des sorts d'adepte, à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

À l'instar des autres lanceurs de sorts, l'adepte ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts d'un niveau donné chaque jour. Le nombre de sorts qu'il peut lancer sur une base quotidienne apparaît plus haut. En outre, il bénéficie de sorts en bonus s'il a une valeur de Sagesse élevée. Quand la table indique 0 sort d'un niveau donné, cela signifie que le personnage à juste droit à ses sorts en bonus pour ce niveau.

Chaque adepte possède un symbole sacré (focaliseur divin) dont l'aspect dépend de sa religion.

Réabsorption d'énergie : Au niveau 2, l'adepte apprend à réabsorber l'énergie de ses sorts, à la manière des ensorceleurs.

Liste de sorts de l'Adepte

L'adepte choisit ses sorts dans la liste suivante :

Niveau 0. Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, fatigue, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, réparation, soins superficiels, son imaginaire.

1^{er} niveau. Bénédiction, brume de dissimulation, compréhension des langages, détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, endurance aux énergies destructives, frayeur, injonction, mains brûlantes, protection contre la Loi, protection contre le Bien, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, soins légers, sommeil.

2^e niveau. Aide, détection de l'invisibilité, endurance de l'ours, force de taureau, grâce féline, hypnose des animaux, image miroir, invisibilité, ralentissement du poison, rayon ardent, résistance aux énergies destructives, soins modérés, ténèbres, toile d'araignée.

Variante de Classe : l'Adepte urbain

La classe d'Adepte correspond essentiellement à l'archétype du Shaman : des personnages mystiques œuvrant au cœur de terres sauvages. A l'inverse, certains Adeptes privilégient une magie urbaine et discrète, plus à même de soutenir une vaste communauté sédentaire.

Capacités perdues : liste de sorts de l'Adepte

Capacités gagnées : liste de sorts de l'Adepte urbain.

Niveau 0. Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, réparation, résistance, soins superficiels.

1^{er} niveau. Bénédiction, brume de dissimulation, charme-personne, compréhension des langages, détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, endurance aux énergies destructives, faveur divine, identification, injonction, protection contre la Loi, protection contre le Bien, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, soins légers.

2^e niveau. Aide, détection de l'invisibilité, discours captivant, endurance de l'ours, force de taureau, grâce féline, localisation d'objet, ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives, ruse du renard, sagesse du hibou, soins modérés, ténèbres, vents de murmures.

Expert

Dés de vie : d6.

Compétences de classe : l'expert peut choisir jusqu'à dix compétences, qui deviennent par la suite ses compétences de classe.

Points de compétence par niveau : 6 + Int (x 4 au niveau 1).

Équipement de départ : pour 3d4 x 10 po d'équipement.

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 |
| 3 | +2 | +1 | +1 | +3 |
| 4 | +3 | +1 | +1 | +4 |
| 5 | +3 | +1 | +1 | +4 |
| 6 | +4 | +2 | +2 | +5 |

Particularités de la classe :

Armes et armures : L'expert est formé au maniement de toutes les armes courantes, mais pas des boucliers. Il est formé au port des armures légères.

Gens du peuple

Dés de vie : d4.

Compétences de classe : Artisanat (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).

Points de compétence par niveau : 2 + Int (x 4 au niveau 1).

Équipement de départ : pour 5d4 po d'équipement.

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +0 |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +0 |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +1 |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +1 |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +1 |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +2 |

Particularités de la classe :

Armes et armures : Les gens du peuple sont formés au maniement d'une arme courante. Ils ne sont pas formés au maniement des boucliers ni au port des armures.

Homme d'armes

Dés de vie : d8.

Compétences de classe : Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For).

Points de compétence par niveau : 2 + Int (x 4 au niveau 1).

Équipement de départ : pour 3d4 x 10 po d'équipement.

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | +1 | +0 | +2 | +0 |
| 2 | +2 | +0 | +3 | +0 |
| 3 | +3 | +1 | +3 | +1 |
| 4 | +4 | +1 | +4 | +1 |
| 5 | +5 | +1 | +4 | +1 |
| 6 | +6/+1 | +2 | +5 | +2 |

Particularités de la classe :

Armes et armures : L'homme d'armes est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers classiques. Il est formé au port de toutes les armures.

Noble

Dés de vie :: d8.

Compétences de classe : Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Contrefaçon (Int), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Estimation (Int), Intimidation (Cha), Langue, Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha) et Survie (Sag).

Points de compétence par niveau : 4 + Int (x 4 au niveau 1).

Équipement de départ : pour 6d8 x 10 po d'équipement.

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 |
| 3 | +2 | +1 | +1 | +3 |
| 4 | +3 | +1 | +1 | +4 |
| 5 | +3 | +1 | +1 | +4 |
| 6 | +4 | +2 | +2 | +5 |

Particularités de la classe :

Armes et armures : Le noble est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Il est formé au port de toutes les armures.

Scores de Caractéristiques & Points de vie des PNJs.

Le personnage non joueur standard, quelle que soit sa classe, est créé avec 12 points d'achat pour augmenter ses scores de caractéristique. Généralement, cela se traduit soit par six scores à +0 soit par une série plus spécialisée de type +1/+1/+0/+0/-1/-1.

A l'inverse, les PNJs d'élite sont traités comme des PJs et sont créés avec 22 points d'achat, ce qui se traduit le plus souvent par les scores de caractéristiques suivants : +2/+2/+1/+1/+0/-1.

De la même manière, les PNJs standards de niveau 1 ont un nombre de PV égal au résultat « moyen supérieur » de leur dé de vie (4 pour un d6, 5 pour un d8, etc.) auquel on ajoute leur score de constitution alors que les PNJs d'élite et les PJs de niveau 1 ont, eux, un nombre de PV égal au résultat maximum de leur dé de vie (6 pour un d6, 8 pour un d8, etc.) auquel on ajoute leur score de constitution.

Il y a ainsi une grande différence entre deux PNJs de même niveau et de même classe selon que l'un est un homme ordinaire et l'autre un individu d'élite, un héros né.

Ne parlons même pas du monde qui sépare le PNJ standard de niveau 1 et le PJ de niveau 6...

Extérieur, climat et environnement

Aventures en extérieur

Se perdre

Il y a de nombreuses façons de se perdre en pleine nature. Le fait de suivre une route, un sentier, un cours d'eau ou un rivage écarte cependant cette possibilité. Toutefois, en voyageant à travers champs et forêts, les voyageurs prennent le risque d'être désorientés, plus particulièrement lorsque la visibilité est mauvaise ou que le terrain est difficile.

Mauvaise visibilité. Quand les personnages ne voient pas convenablement à 12 « pas » (18 mètres) au moins, ils risquent de se perdre. S'ils évoluent dans le brouillard, sous la pluie ou sous la neige, ils peuvent perdre leurs repères visuels. De même, les personnages qui voyagent de nuit connaissent les risques qu'ils prennent. Tout dépend alors de leurs sources de lumière, de la luminosité de la lune et de leurs éventuels pouvoirs de vision nocturne ou vision dans le noir.

Terrain difficile. Les personnages évoluant dans une forêt, une lande, des collines ou des montagnes peuvent se perdre s'ils s'écartent de leur piste (qu'il s'agisse d'une route ou d'un cours d'eau). Les forêts sont plus particulièrement dangereuses car elles effacent les repères et empêchent de voir le soleil ou les étoiles.

Chances de se perdre. S'il y a un risque de se perdre, le personnage de tête doit réussir un test de Survie. En cas d'échec, le groupe se perd bel et bien. Le DD de ce test dépend du terrain, des conditions de visibilité et de la présence éventuelle d'une carte. Reportez-vous à la table ci-dessous et utilisez le DD applicable le plus élevé.

| Terrain | DD du test de Survie |
|--------------------------------|----------------------|
| Lande ou colline, carte | 6 |
| Montagne, carte | 8 |
| Lande ou colline, pas de carte | 10 |
| Mauvaise visibilité | 12 |
| Montagne, pas de carte | 12 |
| Forêt | 15 |

Un personnage doté d'au moins 5 degrés de maîtrise en Connaissances (géographie) ou Connaissances (folklore local) en rapport avec la région traversée bénéficie d'un bonus de +2 au test.

Effectuez un test par heure (ou fraction d'heure) de déplacement sur courte ou longue distance pour voir si les voyageurs sont perdus. Dans le cas d'un groupe, seul le personnage de tête effectue le test.

Effets. Si le groupe se perd, il n'est plus dans la bonne direction. Déterminez une nouvelle direction au hasard pour chaque heure de déplacement sur courte ou longue distance. Les personnages continueront de progresser aléatoirement jusqu'à ce qu'ils tombent sur un repère inmanquable, ou jusqu'à ce qu'ils admettent s'être égarés et tentent de retrouver leur chemin.

Reconnaître qu'on s'est perdu. Une fois par heure de progression aléatoire, chaque personnage du groupe peut effectuer un test de Survie (DD 20, -1 par heure de voyage) pour reconnaître que le groupe n'avance pas dans la bonne direction. En certaines circonstances, l'égarément est évident.

Fixer une nouvelle direction. Un groupe qui semble perdu n'est pas vraiment sûr de la nouvelle direction à emprunter pour atteindre son objectif. Pour trouver la bonne direction, il faut réussir un test de Survie (DD 15, +2 par heure de voyage aléatoire). En cas d'échec, le personnage choisit une direction aléatoire en guise de "bonne" direction.

Une fois qu'ils ont repris leur route, que la direction soit correcte ou non, les personnages peuvent de nouveau se perdre. Si les conditions suggèrent une possibilité d'égarément, effectuez un test par heure de voyage, comme décrit dans la partie Chances de se perdre ci-dessus, pour voir s'ils maintiennent la nouvelle direction ou s'ils progressent de nouveau au hasard.

Directions conflictuelles. Il est possible que plusieurs personnages tentent de trouver la bonne direction après s'être perdus. Dans ce cas, effectuez un test de Survie en secret pour chaque personnage. Confiez la bonne direction à ceux qui ont réussi le test, et donnez une direction aléatoire aux autres, qu'ils pensent être la bonne.

Retrouver sa direction. Il y a plusieurs façons de se remettre sur les rails. Premièrement, si les personnages ont réussi à fixer une nouvelle direction et s'ils la suivent jusqu'à leur destination, ils ne sont plus perdus. Deuxièmement, les personnages qui progressent dans une direction aléatoire peuvent très bien tomber sur un repère qui se reconnaît aisément. Troisièmement, si les conditions environnementales s'améliorent soudainement (le brouillard se dissipe, le soleil se lève, etc.), les personnages peuvent tenter de suivre une nouvelle direction, avec un bonus de +4 au test de Survie. Enfin, certains sorts peuvent indiquer la direction à suivre.

Forêts

Les milieux forestiers sont divisés en trois catégories : clairsemés, intermédiaires et denses. Une forêt immense sera composée des trois types de terrain : de clairsemée à la lisière, jusqu'à dense au centre.

Arbres. Les arbres constituent les éléments principaux d'une forêt. Une créature qui se trouve dans la même case qu'un arbre bénéficie d'un bonus de +2 à la classe d'armure et d'un bonus de +1 aux jets de Réflexes (ces bonus ne sont pas cumulables avec d'autres bonus d'abri). Hormis cela, la présence d'un arbre n'affecte pas l'espace de combat d'une créature, car on part du principe que celle-ci tire le meilleur parti possible de cet arbre. Un test d'Escalade (DD 15) permet d'y grimper.

Les forêts denses ou intermédiaires abritent également des arbres massifs. Ils occupent une case entière et confèrent un abri à ceux qui se dissimulent derrière. À l'instar des arbres normaux, un test d'Escalade (DD 15) permet d'y grimper.

Broussailles. Plantes, racines et buissons tapissent le sol des forêts. Pour entrer dans une case occupée par de légères broussailles, il faut utiliser 2 « pas » de déplacement. Par contre, on y bénéficie d'un camouflage. Les broussailles augmentent le DD des tests d'Acrobaties et Déplacement silencieux de +2 en raison de la présence de feuilles et de branches.

Pour entrer dans une case occupée par des broussailles épaisses, il faut utiliser 4 « pas » de déplacement. Par contre, on y bénéficie d'un camouflage (30 % de chances de rater au lieu des 20 % habituels). Les broussailles épaisses augmentent le DD des tests d'Acrobaties et Déplacement silencieux de 5 points en raison de la présence de feuilles et de branches. Ceci dit, on s'y dissimule facilement et elles accordent un bonus de +5 aux tests de Discrétion. Il est impossible d'y courir ou d'y charger.

Les cases renfermant des broussailles sont généralement regroupées. Certaines abritent à la fois un arbre et des broussailles.

Autres éléments de forêt. Les troncs couchés font généralement 90 centimètres de haut et confèrent un abri comparable à un muret. Pour les franchir, il en coûte 1 « pas » de déplacement. Des sentiers sinueux parcourent la plupart des forêts, ce qui permet de s'y déplacer normalement sans bénéficier d'un abri ou d'un camouflage. Ces chemins sont plus rares dans les forêts denses, et on trouve parfois la piste d'animaux dans les forêts inexploitées.

Discrétion et détection en forêt. Comme une case de broussailles confère un camouflage, il est aisé d'utiliser la compétence Discrétion en forêt.

Le bruit de fond d'une forêt y rend les tests de Perception auditive plus difficiles. Augmentez leur DD de 2 points tous les 3 mètres, et non de +1 (mais n'oubliez pas que le Déplacement silencieux est également plus difficile dans les broussailles).

Feux de forêt (FP 6)

Normalement, une simple étincelle est inoffensive. Cependant, quand le temps est sec et le vent fort, il peut y avoir un incendie. La foudre met souvent le feu aux arbres et est à l'origine de nombreux incendies de forêt. Quelle que soit la source des flammes, les voyageurs peuvent y être piégés.

La lisière des flammes (qui est sous le vent) peut progresser plus vite qu'un humain qui court (36 mètres pour les vents modérés). Dès lors qu'une partie de la forêt est livrée aux flammes, elle le reste pendant 2d4 x 10 minutes, après quoi il ne reste que des charbons fumants. Les personnages qui sont rattrapés par un feu de forêt finiront peut-être par voir les flammes les encercler.

Au sein d'un tel incendie, un personnage est confronté à trois dangers : les dégâts dus à la chaleur, le risque de prendre feu et l'inhalation de fumée.

Dégâts dus à la chaleur. Être pris dans un feu de forêt est pire encore qu'être exposé à une chaleur extrême (voir La chaleur). Le simple fait de respirer inflige 1d6 points de dégâts par round (pas de jet de sauvegarde). En outre, le personnage doit effectuer un jet de Vigueur tous les 5 rounds (DD 15, +1 par test précédent), sans quoi il subit 1d4 points de dégâts non-létaux. Un personnage qui retient son souffle peut éviter les dégâts létaux, mais pas les non-létaux. Toutes les créatures qui portent des vêtements épais ou une armure subissent un malus de -4 aux jets de sauvegarde. En outre, celles qui portent une armure en métal ou qui entrent en contact avec du métal très chaud sont frappés par un effet semblable au sort métal brûlant.

Prendre feu. Les personnages piégés par un feu de forêt risquent de **prendre feu** au moment où la lisière des flammes les rattrape, puis toutes les minutes.

Inhalation de fumée. Les feux de forêt produisent beaucoup de fumée. Un personnage qui en respire doit effectuer un jet de Vigueur par round (DD 15, +1 par test précédent) ou passer le round à suffoquer. Un personnage qui suffoque pendant 2 rounds consécutifs subit 1d6 points de dégâts non-létaux. En outre, la fumée obscurcit le champ de vision, conférant un camouflage aux personnages qui s'y trouvent.

Marécages

Il existe deux types de marécages : les landes sèches et les marais croupis. Tous deux sont souvent bordés de lacs (décrits dans la partie Milieux aquatiques, ci-dessous), qui constituent une troisième catégorie de milieu naturel que l'on trouve dans les marécages.

Tourbières. Si une case fait partie d'une tourbière peu profonde, elle est remplie de 30 centimètres de boue ou d'eau stagnante. Pour y entrer, il faut utiliser 2 « pas » de déplacement et le DD des tests d'Acrobaties qui y sont effectués augmente de 2 points. Une case de tourbière profonde est occupée par 1,20 mètre environ d'eau stagnante. Les créatures de taille M ou supérieure y entrent au prix de 4 « pas » de déplacement. Les personnages peuvent aussi nager. Les créatures de taille P ou inférieure doivent impérativement nager pour se déplacer. Les acrobaties y sont impossibles.

L'eau d'une tourbière profonde confère un abri aux créatures de taille M ou supérieure. Les créatures plus petites bénéficient d'un abri supérieur (bonus de +8 à la CA, bonus de +4 aux jets de Réflexes). Les créatures de taille M ou supérieure peuvent s'accroupir au prix d'une action de mouvement pour bénéficier de cet abri supérieur. Toutes les créatures qui en bénéficient subissent un malus de -10 à l'attaque contre celles qui ne sont pas dans l'eau.

Les cases de tourbière profonde sont habituellement regroupées et entourées par un anneau de cases de tourbière peu profonde au contour irrégulier.

Les cases de tourbière profonde ou peu profonde augmentent le DD des tests de Déplacement silencieux de 2 points.

Broussailles. Les buissons, joncs et autres herbes hautes des marécages fonctionnent sur le même principe que les broussailles en forêt (voir ci-dessus). Une case de tourbière ne peut pas accueillir de broussailles.

Sables mouvants. Les sables mouvants, qui prennent la forme de broussailles ou de plaine, paraissent solides et risquent de piéger les personnages imprudents. Un personnage qui s'approche à une allure normale de sables mouvants a droit à un test de Survie (DD 8) pour voir le danger. Par contre, les personnages qui courent ou chargent n'ont pas la moindre chance de les détecter.

Effets des sables mouvants. Les personnages pris dans des sables mouvants doivent réussir un test de Natation par round pour ne pas s'enfoncer (DD 10) ou pour se déplacer de 1,50 mètre (DD 15). En cas d'échec de 5 points ou plus, le personnage disparaît sous la surface et commence à se noyer dès lors qu'il n'a plus de souffle (voir la description de la compétence Natation).

Les personnages immergés dans un marécage peuvent remonter à la surface en réussissant un test de Natation (DD 15, +1 par round passé sous l'eau).

Sauvetage. Il est difficile de libérer un personnage de sables mouvants. Le sauveteur a besoin d'une branche, d'une hampe de lance, d'une corde ou de quelque autre ustensile lui permettant d'atteindre la victime. Ensuite, il effectue un test de Force (DD 15) pour la tirer, cette dernière devant également jouer un test de Force (DD 10) pour rester accrochée à l'accessoire. En cas d'échec, elle doit effectuer un test de Natation (DD 15) pour ne pas couler. Si les deux tests sont couronnés de succès, la victime est tirée de 1,50 mètre.

Haies. Courantes dans les landes, les haies sont des enchevêtrements de pierres, de terre et de buissons épineux.

Les haies étroites fonctionnent sur le même principe que les murets et il faut utiliser 3 « pas » (4,50 mètres) de déplacement pour les franchir.

Les haies larges font plus de 1,50 mètre de haut et occupent des cases entières. Elles confèrent un abri total, tout comme les murs. Pour traverser une case occupée par un tel obstacle, il faut utiliser 4 « pas » de déplacement. Ceci dit, les créatures qui réussissent un test d'Escalade (DD 10) n'ont besoin d'utiliser que 2 « pas » de déplacement.

Autres éléments des marécages. Certains marécages, en particulier les marais, renferment des arbres, généralement regroupés en petits bosquets. La plupart sont parcourus de sentiers qui prennent soin de contourner les tourbières. Comme dans les forêts, les sentiers permettent un déplacement normal et n'offrent pas le camouflage des broussailles.

Discretion et détection en marécages. Broussailles et tourbières profondes offrent un excellent camouflage, aussi il n'est pas nécessaire de se dissimuler dans les marécages.

Le marécage n'inflige aucun malus aux tests de Perception auditive. Enfin, l'utilisation de la compétence Déplacement silencieux est plus difficile, aussi bien dans les broussailles que dans les tourbières.

Collines

Les collines s'élèvent parfois au sein d'un milieu naturel précis, mais il leur arrive également de dominer les alentours. Ce type de milieu naturel est divisé en deux groupes : les coteaux et les collines accidentées. Il s'agit généralement d'une zone de transition entre un milieu accidenté, comme une montagne, et une plaine.

Pentes douces. La pente n'est pas suffisante pour affecter les déplacements, mais les personnages situés en amont bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque au corps à corps.

Pentes raides. Les personnages qui gravissent la colline doivent utiliser 2 « pas » de déplacement pour entrer dans une case de pente raide. Les personnages qui la dévalent en courant ou en chargeant doivent réussir un test d'Équilibre en entrant dans la première case de pente raide. De leur côté, les personnages dotés d'une monture doivent effectuer un test d'Équitation (DD 10). En cas d'échec, l'intéressé trébuche et met un terme à son déplacement 1d2 « pas » plus loin. Les personnages qui échouent de 5 points ou plus se retrouvent à terre dans la case où leur déplacement s'achève.

Une pente raide augmente le DD des tests d'Acrobaties de 2 points.

À-pic. Pour gravir un à-pic typique, il faut réussir un test d'Escalade (DD 15).

Broussailles légères. Armoises et autres arbustes rabougris poussent sur les collines, mais ils les recouvrent rarement en intégralité, comme c'est le cas dans les forêts et les marécages. Les broussailles légères confèrent un camouflage et augmentent le DD des tests d'Acrobaties et de Déplacement silencieux de 2 points.

Autres éléments des collines. Les arbres ont leur place dans les collines. De leur côté, les vallées abritent souvent un cours d'eau ou le lit asséché d'une rivière. Souvenez-vous qu'un cours d'eau coule toujours d'amont en aval.

Discretion et détection dans les collines. S'il n'y a pas de broussailles alentour, il est difficile de se cacher dans une colline. Le sommet ou la crête d'une colline confère un abri vis-à-vis des créatures situées en aval.

Les collines n'ont aucune incidence sur les tests de Déplacement silencieux et de Perception auditive.



Montagnes

Les trois catégories de milieux montagneux sont les suivantes : prairies alpines, montagnes accidentées et hautes montagnes. Quand les personnages s'aventurent dans une zone montagneuse, il y a fort à parier qu'ils vont évoluer dans chacun de ces types de milieu, en commençant par les prairies pour finir au sommet de monts franchement menaçants.

Pentes douces et raides. Elles fonctionnent sur le même principe que celles décrites dans la section réservée aux collines.

À-pic. Il fonctionne également sur le même principe que celui décrit dans la section réservée aux collines, mais sont généralement plus hauts.

Gouffres. Généralement formés par quelque biais géologique, les gouffres fonctionnent sur le même principe que les fosses des donjons. Ils ne sont pas cachés et les personnages ne tomberont donc pas dedans par accident (sauf dans le cas d'une bousculade). Pour se sortir d'un gouffre classique, il faut réussir un test d'Escalade (DD 15).

Broussailles légères. Elles fonctionnent sur le même principe que celles décrites dans la section réservée aux forêts.

Éboulis. Il s'agit d'un espace recouvert de cailloux et de pierres. Les éboulis n'affectent pas la vitesse de déplacement, mais se montrent parfois traîtres sur une pente. Le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 2 points si les éblouis parsèment une pente douce, et de 5 points s'ils recouvrent une pente raide. Dans tous les cas, le DD des tests de Déplacement silencieux augmente de 2 points.

Nombreux décombres. Le sol est recouvert de pierres de toutes tailles. Pour entrer dans une telle case, il faut utiliser 2 « pas » de déplacement. Le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 5 points, et celui des tests de Déplacement silencieux augmente de 2 points.

Parois rocheuses. Il s'agit d'une paroi de pierre verticale. Pour la gravir, il faut réussir un test d'Escalade (DD 25).

Autres attributs des montagnes. Les prairies alpines débutent généralement à l'altitude où poussent les derniers arbres. Les éléments de forêt y sont donc rares. Les montagnes abritent parfois un cours d'eau ou le lit asséché d'une rivière. Les zones situées à une très haute altitude sont habituellement plus froides que les basses terres qui les entourent, ce qui explique qu'elles puissent être couvertes par une couche de glace (voir plus bas).

Discrétion et détection en montagne. Comme c'est le cas pour les collines, les crêtes et les sommets confèrent un abri aux personnages qui s'y trouvent.

La propagation des sons est phénoménale en montagne. Le DD des tests de Perception auditive augmentent de 1 point par tranche de 4 « pas » (6 mètres) et non tous les 2 « pas » (3 mètres) séparant les protagonistes.

Avalanches (FP 7)

Entre les hauts sommets et les lourdes chutes de neige, les avalanches constituent un véritable fléau en de nombreuses régions montagneuses. Bien que les avalanches de neige et de glace soient les plus courantes, il existe également des avalanches de pierre et de roche.

Un personnage qui réussit un test de Détection (DD 20) peut distinguer une avalanche. Si tous les personnages ratent leur test de Détection, l'avalanche se rapproche, et ils la perçoivent automatiquement lorsqu'elle arrive à la moitié de sa distance originelle.

Même si on ne la voit pas, on peut entendre une avalanche en réussissant un test de Perception auditive DD 15. Le DD de ce test s'élève à 20, 25 ou plus encore si les conditions sont délicates (au beau milieu d'une tempête de neige, par exemple).

Avalanches et glissements de terrain présentent deux zones : la coulée (sillage direct du phénomène) et les côtés (les débris retombant sur les victimes). Les personnages pris dans la première subissent obligatoirement des dégâts, mais les autres ont une chance de se tirer d'affaire.

Les personnages enfouis sous la coulée subissent 8d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 15 pour réduire les dégâts de moitié). Bien entendu, ils sont enterrés (voir ci-dessous).

Les personnages situés sur les côtés subissent 3d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 15 pour annuler les dégâts). En cas d'échec, l'intéressé est également enterré.

Les créatures enterrées subissent 1d6 points de dégâts non-létaux par minute. Si un personnage sombre dans l'inconscience, il doit réussir un test de Constitution (DD 15) sans quoi il subit 1d6 points de dégâts létaux par minute jusqu'à ce qu'il soit libéré ou tué.

Voyages en montagne

L'altitude est éreintante, et parfois mortelle, pour les créatures qui n'y sont pas habituées. Le froid y est extrême et le manque d'oxygène vient à bout des combattants les plus endurcis.

Personnages acclimatés. Les créatures habituées à l'altitude se sentent généralement plus à l'aise que les autres. On considère que toute créature dont la ligne "environnement" inclut des montagnes est originaire de la région, et donc habituée à l'altitude. Les personnages peuvent également s'acclimater en vivant à haute altitude pendant 1 mois. S'ils ne mettent pas le pied sur une montagne pendant 2 mois, ils doivent de nouveau s'acclimater par la suite.

Les morts-vivants, les créatures artificielles et tous les monstres qui ne respirent pas sont immunisés contre les effets de l'altitude.

Zones d'altitude. En général, les montagnes présentent trois types d'altitudes : le défilé, le col (ou pic) et le sommet.

Défilé (moins de 1 500 mètres). La plupart des voyages en basse montagne ont lieu dans des défilés, régions principalement constituées de prairies alpines et de forêts. Les personnages trouveront sans doute le terrain difficile (ce qu'illustrent les modificateurs de déplacement en montagne), mais l'altitude n'a aucun effet.

Cols ou pics (de 1 500 à 4 500 mètres). Moyenne montagne et cimes de basse montagne tombent dans cette catégorie. Les créatures qui ne sont pas acclimatées ont du mal à trouver leur souffle à cette altitude. Les personnages doivent donc réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet précédent) par heure sans quoi ils sont fatigués. Cette fatigue disparaît lorsqu'ils redescendent à une altitude normale.

Les personnages acclimatés n'ont pas à effectuer de jets de Vigueur.

Sommets (plus de 4 500 mètres). Les plus hauts sommets dépassent 6 000 mètres d'altitude. Dès lors, les créatures sont sujettes à la fatigue (voir ci-dessus) et au mal des hauteurs, qu'elles soient habituées ou non à une altitude élevée.

Le mal des hauteurs est caractérisé par un manque d'oxygène. Il affecte les caractéristiques mentales et physiques. Après chaque tranche de 6 heures passées au-dessus de 4 500 mètres, un personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet précédent) ou subir un affaiblissement de 1 point à toutes les caractéristiques.

Les créatures acclimatées bénéficient d'un bonus d'aptitude de +4 au jet de sauvegarde visant à résister aux effets de l'altitude et au mal des hauteurs, mais même les montagnards endurcis évitent de rester trop longtemps à plus de 4 500 mètres d'altitude.

Déserts

Les déserts apparaissent sous les climats chauds, tempérés et froids, et tous partagent une caractéristique commune : la pluie y est rare. Les trois catégories de déserts sont les suivantes : la toundra (désert froid), le désert rocailleux (généralement tempéré) et le désert de sable (souvent chaud).

La toundra diffère des autres catégories de déserts en deux points. Comme elle se caractérise par une couche de neige et de glace, on n'a aucun mal à y trouver de l'eau. En outre, au milieu de l'été, le permafrost dégèle sur une trentaine de centimètres, transformant la région concernée en un vaste champs de boue. Dans ce cas, la toundra affecte les déplacements et l'utilisation de compétences comme s'il s'agissait d'une tourbière peu profonde (voir la section consacrée aux marécages), même si l'on y trouve de l'eau stagnante.

Broussailles légères. Elles consistent en arbustes rabougris et en cactus, mais elles fonctionnent sur le même principe que dans les autres milieux naturels.

Couches de glace. Le sol est recouvert d'une couche de glace. Pour entrer dans une telle case, il faut utiliser 2 « pas » de déplacement. En outre, le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 5 points. Pour courir ou charger, il faut réussir un test d'Équilibre (DD 10).

Décombres. Le sol est recouvert de cailloux, ce qui rend certaines manœuvres risquées. Le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 2 points.

Nombreux décombres. Les pierres sont à la fois plus nombreuses et plus grosses. Pour entrer dans une telle case, il faut utiliser 2 « pas » de déplacement. Le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 5 points, et le DD des tests de Déplacement silencieux augmente de 2 points.

Dunes de sable. Créées par l'action du vent sur le sable, les dunes fonctionnent sur le même principe que les collines, si ce n'est qu'elles se déplacent. Si le vent est important, une dune de sable peut se déplacer de quelques centaines de mètres en une semaine. Les dunes de sable peuvent occuper des centaines de cases. Elles disposent toujours d'une pente douce qui pointe en direction du vent (et une pente raide sous le vent).

Autres éléments des déserts. Parfois, la toundra est bordée de forêts. Du reste, on trouve certains arbres dans les étendues glacées. Les déserts de pierre renferment des plateaux entourés d'à-pic (voir la section consacrée aux montagnes) et de pentes raides. Les déserts de sable cachent parfois des sables mouvants (voir la section réservée aux marécages). Cependant, ces derniers prennent la forme d'un mélange de sable fin et de poussière (sans la moindre goutte d'eau). Les déserts sont parcourus de lits asséchés qui se remplissent d'eau quand il pleut.

Discretion et détection dans le désert. Le désert n'inflige aucun bonus ou malus aux tests de Détection et Perception auditive. Le manque d'éléments offrant un camouflage explique qu'il est plus difficile de s'y cacher.

Tempêtes de sable

Un tel phénomène réduit la visibilité et inflige un malus de -4 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Une tempête de sable inflige 1d3 points de dégâts non-létaux par heure d'exposition, et laisse une fine couche de sable derrière elle. Le sable s'infiltré partout (à l'exception des meilleurs sceaux et coutures), irrite la peau et peut abîmer l'équipement.

Plaines

La civilisation s'épanouit généralement dans les plaines, ce qui explique qu'elles soient souvent habitées. Il en existe trois catégories : les fermes, les prés et les champs de bataille. Les fermes sont courantes dans les régions habitées, alors que les prés représentent les plaines vierges de toute civilisation. Les champs de bataille ont un caractère temporaire et sont ensuite remplacés par la végétation ou des terres de labour. Il s'agit d'une catégorie à part entière parce que les aventuriers y passent beaucoup de temps et non parce qu'ils sont très répandus.

Broussailles. Qu'il s'agisse de cultures ou de simple végétation, les hautes herbes des plaines fonctionnent sur le même principe que les broussailles légères des forêts. Les buissons les plus épais forment des broussailles épaisses dans les prés.

Décombres. Sur un champ de bataille, les décombres représentent généralement une structure qui a été détruite : par exemple, les ruines d'un bâtiment ou les restes d'un mur en pierre. Ils fonctionnent sur le même principe que ceux décrits dans la section réservée aux déserts.

Tranchées. Souvent creusée avant la bataille pour protéger les soldats, la tranchée fonctionne sur le même principe qu'un muret, si ce n'est qu'elle ne confère pas d'abri vis-à-vis des adversaires adjacents. Pour quitter une tranchée, il faut utiliser 2 « pas » de déplacement (mais pas de coût supplémentaire pour y entrer). Les créatures situées en dehors de la tranchée bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque pour frapper celles qui s'y trouvent (car elles sont en hauteur).

Dans une ferme, les tranchées sont généralement des canaux d'irrigation.

Berme. Structure défensive des plus courantes, la berme est un muret en pierre qui ralentit les déplacements et offre un certain abri. Un personnage traversant une berme de 3 mètres aura 1 « pas » de montée, puis 1 « pas » de descente. Ce type de berme confère le même abri qu'un muret. Les bermes plus larges confèrent les avantages d'un muret à ceux qui se trouvent à 1 « pas » en contrebas.

Clôtures. Les clôtures en bois servent généralement à retenir le bétail ou à gêner les soldats ennemis. Pour franchir un tel obstacle, il faut utiliser 1 « pas » de déplacement supplémentaire. La clôture confère également un abri qui fonctionne sur le même principe qu'un muret. Les personnages montés la franchissent sans que cela n'affecte leur déplacement s'ils réussissent un test d'Équitation (DD 15). En cas d'échec, la monture franchit l'obstacle, mais le cavalier tombe de selle.

Autres attributs des plaines. Des arbres apparaissent dans de nombreuses plaines. Sur les champs de bataille, on les abat généralement pour construire des machines de guerre. On y trouve également des haies (décrites dans la section consacrée aux marécages). Les cours d'eau sont monnaie courante.

Discrétion et détection dans les plaines. Les plaines n'offrent ni bonus ni malus aux tests de Détection et Perception auditive. Certains éléments confèrent un abri ou un camouflage.

Milieux aquatiques

Les milieux aquatiques sont généralement les moins favorables pour les PJ car ils ne peuvent pas y respirer. Les milieux aquatiques n'offrent pas autant de diversité que les milieux terrestres. Le fond de l'océan abrite de nombreuses merveilles, parmi lesquelles les pendents sous-marins des éléments terrestres décrits ci-dessus. Cependant, si les personnages tombent par-dessus bord parce qu'ils sont victimes d'une bousculade, ils ne s'intéresseront sans doute pas au lit de varech situé quelques dizaines de mètres en dessous.

Les milieux aquatiques sont divisés en deux catégories : les cours d'eau (ruisseaux, rivières, etc.) et les étendues d'eau (lacs, océans, etc.)

Cours d'eau. Les rivières larges et calmes coulent de quelques kilomètres par heure, aussi fonctionnent-elles sur le même principe que l'eau stagnante. Cependant, certains cours d'eau sont plus rapides. Tout ce qui flotte à leur surface descend le courant à une vitesse de 3 à 12 mètres par round. Les rapides emportent les nageurs à la vitesse de 18 à 27 mètres par round. Les rivières au débit rapide ont toujours un courant violent (Natation, DD 15) ou prennent la forme d'un torrent (Natation, DD 20).

Si un personnage se trouve dans un cours d'eau, déplacez-le en direction de l'aval à la fin de son tour. S'il tente de garder sa position, il doit passer tout ou partie de son tour de jeu à nager à contre-courant.

Emporté. Un personnage emporté par un courant qui se déplace de 18 mètres (ou plus) doit effectuer un test de Natation par round pour rester à la surface de l'eau. Si le personnage réussit le test de 5 points au moins, il parvient à s'accrocher à un rocher, un arbre ou un écueil, et le courant ne l'emporte plus. Pour rallier la berge, il faut réussir trois tests de Natation (D 20) d'affilée. Les personnages accrochés à un rocher, une branche ou un écueil ne peuvent s'en sortir seuls (à moins de se laisser emporter par le courant et de nager). Les autres peuvent les aider comme s'ils étaient pris au piège de sables mouvants (voir la section consacrée aux marécages).

Étendues d'eau. Dans le cas d'un lac ou d'un océan, il faut simplement posséder une vitesse de déplacement à la nage ou réussir des tests de Natation (DD 10 en eau calme, DD 15 en eau agitée et DD 20 dans le cas d'une mer démontée). S'ils sont sous l'eau, les personnages doivent trouver le moyen de respirer. Dans le cas contraire, ils risquent de se noyer. Sous l'eau, les personnages se déplacent comme s'ils volaient en bénéficiant d'une manœuvrabilité parfaite.

Discrétion et détection sous l'eau. Les cours d'eau sont toujours troubles et réduisent le champ de vision, sauf dans le cas de larges rivières au cours lent. Il est difficile de trouver un abri ou un camouflage sous l'eau (sauf dans le cas des fonds marins). Les tests de Détection et Perception auditive ne sont pas affectés.

Invisibilité. Une créature invisible laisse derrière elle une trace quand elle se déplace dans l'eau. Elle bénéficie d'un camouflage (20 % de chances de rater).

Combats sous-marins

Les créatures terrestres connaissent les pires difficultés du monde dès lors qu'il s'agit de combattre sous l'eau. Celle-ci affecte la classe d'armure, les jets d'attaque, les jets de dégâts et les déplacements. Dans certains cas, l'adversaire bénéficie même d'un bonus à l'attaque. Tous les effets sont résumés dans la Table : ajustements de combat sous l'eau. Ils sont applicables, que le personnage nage, marche alors qu'il a de l'eau jusqu'à la poitrine ou parcourt le fond.

Attaques à distance sous l'eau. Les armes de jet sont inefficaces, même si elles sont utilisées depuis la terre ferme. Les autres attaques à distance subissent un malus de -2 à l'attaque tous les 1,50 mètre d'eau qu'il leur faut franchir (en plus des malus normaux dus à la distance).

Attaques depuis la terre. Les personnages qui nagent, flottent ou ont de l'eau jusqu'à la poitrine bénéficient d'un abri supérieur (bonus de +8 à la CA et bonus de +4 aux jets de Réflexes) vis-à-vis des adversaires situés sur la terre ferme. Certaines créatures terrestres qui bénéficient d'une liberté de mouvement surnaturelle (comme les prêtres ayant accès au domaine du voyage) ignorent cet abri quand elles effectuent des attaques de corps à corps contre une cible située dans l'eau. Une créature totalement submergée bénéficie d'un abri total (sauf si l'adversaire dispose d'une liberté de mouvements surnaturelle comme précisé précédemment). Les effets magiques ne sont pas affectés, sauf s'ils nécessitent un jet d'attaque (traité comme n'importe quel autre effet) ou relèvent du feu.

Feu. Les feux ordinaires (ce qui inclut les feux grégeois) ne brûlent pas sous l'eau. Les sorts et effets magiques affichant le registre du feu sont inefficaces, sauf si le personnage réussit un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). En cas de réussite, le sort crée une bulle de vapeur au lieu de flammes, mais il fonctionne normalement. Sauf indication contraire, un feu d'origine surnaturelle reste sans effet sous l'eau.

La surface d'un corps d'eau bloque la ligne d'effet des sorts de feu. Si le personnage réussit un test d'Art de la magie pour pouvoir utiliser son sort sous l'eau, la surface n'en bloque pas moins la ligne d'effet.

Inondations

Dans de nombreuses régions sauvages, les inondations sont monnaie courante. Au printemps, la fonte des neiges peut engorger les ruisseaux et rivières. D'autres événements catastrophiques (pluies torrentielles, digues brisées, etc.) peuvent provoquer des inondations.

Lors d'une inondation, les rivières deviennent plus larges, plus profondes et beaucoup plus rapides. Les gués disparaissent pendant des jours, les ponts sont parfois emportés et même les bacs ont du mal à traverser le cours d'eau.

Une rivière en crue rend les tests de Natation plus difficiles d'un cran (une eau calme devient une eau agitée, et une eau agitée devient un torrent). Les rivières sont 1,5 fois plus rapides.

| Condition | Attaque/dégâts | | | |
|--------------------------|---------------------------|---------|----------------------------|---------------------------|
| | Tranchants ou contondants | Queue | Déplacement | Déséquilibre ⁴ |
| Possède une VD à la nage | -2/demi | normale | normal | Non |
| Test de Natation réussi | -2/demi ¹ | -2/demi | quart ou demi ² | Non |
| Pied sûr ³ | -2/demi | -2/demi | demi | Non |
| Aucune | -2/demi | -2/demi | normal | Oui |

Table : ajustements de combat sous l'eau

1 Une créature dotée d'une liberté de mouvement ordinaire ou d'une vitesse de déplacement à la nage effectue ses tests de lutte avec un malus de -2, mais inflige des dégâts normaux.

2 En cas de réussite, un test de Natation permet de se déplacer au quart de sa vitesse habituelle (action de mouvement) ou à la moitié de cette même vitesse (action complexe).

3 Les personnages ont le pied sûr quand ils marchent au fond de l'eau. On ne peut marcher au fond de l'eau que si l'on est suffisamment chargé pour se laisser couler (8 kg au moins pour les créatures de taille M, deux fois plus pour chaque catégorie de taille en plus, et moitié moins pour chaque catégorie de taille en moins).

4 Les personnages qui se débattent dans l'eau (en général parce qu'ils ont raté leur test de Natation) ont du mal à combattre efficacement. Une créature déséquilibrée perd son bonus de Dex à la CA. Dans le même temps, ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à l'attaque.



Le climat

Pluie, neige, neige fondue et grêle

Le mauvais temps ralentit ou met fréquemment un terme aux voyages et rend impossible le déplacement d'un endroit à un autre. Les pluies torrentielles et le blizzard obscurcissent autant la vision qu'un brouillard épais.

Les précipitations prennent souvent la forme de pluie, mais celle-ci peut être remplacée par de la neige, de la neige fondue ou de la grêle si la température de l'air est suffisamment basse. En cas de précipitations suivies d'une chute brutale de la température (qui doit tomber en dessous de 0° C), le sol risque de geler.

Pluie : réduit la visibilité de moitié, ce qui se traduit par un malus de -4 aux tests de Détection et de Fouille. Elle a le même effet qu'un vent violent sur les flammes, les attaques à distance et les tests de Perception auditive.

Neige : tant qu'elle tombe, réduit autant la visibilité que la pluie (-4 aux jets d'attaque à distance, tests de Détection et tests de Fouille). Pour entrer dans une case couverte de neige, il faut utiliser 2 « pas » de déplacement.

Lourde chute de neige : même effet que précédemment, mais entrave la visibilité au même titre que le brouillard (voir Brouillard, ci-dessous). Les lourdes chutes de neige qui s'accompagnent de vents importants ou violents peuvent générer des congères, en particulier si des objets suffisamment gros parviennent à dévier le vent (une hutte ou une tente, par exemple). Il y a des chances que ces précipitations s'accompagnent d'éclairs (voir Orage, ci-dessous).

La neige a le même effet qu'un vent modéré sur les flammes (voir ci-dessous).

Neige fondue : a le même effet que la pluie tant qu'elle tombe (si ce n'est qu'elle a 75 % de chances de souffler les flammes protégées), et que la neige une fois au sol.

Grêle : ne réduit pas la visibilité, mais le bruit qu'elle fait en tombant rend les tests de Perception auditive plus difficiles (-4). Parfois, elle est suffisamment violente pour infliger un total de 1 point de dégâts létaux à ceux qui se trouvent en dessous. Une fois au sol, elle a le même effet que la neige sur la vitesse de déplacement.



Tempêtes

L'effet combiné du vent et des précipitations (ou du sable soulevé) réduit la visibilité des trois quarts, ce qui se traduit par un malus de -8 aux tests de Détection et de Fouille (ainsi qu'aux tests de Perception auditive, en raison des hurlements du vent). Les attaques à distance sont impossibles, sauf à l'aide de machines de guerre (et encore elles se font-à -4). Les flammes à l'air libre sont automatiquement éteintes, et celles qui sont protégées (lanternes, etc.) ont 50 % de chances d'être soufflées. Voir la Table : effets du vent pour connaître le sort des créatures prises en terrain découvert. Les tempêtes sont divisées en trois catégories :

Tempête de sable (FP 3) : cette sorte de tempête diffère des autres en ce sens qu'elle ne s'accompagne pas de précipitations. Au lieu de cela, le vent soulève le sable du désert, et c'est ce dernier qui limite le champ de vision, étouffe les flammes à l'air libre et a 50 % de chances d'éteindre celles qui sont protégées. La plupart des tempêtes de sable s'accompagnent de vents violents et laissent derrière elles une couche de sable plus ou moins épaisse. Une tempête de sable peut être d'une intensité bien supérieure à la normale, auquel cas elle s'accompagne de vents de tempête (voir la Table : effets du vent). Quiconque se trouve à découvert quand elle se déclenche subit 1d3 points de dégâts non-létaux par round et risque d'étouffer (voir La noyade, si ce n'est qu'un personnage se protégeant la bouche et le nez, par exemple avec une écharpe, ne commence à étouffer qu'après un nombre de rounds égal à dix fois sa valeur de Constitution). Une tempête de sable aussi violente laisse plusieurs dizaines de centimètres de sable sur son passage.

Tempête de neige : en plus des vents et des précipitations, laisse plusieurs centimètres de neige sur son passage.

Orage : en plus des vents et des précipitations (qui prennent le plus souvent la forme de pluie, même si les orages de grêle sont possibles), les orages s'accompagnent d'éclairs représentant un danger potentiel pour les aventuriers se trouvant à découvert quand les éléments se déchainent (surtout ceux qui portent une armure métallique). Pour simplifier, partez du principe que la foudre frappe 1 fois par minute près du centre de l'orage, et ce pendant une heure. Chaque éclair occasionne un nombre de points de dégâts d'électricité égal à 1d10 dés à huit faces. Un orage peut se transformer en tornade (voir ci-dessous).

Violentes tempêtes. Les vents extrêmement violents et la pluie battante (ou la neige cinglante) qui caractérisent ce type de condition climatique réduisent la visibilité à zéro, ce qui rend impossible les attaques à distance et les tests de Détection ou de Fouille (ainsi que de Perception auditive, en raison des hurlements du vent). Les flammes non protégées sont automatiquement éteintes, et même les autres ont 75 % de chance de l'être. Les créatures surprises à découvert doivent réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas subir l'effet mentionné en regard de leur taille sur la Table : effets du vent (la ligne étant déterminée par la violence du vent, comme détaillé ci-dessous). Les violentes tempêtes sont divisées en quatre catégories :

- **Cyclone :** les cyclones s'accompagnent de précipitations réduites, mais les vents très violents qui les caractérisent provoquent souvent d'importants dégâts.

- **Blizzard** : le mélange de vents très violents, d'importantes chutes de neige et de froid font que les blizzards constituent un terrible péril pour quiconque se laisse surprendre.
- **Ouragan** : en plus de la violence terrible de leurs vents et de leurs précipitations, les ouragans s'accompagnent fréquemment de crues éclair (voir ci-dessus). Les individus pris à découvert ne peuvent pas faire grand-chose d'autre que tenter de trouver un abri au plus vite.
- **Tornade** : un orage sur dix se transforme en tornade.

Brouillard

Qu'il prenne la forme d'une nappe épaisse ou de vapeur s'élevant du sol, le brouillard limite le champ de vision à 1 « pas (1,50 mètre) (même la vision dans le noir ne fonctionne pas au-delà). Les créatures se trouvant à plus d'un « pas » bénéficient d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques qui devraient les toucher ont en réalité 20 % de chances de les rater).

Vents

Le vent peut soulever le sable ou la terre, alimenter un brasier, renverser une barque, ou encore pousser devant lui des émanations nocives. S'il est assez violent, il peut même renverser les personnages (comme indiqué sur la Table : effets du vent), gêner les attaques à distance ou imposer un malus à certains tests de compétence.

Vent léger : petite brise sans effet en termes de jeu.

Vent modéré : vent soutenu ayant 50 % de chances d'éteindre les petites flammes non protégées, comme celles des bougies.

Vent important : vent soutenu accompagné de rafales plus violentes, éteignant automatiquement les flammes non protégées (bougies, torches, etc.). Inflige un malus de -2 aux attaques à distance et aux tests de Perception auditive.

| Force du vent | Vitesse du vent | Attaques à distance normales/machines de guerre* | Taille des créatures** | Effet du vent sur les créatures | DD du jet de Vigueur |
|---------------|-----------------|--|------------------------|---------------------------------|----------------------|
| Léger | 0–15 km/h | —/— | Toutes | Aucun | — |
| Modéré | 15–30 km/h | —/— | Toutes | Aucun | — |
| Important | 30–50 km/h | -2/— | TP ou moins | Renversées | 10 |
| | | | P ou plus | Aucun | |
| | | | | | |
| Violent | 50–80 km/h | -4/— | TP ou moins | Emportées | 15 |
| | | | P | Renversées | |
| | | | M | Stoppées | |
| | | | G ou plus | Aucun | |
| Tempête | 80–120 km/h | Impossible/-4 | P ou moins | Emportées | 18 |
| | | | M | Renversées | |
| | | | G ou TG | Stoppées | |
| | | | Gig ou C | Aucun | |
| Ouragan | 120–280 km/h | Impossible/-8 | M ou moins | Emportées | 20 |
| | | | G | Renversées | |
| | | | TG | Stoppées | |
| | | | Gig ou C | Aucun | |
| Tornade | 280–500 km/h | Impossible/impossible | G ou moins | Emportées | 30 |
| | | | TG | Renversées | |
| | | | Gig ou C | Stoppées | |

Table : effets du vent

* Les machines de guerre incluent balistes et catapultes, mais aussi les projectiles de grande taille, tels que les rochers lancés par les géants.

** On considère que les créatures volantes ont une taille de moins que leur taille réelle pour lutter contre les effets du vent. Un dragon de taille Gig sera donc affecté comme une créature de taille TG à partir du moment où il s'envole.

Stoppées : le vent est tel que les créatures terrestres sont incapables d'avancer. Les créatures volantes sont repoussées sur 1d6 x 1,50 mètres.

Renversées : les créatures terrestres sont renversées par la violence du vent. Les créatures volantes sont repoussées sur 1d6 x 3 mètres.

Emportées : les créatures terrestres sont renversées et roulent sur 1d4 x 3 mètres dans le sens du vent, ce qui leur inflige 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres. Les créatures volantes sont repoussées sur 2d6 x 3 mètres, tandis que les vents violents leur infligent 2d6 points de dégâts non-létaux.

Vent violent (grand vent) : éteint automatiquement toutes les flammes non protégées et fait danser follement celles qui sont protégées (lanternes, etc.), en ayant 50 % de chances de les souffler. Les jets d'attaque à distance et les tests de Perception auditive subissent un malus de -4. Le sort bourrasque permet de produire cet effet.

Vent de tempête : suffisamment violent pour faire tomber les branches, voire les arbres malades ; souffle automatiquement les flammes non protégées et a 75 % de chance d'éteindre celles qui le sont. Il est impossible d'attaquer à distance, les machines de guerre subissant pour leur part un malus de -4. Les hurlements du vent imposent un malus de -8 aux tests de Perception auditive.

Ouragan : toutes les flammes sont automatiquement soufflées et il est impossible d'attaquer à distance (sauf pour les machines de guerre, et encore elles le font à -8). Les tests de Perception auditive sont forcément ratés ; on n'entend rien d'autre que le hurlement du vent, devant lequel même les arbres en bonne santé risquent de se coucher.

Tornade (FP 10) : toutes les flammes sont automatiquement soufflées et il est impossible d'attaquer à distance, même pour les machines de guerre. Les tests de Perception auditive sont forcément ratés. Au lieu d'être emportés au loin (voir la Table : effets du vent), les personnages qui se trouvent trop près de la tornade sont au contraire aspirés (jet de sauvegarde pour annuler l'effet). Ceux qui entrent en contact avec l'œil de la tornade, c'est-à-dire le tourbillon autour duquel elle s'enroule, sont projetés dans les airs et ballottés en tous sens pendant 1d10 rounds, ce qui leur inflige 6d6 points de dégâts par round, après quoi ils sont violemment expulsés (subissant du même coup des dégâts proportionnels à la hauteur de chute). La vitesse de rotation de la tornade peut atteindre les 500 km/h, mais l'œil tourne bien plus lentement (50 km/h environ ; 75 mètres par round). Une tornade déracine les arbres, détruit les bâtiments et cause d'autres ravages similaires.



L'environnement

Certains dangers spécifiques à un certain terrain (comme les avalanches, qui sont typiques des montagnes) sont décrites ci-dessus. Les dangers communs à plusieurs terrains sont présentés ci-dessous.

L'acide

L'acide inflige 1d6 points de dégâts par round d'exposition, sauf dans le cas d'une immersion totale (qui peut par exemple se produire si un aventurier tombe dans une grande vasque), laquelle occasionne 10d6 points de dégâts par round. Une attaque acide (salive de monstre, flasque lancée à la main, etc.) compte pour un round d'exposition.

Les émanations libérées par la plupart des acides ont l'effet d'un poison fonctionnant par inhalation. Quiconque s'approche trop d'un volume d'acide suffisamment important pour qu'il soit possible d'y plonger une créature doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Quel que soit le résultat du premier jet de Vigueur, un second est nécessaire 1 minute plus tard (même DD). Cette fois, en cas d'échec, l'affaiblissement temporaire de Constitution est plus important (1d4 points).

Les créatures immunisées contre l'acide peuvent tout de même s'y noyer si elles sont totalement immergées (voir La noyade).

L'asphyxie

Un personnage n'ayant plus d'air à respirer peut retenir son souffle pendant (Con + 5) X2 rounds. Au-delà, il doit effectuer un test de Constitution chaque round pour continuer à retenir son souffle. Le DD du premier test est égal à 10, puis il augmente de 1 à chaque round.

Dès que le personnage rate un de ces tests, il commence à suffoquer. Le premier round, il perd connaissance et tombe à 0 pv. Le deuxième round, il passe à -1 pv et est considéré comme mourant. Enfin, le troisième round, il meurt asphyxié.

Asphyxie lente. Dans une pièce hermétiquement close de 3 mètres de côté, un personnage de taille M dispose de suffisamment d'air pour respirer pendant 6 heures. Par la suite, l'air vicié lui inflige 1d6 points de dégâts non-létaux toutes les 15 minutes. Chaque créature de taille M supplémentaire (ou chaque source de feu importante, comme par exemple une torche) réduit proportionnellement la durée de survie.

Les personnages de taille P ont besoin de deux fois moins d'air, et un volume plus important permet bien évidemment de respirer plus longtemps.

La chaleur

Pour peu qu'elle soit suffisamment intense, la chaleur inflige des points de dégâts non-létaux qui ne peuvent être soignés tant que le personnage n'a pas eu l'occasion de se rafraîchir (par exemple, en se plongeant dans l'eau, en se mettant à l'ombre, en survivant jusqu'à la nuit ou en bénéficiant du sort endurance contre les énergies destructives). Une fois que l'accumulation des dégâts non-létaux a entraîné une perte de connaissance, les dégâts deviennent normaux et sont subis au même rythme.

En cas de chaleur accablante (35° C ou plus), le personnage doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) sous peine d'encaisser 1d4 points de dégâts non-létaux à chaque fois. S'il porte une armure ou des vêtements épais, ce jet s'accompagne d'un malus de -4. Un aventurier possédant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons (voir la description de la compétence). Si le personnage sombre dans l'inconscience, les dégâts qu'il subit par la suite sont létaux (1d4 points par heure).

Si la chaleur est torride (45° C ou plus), la règle reste la même, mais les jet de Vigueur sont espacés de 10 minutes seulement (DD 15, +1 par jet effectué au préalable). Là encore, les dégâts non-létaux subis s'élèvent à 1d4 points par jet raté et le port d'une armure ou de vêtements épais impose un malus de -4. Tout personnage maîtrisant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons. Si l'aventurier sombre dans l'inconscience, les dégâts qu'il subit par la suite sont létaux (1d4 points par 10 minutes).

Une chaleur épouvantable (température supérieure à 60° C, feu, eau bouillante, lave) inflige des dégâts létaux. Si le personnage est obligé de respirer dans une telle fournaise, l'air surchauffé lui brûle les poumons (1d6 points de dégâts par minute, sans jet de sauvegarde). De plus, il doit réussir un jet de Vigueur toutes les 5 minutes (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d4 points de dégâts non-létaux. Le port de l'armure ou de vêtements lourds se traduit par un malus de -4 au jet, et si le personnage porte une armure métallique (ou s'il touche un objet métallique), il est affecté comme par le sort métal brûlant.

Tout personnage subissant des points de dégâts non-létaux à cause de la chaleur est victime d'une insolation et se retrouve fatigué. Les malus que lui impose cet état persistent jusqu'à la disparition des points de dégâts non-létaux.

L'eau bouillante inflige 1d6 points de dégâts si on plonge la main dedans ou si on en est aspergé. Si un personnage est immergé dans un liquide en ébullition, il perd 10d6 points de vie par round.

Prendre feu

Un personnage exposé à des flammes durables (huile enflammée, brasier, sort tel que mur de feu, etc.) risque de voir ses habits, ses cheveux ou son équipement prendre feu. À l'inverse, un sort tel que boule de feu est trop instantané pour avoir un tel effet, sauf cas de figure bien particuliers.

Tout personnage risquant de prendre feu peut l'éviter en réussissant un jet de Réflexes (DD 15). Si ses habits ou ses cheveux s'enflamment, il subit aussitôt 1d6 points de dégâts de feu. Par la suite, il a droit à un nouveau jet de Réflexes par round. En cas d'échec, il subit 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Dès qu'il en réussit un, les flammes s'éteignent et le personnage n'a plus rien à craindre.

Si l'aventurier a la possibilité de sauter dans l'eau, les flammes sont automatiquement éteintes. S'il n'y a pas d'eau à proximité, le fait de se rouler par terre ou de se faire aider par un compagnon tentant d'étouffer les flammes avec une couverture ou une cape confère un bonus de +4 au jet de Réflexes.

Dans le cas où les vêtements ou l'équipement du personnage s'enflamment, celui-ci doit effectuer un jet de Réflexes (DD 15) pour chaque objet menacé.

La lave

La lave et le magma infligent 2d6 points de dégâts par round d'exposition, sauf dans le cas d'une immersion totale (par exemple quand un personnage tombe dans le cratère d'un volcan en activité), laquelle occasionne 20d6 points de dégâts par round.

Les dégâts continuent pendant 1d3 rounds après la fin de l'exposition, mais ils sont deux fois moindres (1d6 ou 10d6 points par round, respectivement).

Une immunité ou résistance au feu ou à la chaleur protège également contre la lave ou le magma. Notez toutefois qu'une créature totalement immunisée contre la chaleur peut parfaitement se noyer dans un bassin de lave (voir La noyade, ci-dessous).

Les chutes

Dégâts des chutes. La règle est simple : une chute inflige 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d6.

Si au lieu de tomber ou de glisser un aventurier saute délibérément, les 1d6 premiers points de dégâts subis sont seulement non-létaux. En cas de test de Saut réussi (DD 15), les dégâts infligés par les 3 premiers mètres de chute sont purement et simplement annulés, et ceux dus aux 3 mètres suivants deviennent non-létaux. Ainsi, un personnage tombant d'une corniche située à 9 mètres du sol subit 3d6 points de dégâts. S'il avait volontairement sauté, il aurait seulement essuyé 2d6 points de dégâts létaux et 1d6 points de dégâts non-létaux. Enfin, s'il avait volontairement sauté en réussissant son test de Saut, les dégâts subis auraient été plus réduits encore : 1d6 points létaux et 1d6 points non-létaux.

Si l'aventurier se réceptionne sur une surface meuble (sable, boue, etc.), les 1d6 premiers points de dégâts sont, là encore, transformés en points non-létaux. Cette réduction s'adapte aux précédentes, le cas échéant.

Chute dans l'eau. Les dégâts infligés par les chutes s'achevant dans l'eau sont déterminés différemment. Du moment que l'eau fait au moins 3 mètres de profondeur, les 6 premiers mètres de chute n'infligent pas le moindre dégât. Lors des 6 mètres suivants, les dégâts sont non-létaux (1d3 points tous les 3 mètres). Au-delà, ils deviennent létaux (1d6 points tous les 3 mètres supplémentaires).

Un personnage plongeant délibérément ne subit pas le moindre dégât du moment qu'il réussit un test d'Acrobaties ou de Natation (DD 15 dans les deux cas) et que la profondeur de l'eau est au moins égale au tiers de la hauteur de chute (3 mètres ou plus s'il plonge d'une hauteur de 9 mètres, etc.). Le DD du test d'Acrobaties ou de Natation augmente de 5 par tranche de 15 mètres de hauteur de chute.



Les chutes d'objets

De la même façon que les personnages se blessent s'ils tombent de plus de 3 mètres, ils doivent se méfier des chutes d'objets. Les dégâts infligés par les objets dépendent de leur poids et de leur hauteur de chute.

La chute d'un objet n'inflige des dégâts que s'il tombe d'une hauteur suffisamment importante. Celle-ci dépend du poids de l'objet, selon la Table : dégâts occasionnés par les chutes d'objets. Les objets pesant moins de 500 grammes n'infligent jamais de dégâts, quelle que soit leur hauteur de chute. L'impact inflige alors 1d6 points de dégâts par tranche de 100 kg du poids de l'objet, plus 1d6 points de dégâts supplémentaires pour chaque facteur de hauteur au-delà du premier (jusqu'à un maximum de 20d6). Par exemple, une sphère métallique pesant 15 kilos inflige 1d6 points de dégâts de par son poids, mais uniquement si elle tombe au moins de 15 mètres. Si elle tombe de 30 mètres, elle occasionne 1d6 points de dégâts supplémentaires, et ainsi de suite.

| Poids de l'objet | Hauteur de chute |
|------------------|------------------|
| 101 kg et plus | 3 m |
| 51-100 kg | 6 m |
| 26-50 kg | 9 m |
| 16-25 kg | 12 m |
| 6-15 kg | 15 m |
| 4-5 kg | 18 m |
| 500 g-3 kg | 21 m |

Table : dégâts occasionnés par les chutes d'objets

L'eau

Un personnage ayant pied peut traverser une eau relativement calme sans le moindre jet de dé. De la même manière, nager dans une eau calme nécessite juste un test de Natation assorti d'un DD de 10, et il suffit de "faire 10" pour s'en sortir à coup sûr (souvenez-vous toutefois qu'une armure ou une charge importante constitue une gêne importante, voir la compétence Natation).

L'eau devient plus dangereuse en cas de courant important. Le personnage doit jouer un test de Natation ou de Force par round (DD 15). Même s'il le réussit, il subit 1d3 points de dégâts non-létaux au cours du round (1d6 points de dégâts létaux s'il est jeté contre des rochers ou s'il tombe du haut d'une cascade). Si le test est raté, l'aventurier doit en effectuer un second pour éviter d'être entraîné sous la surface.

En profondeur, l'eau est souvent sombre, ce qui pose des problèmes d'orientation. Dans le même temps, la pression inflige 1d6 points de dégâts létaux par tranche de 30 mètres de profondeur et par minute que le personnage passe sous la surface. En cas de jet de Vigueur réussi (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), l'aventurier ne perd pas de points de vie pendant la minute en cours.

L'eau très froide provoque l'hypothermie, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts non-létaux par minute.

La noyade

La noyade est traitée avec les mêmes règles que l'asphyxie (voir plus haut).

Il est possible de se noyer dans d'autres substances que l'eau, comme par exemple le sable, les sables mouvants, ou encore un silo à céréales.

La faim et la soif

Les aventuriers peuvent se retrouver sans rien à boire ou à manger. Sous un climat tempéré, un individu de taille moyenne a besoin de deux litres d'eau et de cinq cents grammes de nourriture par jour (deux fois moins pour un personnage de taille P). S'il fait très chaud, il faut compter deux à trois fois plus d'eau pour éviter la déshydratation.

Un personnage peut se passer d'eau pendant une journée entière plus une heure par point de Constitution. Au-delà, il doit réussir un test de Constitution par heure (DD 10, +1 par test effectué au préalable) sous peine de subir 1d6 points de dégâts non-létaux à chaque fois.

Il est également possible de se passer de nourriture pendant trois jours, même si cela est de plus en plus difficilement supportable. Passé ce délai, le personnage doit réussir un test de Constitution par jour (DD 10, +1 par test effectué au préalable). En cas d'échec, il subit 1d6 points de dégâts non-létaux à chaque fois.

Un aventurier subissant des dégâts non-létaux en raison d'un manque de nourriture ou d'eau est automatiquement fatigué (voir la partie précédente). Ces dégâts non-létaux ne peuvent pas être soignés tant que le personnage n'a pas bu ou mangé, selon le cas de figure. Même les sorts curatifs ne peuvent rien pour lui.

Le froid

Le froid inflige des dégâts non-létaux, qui ne peuvent pas disparaître tant que le personnage ne s'est pas réchauffé. Dès que l'aventurier tombe inconscient suite à l'accumulation de dégâts non-létaux, le froid lui occasionne des dégâts normaux, au même rythme que précédemment.

Par temps froid (température inférieure à 5° C), un personnage non protégé doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d6 points de dégâts non-létaux. Un aventurier possédant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons (voir la description de la compétence).

Si le froid est important (-15° C et en dessous), le jet de Vigueur reste le même (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), mais il est joué toutes les 10 minutes. Là, encore, les dégâts se montent à 1d6 points non-létaux en cas d'échec. Tout personnage maîtrisant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons. Si l'aventurier est équipé de vêtements chauds, il effectue seulement un jet de Vigueur par heure.

Un froid extrême (-30° C et en dessous) inflige 1d6 points de dégâts létaux toutes les minutes, sans jet de sauvegarde. De plus, le personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d4 points de dégâts non-létaux. Les porteurs d'une armure lourde ou les créatures en contact avec des objets métalliques extrêmement froids subissent des effets équivalents à ceux du sort métal gelé.

Tout personnage subissant des dégâts non-létaux dus au froid souffre de gelures ou d'hypothermie et est considéré fatigué (voir la partie précédente). Les malus dus à cet état disparaissent quand il a réussi à se réchauffer.

La glace

Chaque case de déplacement sur de la glace compte double. Le DD des tests d'Acrobaties et d'Équilibre augmente de +5. Les créatures restant trop longtemps au contact de la glace risquent d'être affectées par un froid important (voir au-dessus).



La fumée

Un aventurier obligé de respirer une épaisse fumée doit réussir un jet de Vigueur chaque round (DD 15, +1 par jet effectué au préalable). En cas d'échec, il passe le round à tousser violemment. Si cela se produit durant deux rounds successifs, il subit 1d6 points de dégâts non-létaux.

La fumée réduit la visibilité et offre un camouflage (20% de risque de rater) aux créatures qui s'y cachent.

L'obscurité

La vision dans le noir permet à de nombreux personnages et monstres de voir parfaitement bien dans l'obscurité la plus totale, mais les autres sont alors comme aveuglés (et ce même s'ils possèdent la vision nocturne). Les torches et les lanternes peuvent être soufflées par des bourrasques de vents souterrains, les sources d'illumination magique peuvent être dissipées et les pièges magiques peuvent créer des aires de ténèbres magiques impénétrables.

Pour la plupart des rencontres dans l'obscurité, seule une partie des belligérants sera handicapée par l'absence de lumière, tandis que les autres seront considérés comme étant aveuglés. Tous les points suivants s'appliquent aux créatures aveuglées et donc aussi à celles qui ne peuvent voir dans l'obscurité.

Un personnage aveuglé par l'obscurité perd la faculté d'infliger des dégâts supplémentaires liés à la précision, dont le bonus d'ennemi juré des rôdeurs et l'attaque sournoise des roublards.

La vitesse de déplacement d'un personnage aveuglé par l'obscurité est réduite de moitié et il est incapable de courir ou de charger.

Tous les adversaires d'un personnage aveuglé par l'obscurité bénéficient d'un camouflage total à son égard et ses attaques ont donc 50% de chances de rater. De plus, il lui faut localiser la position d'un adversaire par d'autres sens que la vue avant de pouvoir l'attaquer. Il est bien sûr toujours possible d'attaquer une case au hasard en espérant y trouver un ennemi. Dans le cas des sorts qui n'ont pas besoin d'être ciblé, on tire au hasard une direction et la créature la plus proche du personnage dans cette direction est choisie comme cible.

Un personnage aveuglé peut tenter de localiser ses adversaires à l'oreille. Tout personnage cherchant à le faire doit effectuer un test de Perception auditive par round (au prix d'une action libre). S'il obtient un résultat supérieur ou égal au test de Déplacement silencieux de son adversaire, il le détecte. Si le personnage remporte le test opposé, il sait juste qu'il y a quelqu'un dans une certaine direction. Pour localiser la créature avec précision, il lui faut dépasser d'au moins 20 le DD indiqué (mais elle dispose toujours d'un camouflage total).

| L'adversaire | DD |
|--|--------------------------------------|
| Parle ou se bat | 0 |
| Se déplace à mi-vitesse | test de Déplacement silencieux |
| Se déplace à vitesse normale | test de Déplacement silencieux à -4 |
| Court ou charge | test de Déplacement silencieux à -20 |
| Est éloigné | +1 par tranche de 3 mètres |
| Est derrière un obstacle (porte) | +5 |
| Est derrière un obstacle (mur de pierre) | +15 |

Test de Perception auditive pour localiser un adversaire

Un personnage aveuglé peut tenter de repérer une créature qu'il ne voit pas, à tâtons. Un personnage peut tenter une attaque de contact, à l'aide de sa main ou d'une arme, dans deux cases (de 1,50 mètre de côté) adjacentes au prix d'une action simple. Si une créature invisible se trouve dans une de ces deux zones, l'attaque a 50% de chances de porter. Dans ce cas, le personnage n'inflige pas le moindre dégât mais localise la créature (sauf si cette dernière recommence à bouger, évidemment).

Si l'un de ses adversaires frappe un personnage aveuglé par l'obscurité, celui-ci sait d'où est venu le coup, ce qui lui permet de localiser son agresseur (sauf si ce dernier bouge aussitôt). L'exception à cette règle concerne les créatures ayant une allonge supérieure à 1,50 mètre (dans ce cas, le personnage sait dans quelle zone se trouve son adversaire, mais pas où précisément) et les attaques à distance (dans ce cas, le personnage connaît juste la direction générale de son adversaire, mais pas sa position).

Un personnage aveuglé possédant le pouvoir d'odorat peut localiser un adversaire distante de 1,50 mètre de lui.

Un personnage aveuglé subit un malus de -2 à la classe d'armure et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Un personnage aveuglé subit un malus de -4 sur ses tests de Fouille et de la plupart des compétences associées à la Force et à la Dextérité. Il rate systématiquement tous les tests liés à la vision.

Un personnage aveuglé ne peut utiliser d'attaque de regard et il est lui-même immunisé contre les attaques de regard.



Pouvoirs et états préjudiciables

Pouvoirs spéciaux

Les pouvoirs spéciaux peuvent être extraordinaires, magiques ou surnaturels.

Pouvoirs extraordinaires (Ext). Les pouvoirs extraordinaires ne sont pas magiques, mais ils sont si spécialisés qu'on ne peut pas les maîtriser sans avoir suivi la formation adéquate. Ces pouvoirs ne sont en rien gênés par les sorts ou effets interdisant l'usage de la magie.

Pouvoirs magiques (Mag). Les pouvoirs magiques fonctionnent comme des sorts. Ils sont soumis à la résistance à la magie et à une éventuelle dissipation de la magie. Ils ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie est supprimée ou réprimée (comme dans une zone d'antimagie).

Pouvoirs surnaturels (Sur). Les pouvoirs surnaturels sont magiques mais ne fonctionnent pas comme des sorts. Ces pouvoirs ne sont pas soumis à la résistance à la magie mais ne fonctionnent pas au sein d'une zone d'antimagie ou tout autre lieu où la magie est supprimée ou réprimée. Les effets d'un pouvoir surnaturel ne peuvent pas être dissipés et ils ne peuvent pas être la cible d'un contresort.

Voir la table ci-dessous, pour un résumé des types de pouvoirs spéciaux.

| | Extraordinaire | Magique | Surnaturel |
|-----------------------|----------------|---------|------------|
| Dissipation | Non | Oui | Non |
| Résistance à la magie | Non | Oui | Non |
| Zone d'antimagie | Non | Oui | Oui |
| Attaque d'opportunité | Non | Oui | Non |

Table : pouvoirs spéciaux

Dissipation : Une dissipation de la magie ou un sort similaire peuvent-ils dissiper les effets de ce type de pouvoir ?

Résistance à la magie : la résistance à la magie protège-t-elle contre un pouvoir de ce type ?

Zone d'antimagie : est-ce qu'une zone d'antimagie réprime ce type de pouvoir ?

Attaque d'opportunité : l'utilisation de ce type de pouvoir provoque-t-elle une attaque d'opportunité, au même titre que le fait de lancer un sort ?

Absorption d'énergie et niveaux négatifs

Certaines créatures, principalement des morts-vivants, possèdent un terrifiant pouvoir surnaturel qui leur permet de voler l'énergie vitale de leurs proies quand elles les touchent.

Dans la plupart des cas, ce type d'agression nécessite un jet d'attaque de corps à corps réussi ; un simple contact physique avec la cible n'est pas suffisant.

Chaque fois que la créature réussit son attaque, elle transmet un ou plusieurs niveaux négatifs à son adversaire, qui subit aussitôt les handicaps suivants (par niveau négatif accumulé) :

- -1 à tous les tests de compétence ou de caractéristique
- -1 au jet d'attaque
- -1 à tous les jets de sauvegarde
- -1 niveau effectif (chaque fois que le niveau de la victime est utilisé pour un jet de dé ou un calcul, on le réduit de -1 par niveau négatif)

Si la victime est capable de lancer des sorts, elle perd un emplacement quotidien de son plus haut niveau disponible, comme si elle venait de l'utiliser. De plus, la prochaine fois qu'elle récupérera son potentiel magique, l'emplacement quotidien restera perdu. Le personnage perd donc un emplacement de sort de son plus haut niveau disponible par niveau négatif (un ensorceleur pouvant lancer deux sorts du 2^e niveau par jour et ayant reçu trois niveaux négatifs perdra ses deux emplacements de sorts du 2^e niveau, ainsi qu'un autre du 1^{er} niveau).

Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'on les fasse disparaître à l'aide d'un sort tel que restauration. Au bout de ces 24 heures, la victime doit tenter un jet de Vigueur dont le DD est égal à 10 + 1/2 nombre de DV de l'attaquant + modificateur de Charisme de l'attaquant (ce DD est calculé dans la description de chaque monstre). En cas de succès, le niveau négatif se dissipe sans conséquence néfaste. Dans le cas contraire, il disparaît, mais la victime perd immédiatement un niveau d'expérience. Un jet de Vigueur distinct est joué pour chaque niveau négatif contracté.

Tout personnage ayant contracté autant de niveaux négatifs qu'il a de niveaux réels, ou tombant en dessous du niveau 1, meurt instantanément. Selon la créature qui l'a tué, il peut revenir à la vie dès la nuit suivante sous les traits d'une créature similaire. Sinon, il revient sous les traits d'un nécrophage.

Pour un personnage d'envergure épique ayant accumulé un ou plusieurs dons après avoir atteint le niveau 6, la transmission d'un niveau négatif signifie la perte du niveau 6 et de l'intégralité des dons acquis par le personnage. Si par la suite, le personnage dissipe son dernier niveau négatif avec un jet de Vigueur réussi, il récupère dans la foulée l'ensemble de ses dons supplémentaires.

Une créature gagne 5 points de vie temporaires par niveau négatif qu'elle transmet (sauf si elle obtient ce résultat par un sort ou effet similaire). Ces points de vie durent pendant 1 heure.

Affaiblissement ou diminution de caractéristique

Certaines attaques peuvent infliger soit un affaiblissement temporaire, soit une diminution permanente de score de caractéristique. Lorsque votre personnage subit ce type de dégâts aux caractéristiques, faites-en le total à part (à la manière des dégâts non-létaux) : pour chaque tranche de 2 points de dégâts encaissés, le personnage perd un point effectif dans la caractéristique correspondante

Les points de dégâts encaissés suite à un affaiblissement temporaire sont récupérés au rythme de 1 par jour pour chaque caractéristique (deux fois plus vite si le blessé ne fait que se reposer) ou grâce au sort restauration partielle (amplifié éventuellement par le don de Restauration). Pour leur part, les points encaissés suite à une diminution permanente ne guérissent pas naturellement et ne peuvent être récupérés qu'à l'aide du don de Restauration.

Toute perte effective de points de caractéristique constitue un sérieux handicap, surtout si la caractéristique touchée tombe à -5 :

- Un personnage ayant -5 en Force ne peut plus bouger. Il gît sur le sol, sans défense.
- Idem s'il tombe à -5 en Dextérité : il est incapable de bouger le petit doigt, et donc de se relever.
- À -5 en Constitution, le personnage est mort.
- À -5 en Intelligence, il ne peut plus réfléchir : il sombre dans une inconscience proche du coma.
- Si sa Sagesse tombe à -5, il s'enfonce dans un profond sommeil peuplé de cauchemars auxquels il ne peut échapper.
- À -5 en Charisme, il entre en catatonie, dans un état proche du coma.

Il n'est pas nécessaire de noter les points perdus au-delà de -5 : aucune valeur de caractéristique ne peut descendre en dessous de ce seuil.

Avoir -5 dans une valeur de caractéristique et ne pas avoir de valeur du tout dans la caractéristique concernée sont deux choses totalement différentes.

Certains sorts ou pouvoirs réduisent un score de caractéristique, mais il ne s'agit pas là à proprement parler d'une perte de points de caractéristique. En effet, la caractéristique amoindrie retrouve sa valeur d'origine dès que le sort cesse de faire effet.

Si la Constitution du personnage est touchée, celui-ci perd 1 point de vie par dé de vie chaque fois que son score de Constitution diminue de 1. Une perte de points de vies consécutive à une baisse de Constitution ne peut faire tomber en dessous de 1 point de vie par dé.

Le pouvoir que certaines créatures ont d'affaiblir les caractéristiques de leurs adversaires est d'origine surnaturelle. Il nécessite toujours une attaque consciente : on ne perd jamais de points de caractéristique quand on attaque ces créatures, même si on le fait à mains nues.

Antimagie

Les zones d'antimagie et les effets d'antimagie répriment tous les effets magiques. Les effets de l'antimagie sont les suivants.

Sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels cessent de fonctionner dans une aire d'antimagie (les pouvoirs extraordinaires ne sont pas affectés). L'antimagie ne fait pas disparaître la magie, elle la réprime seulement. Cela signifie que les sorts et les objets magiques recommencent à faire effet dès que l'aire d'antimagie disparaît ou se déplace (sauf pour les sorts ou effets dont la durée s'est achevée entre temps).

Quand un sort de zone arrive au contact d'une aire d'antimagie, deux cas de figure peuvent se produire. Si le centre du sort se trouve à l'extérieur de l'aire d'antimagie, il continue de fonctionner normalement en dehors de cette dernière. Dans le cas contraire, le sort est totalement réprimé.

Golems et autres créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants tangibles ne sont pas affectés par une aire d'antimagie (même si celle-ci réprime leurs sorts, pouvoirs magiques et autres pouvoirs surnaturels). Créatures convoquées de tous types et morts-vivants intangibles disparaissent dès qu'ils pénètrent dans une aire d'antimagie. Ils réapparaissent au même endroit dès qu'elle bouge ou se dissipe.

Les objets magiques dont l'effet est permanent, comme des lunettes de nyctalopes, ne fonctionnent plus au sein d'une aire d'antimagie, mais leur effet n'est pas annulé définitivement.

Deux aires d'antimagie au contact l'une de l'autre ne s'annulent pas, pas plus que leurs effets ne se cumulent.

Dissipation de la magie ne peut rien contre l'antimagie.

Attaque de mort

Dans la plupart des cas, ce type d'agression autorise un jet de Vigueur. S'il est raté, la victime meurt instantanément.

Les attaques de mort tuent instantanément. Il n'est pas possible de stabiliser l'état de la victime pour la maintenir en vie. Si une telle précision est nécessaire, un personnage mort est considéré comme ayant -10 points de vie, et ce quelle que soit la cause de son décès.



Attaque de regard

Le regard pétrifiant de la méduse est connu de tous, mais ce type d'attaque peut aussi charmer, maudire, ou même tuer la cible, en fonction du monstre qui l'utilise. Cette attaque est d'origine surnaturelle, sauf quand elle est la conséquence d'un sort.

Tout personnage se trouvant à portée d'une attaque de type regard doit effectuer un jet de sauvegarde chaque round, au début de son tour de jeu (le plus souvent, il s'agit d'un jet de Vigueur ou de Volonté).

Il est possible de ne pas regarder la créature en face, et de se concentrer par exemple sur son corps ou son ombre (ou encore de suivre ses mouvements par le biais d'une surface réfléchissante). Dans ce cas, le personnage a, chaque round, 50% de chances de ne pas avoir de jet de sauvegarde à jouer. En contrepartie, la créature bénéficie d'un camouflage envers le personnage.

On peut se protéger totalement de ce type d'attaque en fermant les yeux ou en mettant un bandeau dessus, ou encore en tournant le dos à la créature. Dans ce cas, le personnage ne risque plus d'être affecté par le regard, mais la créature bénéficie d'un camouflage total contre le personnage.

La créature peut choisir d'activer son regard, au prix d'une action d'attaque. Dans ce cas, elle sélectionne une cible, et une seule, qui doit effectuer un jet de sauvegarde (à moins qu'elle ne se protège comme indiqué ci-dessus). À noter que, dans ce cas, la cible devra sans doute effectuer deux jets de sauvegarde au cours du même round : un au début de son tour de jeu, et une autre quand c'est au monstre de jouer.

On peut fixer l'image de la créature (illusion, miroir, etc.) sans être affecté par son regard.

Toutes les créatures possédant ce pouvoir sont immunisées contre leur propre regard.

Dans le cas où la visibilité est si réduite qu'elle procure un camouflage (obscurité, brouillard, etc.), les personnages ont, chaque round, une chance égale au pourcentage de camouflage conféré de ne pas avoir à effectuer de jet de sauvegarde. Cette chance ne s'ajoute pas à celle qu'offre le fait de détourner les yeux ; les deux pourcentages sont joués séparément.

Une créature invisible ne peut pas attaquer à l'aide de son regard.

Les personnages voyant dans l'obscurité totale à l'aide de vision dans le noir sont affectés normalement par le regard des créatures qu'ils distinguent.

Sauf indication contraire, une créature intelligente peut réprimer le pouvoir de son regard si elle le désire.

Attaque de souffle

La créature crache de la matière ou de l'énergie (plutôt que de la faire apparaître par magie). La plupart des créatures possédant ce pouvoir sont limitées à un certain nombre d'utilisations quotidiennes ou doivent attendre que leurs réserves se reconstituent entre deux utilisations. En règle générale, elles sont assez intelligentes pour conserver leur souffle en cas de besoin urgent. Sauf cas particulier, les souffles sont des pouvoirs surnaturels.

Utiliser une attaque de souffle est généralement une action simple. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire, le souffle emplissant automatiquement la zone définie.

Tout personnage pris dans la zone d'effet doit réussir le jet de sauvegarde correspondant sous peine de subir le plein effet du souffle. Dans la plupart des cas, un jet de sauvegarde réussi est synonyme de dégâts réduits de moitié (ou autre effet réduit).

Toute créature est immunisée contre son propre souffle.

Il n'est pas nécessaire de respirer pour pouvoir utiliser un souffle, et certaines créatures qui ne respirent pas disposent de ce pouvoir.

Charme et coercition

Nombre de sorts et d'effets magiques embrument l'esprit de la cible, qui se retrouve incapable de faire la différence entre ses alliés et ses adversaires, quand elle n'est pas purement et simplement convaincue que ses meilleurs amis sont devenus ses pires ennemis ! Les enchantements sont divisés en deux branches : les charmes et les coercitions.

Un enchantement de type charme permet de se faire un ami de la créature affectée et de lui suggérer comment se comporter, mais la domination exercée sur elle n'est pas absolue et la victime ne sert pas aveuglément le lanceur de sorts. Cette catégorie comprend les divers sorts de charme. La victime est libre d'agir comme elle l'entend, mais ses perceptions sont modifiées par le sort.

- Une créature charmée n'acquiert pas la possibilité de comprendre magiquement la langue son nouvel ami.
- Une créature charmée conserve son alignement et ses allégeances, si ce n'est qu'elle considère l'individu qui la charme comme son ami et qu'elle appuie ses propositions et ses suggestions.
- Une créature charmée n'affronte ses anciens alliés que si ces derniers menacent son nouvel ami, et encore prend-elle garde à ne pas les blesser si possible (comme elle le ferait si elle tentait de s'interposer dans une lutte entre deux amis).
- Une créature charmée a droit à un test de Charisme opposé contre le charmeur afin de résister à un ordre l'incitant à faire quelque chose qu'elle ne ferait pas, même pour un bon ami. En cas de succès, elle peut ne pas obéir à l'ordre, mais elle reste charmée.
- Une créature charmée n'obéit jamais à une instruction suicidaire ou lui faisant courir un danger manifeste et immédiat.
- Si le charmeur lui donne un ordre auquel elle est fortement opposée, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde. Si elle le réussit, elle se libère de l'emprise de son maître.
- Tout individu charmé se faisant attaquer par son maître ou les alliés de celui-ci est automatiquement délivré des effets du charme.

La coercition est une influence autrement plus puissante, puisqu'elle neutralise purement et simplement le libre arbitre de la victime ou modifie sa façon de penser. Un sort de charme fait que la cible prend le lanceur de sorts pour son ami ; avec un sort de coercition, elle n'a d'autre choix que de lui obéir et devient son esclave.

Que le personnage soit tombé sous la coupe d'un sort de charme ou de coercition, il ne révèle rien à son maître de sa propre initiative.

Esquive totale et esquive extraordinaire

Le pouvoir extraordinaire d'esquive totale permet d'éviter tout ou partie d'une attaque de zone. Les roublards le gagnent au niveau 2, mais d'autres créatures, le possèdent également.

Quand il est pris pour cible par une attaque n'infligeant que des dégâts réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, un personnage possédant le pouvoir d'esquive totale ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Comme toujours lorsqu'on a droit à un jet de Réflexes, le personnage doit disposer de la place nécessaire pour éviter l'attaque. S'il est ligoté ou s'il se trouve dans un espace confiné, il ne peut pas faire appel à ce pouvoir.

Ce pouvoir est en grande partie instinctif ; le personnage n'a pas besoin de voir venir l'attaque pour avoir une chance de s'y soustraire.

Les roublards ne peuvent pas faire appel à leur pouvoir d'esquive totale en armure lourde ou intermédiaire. Certaines créatures possédant ce pouvoir de façon inné ne sont pas concernées par cette restriction.

L'esquive extraordinaire possédée par certains monstres est similaire à l'esquive totale, si ce n'est que la créature ne subit que des dégâts réduits de moitié même s'il rate son jet de sauvegarde.

État gazeux

Certaines créatures ont le pouvoir surnaturel ou magique de se transformer en gaz.

Les créatures gazeuses n'ont pas la possibilité de courir, mais elles savent voler. Elles peuvent se déplacer comme un nuage de vapeur, et passer par les plus infimes fissures. Elles sont par contre incapables de traverser les solides.

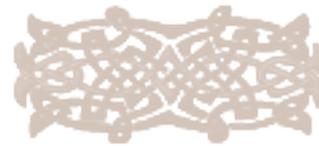
Elles ne peuvent pas attaquer physiquement, ni lancer des sorts à composantes verbales, gestuelles ou matérielles (ce qui exclut également les focaliseurs). Elles perdent tous leurs pouvoirs surnaturels, sauf celui qui leur permet de passer à l'état gazeux.

Elles bénéficient d'une réduction des dégâts de 10/magie. Sorts, pouvoirs magiques et surnaturels les affectent normalement. Elles perdent la protection conférée par leur armure (ce qui inclut une éventuelle armure naturelle), mais conservent les modificateurs qu'elles doivent à leur taille, à leur Dextérité, à leur bonus de parade et au bonus que peut conférer une armure de force.

Elles n'ont pas besoin de respirer et sont immunisées contre les agressions respiratoires (la puanteur des troglodytes, le gaz, etc.).

Elles ne peuvent pas s'enfoncer dans l'eau ni dans un autre liquide. Elles ne sont ni éthérées ni intangibles. Elles sont affectées par le vent et les autres mouvements d'air, qui les poussent devant eux. Mais même un vent extrêmement violent ne peut dissiper ou endommager une créature en état gazeux.

Un test de Détection (DD 15) est nécessaire pour faire la différence entre une créature en état gazeux et une nappe de brume. Si elle tente de se cacher dans la fumée ou le brouillard, la créature bénéficie d'un bonus de +20 à son test de Discrétion.



Facultés psioniques

Le terme facultés psioniques regroupe tous les pouvoirs mentaux possédés par certaines créatures, et qui leur permettent, par exemple, de communiquer par télépathie ou d'utiliser leur énergie mentale comme une arme. Ce sont des pouvoirs magiques générés par la seule force de l'esprit, sans l'assistance d'une force magique extérieure ou d'un rituel. Si une créature possède des facultés psioniques, son entrée en fait la description détaillée.

Une attaque psionique s'accompagne presque systématiquement d'un jet de Volonté de la part de la cible, mais tous les pouvoirs psioniques ne prennent pas la forme d'attaques mentales. Certains permettent par exemple à leur utilisateur de changer de forme, de refermer ses blessures ou de se téléporter sur de longues distances. Quelques créatures psioniques sont capables de voir l'avenir, le passé ou le présent (dans des lieux lointains), ainsi que de lire les pensées des autres.

Guérison accélérée

Une créature possédant ce pouvoir extraordinaire récupère les points de vie perdus à un rythme stupéfiant. Ce détail crucial excepté, la guérison accélérée fonctionne exactement comme la guérison normale.

Dès que son tour de jeu arrive et avant d'agir, la créature récupère un nombre de points de vie fixe (indiqué dans sa description).

Contrairement à la régénération, la guérison accélérée ne permet pas de récupérer les membres tranchés.

Si la créature a subi des dégâts létaux et des dégâts non-létaux, la guérison accélérée efface en priorité les dégâts non-létaux.

Ce pouvoir ne rend pas les points de vie perdus par asphyxie, déshydratation ou malnutrition.

Enfin, la guérison accélérée n'augmente pas le nombre de points de vie récupérés par une créature qui se métamorphose.

Immunité contre le feu

Une créature immunisée contre le feu ne subit jamais les dégâts de feu. Elle est cependant vulnérable au froid, et les attaques de froid lui infligent 1,5 fois les dégâts habituels, qu'elles permettent un jet de sauvegarde ou pas, et que celui-ci soit raté ou réussi.

Immunité contre le froid

Une créature immunisée contre le froid ne subit jamais les dégâts de froid. Elle est cependant vulnérable au feu, et les attaques de feu lui infligent 1,5 fois les dégâts habituels, qu'elles permettent un jet de sauvegarde ou pas, et que celui-ci soit raté ou réussi.

Intangibilité

Spectres, âmes-en-peine et quelques autres créatures similaires n'ont pas de corps physique. Étant dénuées de substance, elles ne peuvent pas manipuler les solides ou exercer la moindre force physique. De la même manière, la matière non magique les traverse sans les affecter. Cela étant, ils ont une présence substantielle qui peut ressembler à une attaque physique (comme le contact d'un spectre) contre les créatures tangibles. Les créatures intangibles sont sur le même plan que les personnages et ceux-ci ont une chance de pouvoir les affecter.

Les créatures intangibles ne peuvent être blessées que par d'autres entités intangibles, les armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elles sont immunisées contre toutes les formes d'attaque non magiques. S'ils sont d'origine naturelle, le feu, le froid et l'acide sont sans effet sur elles.

Même si elles sont touchées par un effet magique ou une arme capable de les affecter, elles ont 50% de chances de ne pas être blessées par l'attaque si elle vient d'une source tangible. Les seules exceptions sont les armes spectrales ou les effets de force.

Les créatures intangibles sont immunisées contre les coups critiques, les dégâts supplémentaires d'ennemi juré et les attaques sournoises. Elles peuvent se déplacer dans toutes les directions, y compris vers le haut ou vers le bas. Elles n'ont pas besoin de marcher sur une surface solide. Elles peuvent traverser les solides à volonté, mais n'y voient rien quand leurs yeux sont entourés de matière.

Les créatures intangibles se dissimulant à l'intérieur d'un objet solide obtiennent un bonus de +2 sur les tests de Perception auditive, car les objets solides portent bien les sons. La procédure pour localiser un adversaire intangible dans un objet solide est la même que pour un adversaire invisible.

Elles ne font jamais aucun bruit, sauf si elles choisissent d'en faire.

Les attaques physiques d'une créature intangible ne tiennent aucun compte de l'armure de leurs cibles, même si celle-ci est magique. Les seules protections efficaces contre les créatures intangibles sont les armures spectrales et celles qui sont constituées de force (telles que le sort armure de mage et la protection conférée par des bracelets d'armure).

Les créatures intangibles conservent tous leurs pouvoirs dans l'eau. Elles se comportent en milieu aquatique comme à l'air libre.

Rien ne peut les faire tomber, car elles sont dénuées de masse. Elles ne sont donc jamais meurtries par les chutes.

Les créatures dotées d'un corps physique ne peuvent pas lutter avec elles à bras le corps.

Étant dénuées de masse, les créatures intangibles ne déclenchent jamais les pièges liés au poids (plaques de pression, etc.).

Enfin, elles ne dégagent aucune odeur et ne laissent pas la moindre trace. Comme indiqué précédemment, elles ne font du bruit que si elles le souhaitent, par exemple pour faire peur à leurs proies.



Invisibilité

La faculté de se déplacer sans être vu confère un énorme avantage, mais qui est loin d'être déterminant. Les créatures invisibles ne peuvent pas être vues, mais rien n'empêche de les entendre, de les sentir, ou tout simplement d'avoir la certitude qu'il y a quelqu'un à proximité.

Une créature invisible est indétectable par le sens de la vue, y compris par la vision dans le noir.

Les adversaires d'une créature invisible se comportent comme s'ils étaient « aveuglés » (voir les règles correspondantes dans le chapitre précédent) pour ce qui est de l'attaquer et de la repérer : ils perdent de la faculté d'infliger des dégâts supplémentaires liés à la précision, ont 50% de chances de rater leurs attaques, ont la possibilité de localiser la position de la créature par d'autres sens que la vue, ont la possibilité d'attaquer une case au hasard, subissent malus de -2 à la classe d'armure et perdent un éventuel bonus de Dextérité à la CA face aux attaques de la créature, etc.

Si une créature invisible ramasse un objet visible, celui-ci reste visible. Il est possible, par exemple, de recouvrir un objet invisible de farine afin de savoir constamment où il se trouve (du moins, jusqu'à ce que la farine tombe ou soit emportée par un courant d'air). Une créature invisible peut faire disparaître un objet pour peu qu'il soit suffisamment petit ; dans ce cas, elle n'a qu'à le glisser dans sa poche ou le cacher dans les replis de sa cape invisible.

Les créatures invisibles laissent des traces de leur passage. On peut les pister normalement et un sol meuble (sable, boue, etc.) risque de les trahir.

De la même manière, elles provoquent un déplacement de l'eau ou de tout autre liquide quand elles marchent dedans ou s'enfoncent à l'intérieur. Elles bénéficient alors d'un simple camouflage (et plus d'un camouflage total).

Un personnage ayant le don Combat en aveugle a plus de chances de toucher une créature invisible. Chaque fois qu'un de ses coups porte, jouez la chance de rater à deux reprises. Le personnage touche, sauf si les deux jets indiquent que le coup est raté (vous avez également la possibilité de n'effectuer qu'un seul jet, en faisant passer la chance de rater de 50% à 25%).

Les créatures dotées du pouvoir de vision aveugle (voir plus loin) localisent normalement les entités invisibles, qu'elles peuvent attaquer sans malus ni chances de rater.

Pour peu qu'elle soit allumée, une torche invisible dégage toujours de la lumière, de même qu'un objet invisible sur lequel on a lancé lumière ou un sort similaire.

Les créatures éthérées sont invisibles. Comme elles ne sont pas physiquement présentes, les tests de Perception auditive ne permettent pas de les localiser, pas plus que le don Combat en aveugle, l'odorat ou la vision aveugle. De la même manière, les créatures intangibles sont souvent invisibles. Dans leur cas, on ne peut pas les repérer à l'odorat, ni à l'aide de la vision aveugle ou du don Combat en aveugle. Par contre, un test de Perception auditive (si elles ont décidé de faire du bruit) permet parfois de les localiser.

Les créatures invisibles ne peuvent pas attaquer à l'aide de leur regard.

L'invisibilité n'affecte pas les sorts de détection.

Comme certaines créatures sont capables de détecter ou de voir l'invisible, il est utile de savoir se cacher, même quand on est invisible.

Maladie

Quand un personnage est blessé par un monstre porteur d'une maladie, mais aussi quand il touche un objet infecté ou avale de la nourriture avariée ou de l'eau croupie, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas de succès, son système immunitaire réussit à repousser l'infection. Dans le cas contraire, il est affecté après une période d'incubation variable. À partir de ce moment, il doit jouer un jet de Vigueur par jour pour éviter de s'affaiblir davantage. S'il en réussit deux d'affilée, son organisme vient à bout de la maladie.

Vous pouvez jouer le premier jet de Vigueur à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache pas si son personnage a contracté la maladie ou non.

Description des maladies

Les maladies présentent de nombreux symptômes différents et sont propagées par divers vecteurs. Les caractéristiques de quelques maladies connues sont résumées sur la Table : maladies.

Maladie. Les maladies notées en italique sur la Table : maladies sont d'origine surnaturelle. Les autres sont d'origine extraordinaire.

Transmission. Le mode de transmission : ingestion, inhalation, blessure ou contact. Certaines maladies nécessitant une blessure peuvent être transmises par une piqûre de puce, et la plupart des maladies contractées par inhalation peuvent également l'être par ingestion (et vice versa).

DD. Le DD du jet de Vigueur à réussir pour échapper à la maladie. Si le mal est contracté, il s'agit du DD à atteindre pour ne pas en subir les effets (et pour s'en débarrasser, si l'on en réussit deux à la suite).

Incubation. Le délai nécessaire avant que l'effet de la maladie ne se fasse sentir.

Effet. L'affaiblissement temporaire de points de caractéristique subi par le personnage quand la maladie agit (au terme de la période d'incubation), puis chaque fois qu'il rate un jet de Vigueur.

Type de maladie. Parmi les maladies les plus courantes, on recense les suivantes :

Bouille-crâne. Le malade a l'impression que son cerveau est en train de bouillir. Provoque un état de stupeur permanente.

Croupissure. Véhiculée par l'eau croupie.

Diantrespasme. Transmise par les barbazus et les diantrefosses. Il faut réussir trois jets de Vigueur à la suite (et non deux) pour s'en débarrasser.

Fièvre des marais. Transmise par les rats sanguinaires et les otyughs. On peut également l'attraper en cas de blessure ouverte dans les lieux propices à la propagation des maladies (marais, proximité d'une carcasse en état de putréfaction avancée, etc.).

Fièvre gloussante. Le malade est pris d'une forte fièvre qui le désoriente totalement et provoque de violents accès de rire de dément. C'est ce dernier symptôme qui fait que cette maladie est connue sous le nom de « démentia » parmi les érudits.

Mal rouge. La peau rougit, se boursoufle et devient chaude au toucher.

Mort vaseuse. Le malade se transforme de l'intérieur en vase contagieuse. Peut provoquer une diminution permanente de caractéristique.

Peste infernale. Transmise par les tormantes. Peut provoquer une diminution permanente de caractéristique.

Putréfaction de momie. Propagée par les momies. Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet, jamais de recouvrer la santé (des soins magiques sont nécessaires pour obtenir ce résultat).

Tremblote. Provoque de violentes crises de tremblements.

| Maladie | Transmission | DD | Incubation | Effet |
|------------------------------------|--------------|----|------------|----------------------|
| Bouille-crâne | Inhalation | 12 | 1 jour | 1d4 Int |
| Croupissure | Ingestion | 16 | 1d3 jours | 1d4 For ¹ |
| Diantrespasme ² | Blessure | 14 | 1d4 jours | 1d4 For |
| Fièvre des marais | Blessure | 12 | 1d3 jours | 1d3 Dex, 1d3 Con |
| Fièvre gloussante | Inhalation | 16 | 1 jour | 1d6 Sag |
| Mal rouge | Blessure | 15 | 1d3 jours | 1d6 For |
| Mort vaseuse | Contact | 14 | 1 jour | 1d4 Con ³ |
| Peste infernale | Blessure | 18 | 1 jour | 1d6 Con ³ |
| Putréfaction de momie ⁴ | Contact | 20 | 1 jour | 1d6 Con |
| Tremblote | Contact | 13 | 1 jour | 1d8 Dex |

Table : maladies

1 Chaque fois que le malade perd au moins 2 points de Force d'un coup (via un 4 naturel au dé, donc), il doit réussir un autre jet de Vigueur (même DD) sous peine de perdre la vue de façon permanente.

2 Il faut réussir trois jets de Vigueur consécutifs pour guérir du diantrespasme (au lieu de deux).

3 S'il subit cet effet, le personnage doit effectuer un jet de Vigueur supplémentaire. S'il le rate, un des points d'affaiblissement temporaire de Constitution devient une diminution permanente.

4 Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet de la maladie. Seule la magie permet de s'en débarrasser.

Guérison des maladies

La compétence Premiers secours peut permettre de soigner une maladie. Chaque fois que le malade doit effectuer un jet de Vigueur pour vaincre son mal, celui qui le soigne peut jouer un test de Premiers secours (même DD). Le malade prend le résultat qui l'avantage le plus. Pour pouvoir bénéficier de cette aide, le malade doit avoir reçu les soins prodigués par le seigneur et avoir passé les 8 dernières heures à se reposer.

L'affaiblissement temporaire de caractéristique infligé par une maladie est récupéré au rythme de 1 point par jour et par caractéristique, et ce même si l'organisme du personnage n'est pas encore parvenu à terrasser l'affection. Cela signifie qu'un aventurier chanceux ayant contracté une maladie dont l'effet n'est pas trop violent peut y résister longtemps, même s'il n'arrive pas à s'en débarrasser.

Métamorphose

La magie permet à certains monstres de changer de forme à la manière de ce qu'un Enorceleur peut obtenir avec un sort de modification d'apparence.

Parfois, cette transformation est involontaire, mais dans la plupart des cas, elle avantage la créature qui la décide ou qui accepte de s'y prêter. Une créature ayant changé de forme conserve son esprit et ses facultés de réflexion.

La nouvelle forme doit être du même type que le sujet ou appartenir à l'un des suivants : aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante, vase ou vermine. Une créature métamorphosée ne change pas réellement de type : même si elle est transformée en créature d'un autre type que le sien, elle est donc toujours affectée par les armes tueuses ou mortelles visant son propre type, et uniquement celui-ci.

La nouvelle forme ne peut pas posséder un nombre de dés de vie supérieur aux DV du sujet (avec un plafond à 15 DV, quelque soit le nombre de DV d'origine). Il est impossible de conférer au sujet une forme inférieure à la taille I, intangible ou gazeuse.

En se métamorphosant, le sujet récupère autant de points de vie que s'il venait de se reposer une nuit entière (mais cela ne lui permet pas de regagner les points de caractéristique temporairement perdus, ni de bénéficier des autres avantages d'une journée de repos ; de plus, ce gain ne s'effectue que lors de la métamorphose initiale, pas quand la cible retrouve sa forme normale). À sa mort, la créature reprend ses traits habituels, sans pour autant revenir à la vie.

Le sujet gagne les scores de Force, de Dextérité et de Constitution de la nouvelle forme, mais il conserve ses scores d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Il gagne également les attaques spéciales extraordinaires de la forme (constriction, étreinte et venin, par exemple), mais pas ses particularités extraordinaires (comme guérison accélérée, régénération et odorat) ou pouvoirs magiques et surnaturels.

Une créature dotée du sous-type métamorphe (comme un lycanthrope ou un doppelganger) peut reprendre sa forme normale à tout moment. Il lui en coûte une action simple.

Le rôdeur gagne son bonus contre ses ennemis jurés uniquement s'il a conscience d'être à face à l'un d'entre eux. Si un de ses ennemis jurés change de forme, le rôdeur perd aussitôt son bonus.

Le bonus dont nains et gnomes bénéficient contre les géants dépend de la forme et de la taille de ces derniers. Nains et gnomes perdent leur bonus contre un géant transformé en autre chose. Par contre, ils le gagnent contre une autre créature métamorphosée en géant.

Odorat

Ce pouvoir extraordinaire permet à la créature de repérer l'approche des ennemis, de remarquer ceux qui se cachent et de traquer ses proies à l'odeur.

La créature peut détecter ses adversaires à l'odeur, le plus souvent dans un rayon de 6 « pas » (9 mètres). Si l'ennemi est dans le sens du vent, la créature le repère à 12 « pas » (18 mètres) de distance. À l'inverse, s'il est sous le vent, l'odorat ne fonctionne qu'à 3 « pas » (4,50) mètres de distance. Les odeurs particulièrement fortes, telles que celles de la fumée ou de matières en décomposition, peuvent être décelées deux fois plus loin qu'indiqué. Enfin, la distance est triplée pour les odeurs extrêmement puissantes (comme la puanteur d'un putois ou d'un troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins d'un « pas » (1,50 mètre) de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Si la créature possède également le don Pistage, elle peut suivre une piste à l'odeur. Il lui faut réussir un test de Survie pour trouver la trace ou pour la suivre. Le DD du test est généralement de 10 pour une piste fraîche, mais il peut beaucoup augmenter ou diminuer en fonction du temps écoulé, du nombre de proies qui sont passées par là et de leur odeur. Il augmente de 2 pour chaque heure écoulée depuis le passage des créatures suivies. Sinon, ce pouvoir se conforme aux règles énoncées pour le don Pistage (la créature ne tient toutefois aucun compte de l'état du sol ou de la visibilité).

Une créature possédant ce pouvoir peut identifier les odeurs familières avec autant de facilité qu'un humain reconnaît ce qu'il a déjà vu.

L'eau peut empêcher les créatures terrestres de suivre une piste, surtout s'il s'agit d'un cours d'eau. Pour leur part, les créatures aquatiques telles que le requin possèdent également ce pouvoir et s'en servent normalement sous l'eau.

Une odeur particulièrement forte peut servir à en cacher une autre pour masquer une piste. La présence d'une telle odeur (poivre, etc.) empêche de détecter ou d'identifier les créatures proches à l'aide de l'odorat, et le DD du test de Survie passe à 20 au lieu de 10.

Paralysie

Certains sorts ou monstres (grâce à un pouvoir magique ou surnaturel) peuvent paralyser leurs victimes, les maintenant immobiles par magie (le cas des poisons paralysants est évoqué dans la section Poison/venin).

Un personnage paralysé est incapable de parler ou d'accomplir la moindre action physique. Il reste totalement statique, et même ses amis ne peuvent bouger ses membres. Il n'a droit qu'aux actions purement mentales, par exemple lancer un sort sans composantes.

Une créature ailée se trouvant dans les airs au moment où elle est paralysée tombe aussitôt. De la même manière, un individu qui est en train de nager a des chances de se noyer.

Passage dans l'éther

Les araignées de phase et quelques autres monstres vivent dans le plan Éthéré, qui existe parallèlement au plan Matériel (le monde réel). Les créatures évoluant dans ce plan sont dites éthérées. Contrairement aux créatures intangibles, les créatures éthérées ne sont pas présentes sur le plan Matériel.

Les créatures éthérées sont invisibles, inaudibles, dénuées de substance et d'odeur pour quiconque se trouve dans le plan Matériel. La plupart des attaques magiques restent sans effet sur elles. Détection de l'invisibilité permet de les repérer.

Elles voient et entendent tout ce qui se passe à moins de 12 « pas » (18 mètres) d'elles dans le plan Matériel, mais les solides limitent normalement leur champ de vision (par exemple, elles ne voient pas au travers d'un mur). Une créature éthérée se trouvant dans un objet ne peut plus voir. Cela étant, les objets et créatures qui se trouvent dans le plan Matériel leur apparaissent gris, spectraux et indistincts. Elles ne peuvent pas affecter le plan Matériel, même à l'aide de magie. Par contre, elles ont des interactions normales avec les autres créatures et objets éthérés (qui sont solides pour elles).

Même lorsqu'une créature du plan Matériel peut voir une créature éthérée, elles sont sur deux plans d'existence distincts et sont incapables d'interagir. Par contre, deux créatures éthérées sont sur le même plan et peuvent s'affecter l'une l'autre normalement.

Les effets de force originaires du plan Matériel s'étendent jusqu'au plan Éthéré, avec pour conséquence qu'un projectile magique les affecte normalement (à condition que le lanceur de sorts puisse voir sa cible éthérée). Les attaques de regard et les abjurations s'étendent elles aussi du plan Matériel vers le plan Éthéré. À l'inverse, si l'on fait appel à ces pouvoirs ou effets depuis le plan Éthéré, ils n'ont aucun impact sur le plan Matériel.

Les créatures éthérées peuvent se déplacer dans toutes les directions, y compris le haut et le bas. Elles n'ont pas besoin de marcher sur une surface dure et les solides ne constituent pas un obstacle pour elles (mais elles n'y voient plus rien quand leurs yeux se trouvent à l'intérieur d'un mur, par exemple).

Les fantômes possèdent le pouvoir de manifestation, qui leur permet d'apparaître dans le plan Matériel en tant que créatures intangibles. Malgré cela, ils continuent d'évoluer dans le plan Éthéré, et toute créature s'y trouvant avec eux peut les combattre normalement.

Les créatures éthérées ne sont pas gênées par les liquides, qui n'ont pour elles pas plus de substance que l'air. Elles agissent normalement sous l'eau.

Étant dénuées de masse, elles n'ont pas à craindre la moindre chute.

Perception des vibrations

Les créatures qui possèdent ce pouvoir localisent leurs proies grâce aux vibrations propagées par le sol. La créature sait automatiquement où se trouve tout ce qui est en contact avec le sol dans les limites de portée.

S'il est impossible de tracer une ligne directe entre la créature et sa proie (pour cause de faille, etc.), la portée indique le plus court chemin pris par les vibrations pour contourner l'obstacle. À noter que la créature ne détecte que ce qui se déplace en contact avec le sol.

On considère qu'un individu se déplace tant qu'il exécute une action physique (même s'il lance un sort en restant sur place). Il n'a pas besoin d'avancer pour être détecté par une créature dotée du pouvoir de perception des vibrations.

Perte de niveau

Un personnage perdant un niveau perd immédiatement un dé de vie, avec tout ce qui s'ensuit (diminution éventuelle des bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, perte possible d'aptitudes ou de pouvoirs spéciaux, etc.). Le personnage perd également les autres avantages dus à une progression en niveau (points de caractéristiques, degré de maîtrise augmenté dans certaines compétences, etc.). Pour un personnage d'envergure épique ayant accumulé un ou plusieurs dons après avoir atteint le niveau 6, la perte d'un niveau signifie la perte de l'intégralité de ces dons acquis par le personnage. En cas de doute quant aux compétences ou caractéristiques améliorées, le personnage perd un point dans sa meilleure caractéristique ou son degré de maîtrise le plus élevé baisse d'autant. Le total de points d'expérience de la victime tombe immédiatement à mi-chemin entre son nouveau niveau et le suivant.

Poison/venin

Chaque fois qu'un personnage est blessé par une arme empoisonnée ou une créature venimeuse, mais aussi chaque fois qu'il touche un objet enduit d'un poison de contact ou mange un aliment empoisonnés, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas d'échec, il subit l'effet initial de la substance toxique, ce qui se traduit souvent par un affaiblissement temporaire de points de caractéristique. Même en cas de réussite, un second jet de Vigueur est nécessaire 1 minute plus tard pour éviter un effet secondaire.

Les termes poisons et venins sont complètement interchangeables. Une créature immunisée contre les poisons l'est aussi contre les venins et inversement. On utilise généralement le premier terme pour les substances manufacturées ou minérales et le second pour les substances sécrétées par des créatures.

Une arme ou un objet enduit d'une dose de poison ne peut affecter qu'une seule et unique créature. Le poison conserve toute sa virulence jusqu'à ce que l'arme inflige une blessure ou que l'objet soit touché (à moins que la substance n'ait été essuyée au préalable). Un produit toxique répandu sur un objet ou exposé à l'air libre reste toujours aussi dangereux jusqu'à ce qu'on le touche.

Poisons magiques et surnaturels peuvent exister, mais pour la plupart, leurs effets sont d'origine extraordinaire.

Les poisons sont répartis en quatre grandes catégories selon leur méthode d'inoculation : blessure, contact, ingestion et inhalation.

Blessure. Les poisons de blessures doivent être inoculés en blessant leur victime. Si les dégâts d'une attaque sont réduits à 0 par une éventuelle réduction des dégâts, le poison est sans effet. Les pièges attaquant à l'aide d'aiguilles, de fléchettes ou d'autres types d'armes contiennent parfois des poisons de ce type.

Contact. Il suffit de toucher un poison de cette catégorie pour avoir à jouer un jet de sauvegarde. Il peut être inoculé à l'aide d'une arme ou d'une attaque de contact. Même si les dégâts de l'attaque en elle-même sont réduits à 0 par le biais d'une éventuelle réduction des dégâts, le poison l'affecte tout de même. Un coffre ou un autre objet peut être enduit d'un poison de contact pour piéger les importuns.

Ingestion. Les poisons à ingestion sont quasiment inutilisables en combat. Un empoisonneur peut faire avaler une potion à une créature inconsciente, ou duper sa victime pour lui faire avaler de la nourriture empoisonnée. Les assassins et les utilisateurs de ces poisons les réservent à d'autres types de situations.

Inhalation. On conserve habituellement le poison à inhalation dans des fioles fragiles ou des coquilles d'œufs. On peut les lancer par une attaque à distance ayant un facteur de portée de 2 « pas » (3 mètres) et elles relâchent leur contenu lorsqu'elles frappent une surface solide (ou qu'on les frappe). Un dose suffit pour remplir un cube de 3 mètres d'arête. Toutes les créatures dans cette zone d'effet doivent jouer un jet de Vigueur. (Il est inutile de retenir sa respiration. Ces poisons affectent la membrane nasale, le canal lacrymal ou d'autres parties du corps.)

Les poisons et venins sont détaillés sur la Table : poisons et venins, selon les critères suivants.

Substance toxique. Le nom du poison ou du venin, et ce qui le produit quand il est d'origine végétale ou minérale (plante, racine, etc.).

Type. Voie de transmission (blessure, contact, ingestion ou inhalation) et le DD qu'il faut atteindre au jet de sauvegarde pour résister.

Effet initial. L'effet subi par la victime si elle rate son premier jet de sauvegarde. Il s'agit d'un affaiblissement temporaire en règle générale, sauf indication contraire.

Effet secondaire. L'effet subi par la victime si elle rate le second jet de sauvegarde, qui intervient 1 minute après l'empoisonnement. Il s'agit d'un affaiblissement temporaire en règle générale, sauf indication contraire.

Prix. Le prix d'une dose (une fiole). Il est impossible d'utiliser un poison en quantité inférieure à une dose. Acheter, détenir ou fabriquer du poison est interdit par la loi et, même dans les grandes villes, on ne peut obtenir de telles substances qu'auprès de spécialistes opérant en toute illégalité.

Préparation du poison

La préparation du poison suit les règles de la fabrication d'objets de la compétence Artisanat. Elle nécessite la compétence d'Artisanat (fabrication de poison). On peut utiliser Artisanat (alchimie), mais avec un malus de -4 sur les tests. Dans la plupart des cas, les matières premières nécessaires ne sont pas en vente libre, ce qui réduit leur disponibilité et augmente leur prix. Par contre, si le préparateur dispose du cadavre de la créature sécrétant le poison, alors le coût de création est divisé par deux.

Des risques de l'utilisation du poison

Un personnage a 5% de risque de s'empoisonner chaque fois qu'il enduit une arme de poison (ou qu'il prépare la substance, par exemple en la mélangeant à des aliments). De même, s'il obtient un 1 naturel (avant modifications) au jet d'attaque, il doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de se couper accidentellement avec son arme empoisonnée.

Immunité contre le poison

Les créatures sécrétant naturellement du venin sont immunisées contre leur propre toxine. Les créatures non vivantes (créatures artificielles et morts-vivants) et celles qui n'ont pas de métabolisme (telles que les élémentaires) sont immunisées contre tous les poisons. Vases, plantes et certains monstres sont également immunisés contre le poison. Mais, dans leur cas, on peut concevoir qu'il soit possible de concocter une substance spécialement conçue pour leur faire du mal.



| Substance toxique | Type | Effet initial | Effet secondaire | Prix | DD de préparation |
|---|--------------------|-------------------------------------|---------------------------------------|----------|-------------------|
| Venin de mille-pattes monstrueux (taille P) | Blessure (DD 11) | 1d2 Dex | 1d2 Dex | 90 po | 15 |
| Venin de vipère à tête noire | Blessure (DD 11) | 1d6 Con | 1d6 Con | 120 po | 15 |
| Tormentille (racine) | Blessure (DD 12) | 0 | 1d4 Con + 1d3 Sag | 100 po | 15 |
| Extrait de sanvert (plante) | Blessure (DD 13) | 1 Con | 1d2 Con | 100 po | 15 |
| Poison drow | Blessure (DD 13) | Perte de connaissance pour 1 minute | Perte de connaissance pour 2d4 heures | 100 po | 15 |
| Venin d'araignée monstrueuse (taille M) | Blessure (DD 14) | 1d4 For | 1d6 For | 150 po | 15 |
| Ajonc à feuilles bleues (feuilles) | Blessure (DD 14) | 1 Con | Perte de connaissance pour 1d3 heures | 120 po | 15 |
| Venin de wiverne | Blessure (DD 17) | 2d6 Con | 2d6 Con | 3 000 po | 25 |
| Essence d'ombre (mort-vivant) | Blessure (DD 17) | 1 For ¹ | 2d6 For | 250 po | 20 |
| Venin de scorpion monstrueux (taille G) | Blessure (DD 18) | 1d6 For | 1d6 For | 200 po | 20 |
| Venin de guêpe géante | Blessure (DD 18) | 1d6 Dex | 1d6 Dex | 210 po | 20 |
| Mortelame | Blessure (DD 20) | 1d6 Con | 2d6 Con | 1 800 po | 25 |
| Venin de ver pourpre | Blessure (DD 24) | 1d6 For | 1d6 For | 700 po | 20 |
| Fluide cervical de charognard rampant | Contact (DD 13) | Paralysie pour 2d6 minutes | 0 | 200 po | 15 |
| Nitharite (poudre minérale) | Contact (DD 13) | 0 | 3d6 Con | 650 po | 20 |
| Pâte de malyss (racine) | Contact (DD 16) | 1 Dex | 2d4 Dex | 500 po | 20 |
| Poudre d'assonne (feuilles séchées) | Contact (DD 16) | 2d12 pv | 1d6 Con | 300 po | 20 |
| Terrinave (racine) | Contact (DD 16) | 1d6 Dex | 2d6 Dex | 750 po | 25 |
| Extrait de lotus noir (nénuphar) | Contact (DD 20) | 3d6 Con | 3d6 Con | 4 500 po | 35 |
| Bile de dragon | Contact (DD 26) | 3d6 For | 0 | 1 500 po | 30 |
| Entolome zébré (champignon) | Ingestion (DD 11) | 1 Sag | 2d6 Sag + 1d4 Int | 180 po | 15 |
| Arsenic | Ingestion (DD 13) | 1 Con | 1d8 Con | 120 po | 15 |
| Amnésite (mousse) | Ingestion (DD 14) | 1d4 Int | 2d6 Int | 125 po | 15 |
| Huile de taggit (plante) | Ingestion (DD 15) | 0 | Perte de connaissance pour 1d3 heures | 90 po | 15 |
| Cendres de liche | Ingestion (DD 17) | 2d6 For | 1d6 For | 250 po | 20 |
| Ténébreux vireux (champignon) | Ingestion (DD 18) | 2d6 Con | 1d6 Con + 1d6 For | 300 po | 25 |
| Cendres d'ungol | Inhalation (DD 15) | 1 Cha | 1d6 Cha + 1 Cha* | 1 000 po | 20 |
| Brume de folie | Inhalation (DD 15) | 1d4 Sag | 2d6 Sag | 1 500 po | 20 |
| Vapeurs d'othur brûlé | Inhalation (DD 18) | 1 Con ¹ | 3d6 Con | 2 100 po | 25 |

Table : poisons et venins

1 Diminution permanente (plutôt qu'affaiblissement temporaire).

Rayons

Toutes les attaques prenant la forme d'un rayon sont soumises au résultat d'une attaque de contact à distance, qu'il s'agisse des rayons projetés par un sort tel que rayon affaiblissant. Chaque rayon s'accompagne d'une portée maximale et aucun malus de portée ne s'applique. Même si l'attaque de rayon réussit, la victime a généralement droit à un jet de sauvegarde (Vigueur ou Volonté). Ce n'est jamais un jet de Réflexes, mais si la Dextérité de la cible est suffisamment élevée, elle est sans doute difficile à toucher, même sur une attaque de contact.

Réduction des dégâts (RD)

Certaines créatures possèdent un pouvoir surnaturel leur permettant d'ignorer les coups ou grâce auquel les blessures infligées par la majorité des armes se referment instantanément. Le chiffre ou nombre apparaissant à gauche de la barre de fraction indique combien de points de dégâts la créature ignore à chaque attaque. Dans la plupart des cas, certaines armes peuvent ignorer cette réduction. Cette information se trouve à la droite de la barre de fraction. Différentes formes de réduction des dégâts peuvent être ignorées par les armes magiques (c'est-à-dire n'importe quelle arme disposant d'un bonus d'altération d'au moins +1, à l'exception des armes de maître), certains types d'armes (perforantes, tranchantes ou contondantes), certains matériaux (comme l'adamantium ou le fer froid) ou les armes alignées. Si la barre de fraction est suivie d'un tiret, la réduction des dégâts s'applique contre toutes les attaques, sauf celles qui sont spécifiquement indiquées comme ne tenant pas compte de la réduction des dégâts adverse.

Les munitions tirées par une arme à projectiles disposant d'un bonus d'altération de +1 ou plus (à l'exception des armes de maître) sont considérées comme magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts. De même, les munitions tirées depuis une arme à projectiles alignée obtiennent l'alignement de l'arme à projectiles (en plus de l'alignement qu'elles peuvent déjà avoir).

Quand la réduction des dégâts annule totalement les dégâts infligés par une attaque, les éventuels effets secondaires de l'attaque disparaissent également (poison, étourdissement si le coup a été porté par un moine, maladie, etc.). La réduction des dégâts est inefficace contre les attaques de contact, les dégâts de type énergie destructive accompagnant l'attaque principale ou l'absorption d'énergie. Elle reste également sans effet contre les poisons et maladies contractés par ingestion, inhalation ou contact. Si la créature bénéficiant de la réduction des dégâts est en train de lancer un sort, elle n'a pas besoin d'effectuer de test de Concentration si l'attaque ne lui inflige aucun dégât.

Les sorts, pouvoirs magiques et les attaques d'énergie destructive (y compris le feu d'origine non magique) ne sont pas affectés par la réduction des dégâts.

Parfois, la réduction des dégâts prend la forme d'une guérison instantanée. Le reste du temps, les armes ricochent contre l'épiderme trop rigide de la créature. Quoi qu'il en soit, les personnages devraient vite comprendre qu'il est temps de changer de tactique.

Si une créature dispose de plusieurs réductions des dégâts (grâce à plusieurs sources distinctes), ces protections ne se cumulent pas. La créature bénéficie alors contre chaque attaque de la réduction la plus importante selon la situation.

Régénération

Les créatures dotées de ce pouvoir extraordinaire récupèrent rapidement les points de vie perdus, et même leurs membres tranchés.

Les dégâts infligés à la créature sont considérés comme des dégâts non-létaux, que son organisme soigne à un rythme fixe.

Certaines formes d'attaque, généralement le feu et l'acide, infligent des dégâts normaux à la créature, qui ne peut se régénérer dans ce cas de figure (pour plus de précisions, voir la description de chaque créature).

Les membres tranchés de la créature repoussent ou se ressoudent si elle peut les accoler au niveau de la plaie. Ils pourrissent s'ils ne sont pas rattachés au corps.

La régénération ne permet pas de récupérer les points de vie perdus par asphyxie, déshydratation ou malnutrition.

Les attaques n'infligeant aucun dégât ne sont pas affectées par la régénération.

Une attaque causant une mort immédiate (coup de grâce, dégâts excessifs, attaque mortelle d'un assassin, etc.) ne menace la créature que si elle est portée à l'aide d'une arme lui infligeant des dégâts normaux.

Résistance à la magie (RM)

La résistance à la magie (ou RM) est un pouvoir extraordinaire permettant de ne pas être affecté par la magie (certains sorts confèrent temporairement une résistance à la magie plus ou moins élevée).

Lorsqu'un personnage lance un sort sur une créature bénéficiant de résistance à la magie, il ne l'affecte que si le résultat de son test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) est égal ou dépasse la valeur de résistance à la magie de sa cible. La résistance à la magie est en quelque sorte une CA contre les attaques magiques. Si le lanceur de sorts n'obtient pas le total nécessaire, son sort reste sans effet. Une créature n'a pas besoin d'être consciente du danger pour que sa résistance à la magie fasse effet.

La résistance à la magie ne fonctionne que contre les sorts et les pouvoirs magiques, pas contre les pouvoirs extraordinaires ou surnaturels (ni contre le bonus d'altération des armes magiques). De la même manière, certains pouvoirs de créatures sont soumis à la résistance à la magie, d'autres non. À noter que certains sorts ne sont pas soumis à la résistance à la magie, comme indiqué par la ligne Résistance à la magie de leur description.

Une créature peut volontairement réduire ou réprimer sa résistance à la magie par une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Dans ce cas, la résistance à la magie conserve la valeur décidée jusqu'au prochain tour de jeu de la créature. Dès le round suivant, elle revient à sa valeur d'origine, sauf si la créature décide de la conserver diminuée, par une nouvelle action simple n'exposant pas à une attaque d'opportunité.

La résistance à la magie n'interfère jamais avec les propres sorts, pouvoirs ou objets magiques de la créature.

Une créature possédant une certaine résistance à la magie ne peut pas en faire bénéficier d'autres individus en les touchant ou en se tenant à côté d'eux. Les créatures et objets magiques capables d'un tel transfert de résistance à la magie se comptent sur les doigts de la main.

Différentes sources de résistance à la magie ne se cumulent pas. Elles coexistent, avec pour conséquence que seule la plus puissante est prise en compte.

Quand s'applique la résistance à la magie ?

Tous les sorts indiquent si la résistance à la magie fonctionne contre eux. En règle générale, le facteur déterminant est l'effet du sort :

Sort à cibles. La résistance à la magie ne s'applique que si le sort prend directement la créature pour cible. Certains sorts peuvent être dirigés contre plusieurs cibles. Dans ce cas, la résistance à la magie n'affecte que la partie du sort prenant la créature pour cible, pas le reste. Si plusieurs créatures bénéficiant de résistance à la magie sont prises pour cibles par un tel sort, on joue la résistance à la magie de chacune séparément.

Sort de zone. La résistance à la magie s'applique si la créature se trouve à l'intérieur de la zone d'effet du sort. Elle protège normalement la créature, sans affecter le sort.

Sort à effet. La plupart des sorts de ce type créent ou font apparaître quelque chose. Ils ne sont pas soumis à la résistance à la magie. Il arrive parfois que la résistance à la magie s'applique si le sort affecte plus ou moins directement la créature concernée (comme c'est le cas pour toile d'araignée).

La résistance à la magie peut également protéger contre un sort qui a déjà été jeté. Dans ce cas, on effectue le test de résistance à la magie quand la créature protégée est affectée par le sort. N'effectuez qu'un test de niveau de lanceur de sorts par sort ou pouvoir pour une seule et même créature. Si le premier est réussi, la créature est affectée par le sort tant que celui-ci persiste. S'il est raté, le monstre continue de résister au sort par la suite. Si une créature est affectée par un sort alors qu'elle avait volontairement réduit sa résistance à la magie, elle dispose d'une seconde chance lorsque sa résistance à la magie remonte à sa valeur normale.

La résistance à la magie ne fonctionne que si l'énergie créée ou libérée par le sort s'attaque directement au corps ou à l'esprit de la cible. Si elle affecte autre chose (le sol, l'air ambiant, la luminosité, etc.), on n'effectue pas de jet de dé, même si la créature est indirectement affectée. Certaines créatures peuvent être blessées ou handicapées par un sort qui ne les prend pas directement pour cibles.

La résistance à la magie ne s'applique pas si le sort a pour fonction d'abuser la créature ou de révéler quelque chose à son sujet.

L'énergie magique doit continuer de fonctionner pour que la résistance à la magie entre en jeu. Les sorts ayant une durée instantanée, mais des effets qui se prolongent dans le temps, ne sont pas soumis à la résistance à la magie, sauf si la créature protégée est exposée au sort au moment où celui-ci est lancé.

En cas de doute, basez-vous sur l'école du sort :

Abjuration. Pour que la résistance à la magie fasse effet, la cible doit être transformée, retenue ou blessée de quelque façon que ce soit. Elle n'intervient pas contre les sorts modifiant les perceptions du sujet. Les abjurations qui bloquent ou annulent les attaques ne sont pas soumises à la résistance à la magie, car elles affectent l'individu protégé, et non les créatures qui l'attaquent.

Divination. Ces sorts n'affectent jamais les créatures directement. Ils ne sont donc pas soumis à la résistance à la magie, même si ce qu'ils révèlent peut parfois avoir des conséquences néfastes.

Enchantement. Comme les enchantements affectent l'esprit des créatures qu'ils prennent pour cibles, ils sont généralement soumis à la résistance à la magie.

Évocation. Si un sort d'évocation inflige des dégâts à la créature, il a un effet direct, auquel cas la résistance à la magie fonctionne. S'il endommage quelque chose d'autre, la résistance à la magie ne fonctionne pas.

Illusion. Les illusions ne sont presque jamais soumises à la résistance à la magie, exception faite de celles qui attaquent directement l'esprit de la cible.

Invocation. En règle générale, la résistance à la magie n'est d'aucune aide contre les invocations, sauf si elles génèrent de l'énergie sous une forme ou une autre. Les sorts qui appellent des créatures ou produisent des effets se comportant comme des créatures ne sont pas soumis à la résistance à la magie.

Nécromancie. La plupart des sorts de nécromancie affectent directement l'énergie vitale de la cible et sont donc soumis à la résistance à la magie. Les sorts inhabituels qui n'affectent personne directement constituent l'exception à la règle.

Transmutation. Les sorts de ce type sont soumis à la résistance à la magie s'ils ont pour fonction de transformer une créature, mais pas s'ils affectent l'environnement. Certains rendent un objet plus dangereux (par exemple pierre magique), mais ils ne sont pas soumis à la résistance à la magie car ils affectent les objets, et non une créature (même si celle-ci est par la suite prise pour cible par les objets enchantés). Dans le cas de pierre magique, la résistance à la magie ne fonctionne que si la créature tient les pierres en main au moment où le sort est jeté.

Succès de la résistance à la magie

La résistance à la magie empêche sorts et pouvoirs magiques d'affecter la créature protégée ou de lui nuire, mais elle ne permet jamais de dissiper ou de faire disparaître un effet magique affectant une autre créature. Elle peut empêcher un sort de dissiper un autre sort protégeant la créature.

Si le sort a été lancé au préalable et continue de faire effet, un test de niveau de lanceur de sorts raté indique que la créature n'est pas affectée. Le sort continue toutefois de faire effet jusqu'à la fin de la durée indiquée (et d'affecter les autres créatures, si elles ne sont pas protégées par leur résistance à la magie).

Résistance à la destruction des morts-vivants

Certaines créatures (principalement des morts-vivants) sont moins affectées par les prêtres et les paladins cherchant à les détruire.

Ce pouvoir est de nature extraordinaire.

Chaque fois que quelqu'un tente de détruire la créature, considérez le chiffre indiqué comme l'équivalent d'une réduction des dégâts : il s'agit du nombre de points de dégâts annulé lors de chaque attaque subie.

Résistance aux énergies destructives

Une créature résistant à un type d'énergie destructive bénéficie d'une importante protection (mais pas d'une immunité totale) contre la source de dégâts correspondante. Ce pouvoir est généralement de nature extraordinaire.

Chaque pouvoir de résistance est défini par le type d'énergie destructive contre lequel il protège, ainsi que par le nombre de points de dégâts qu'il annule par attaque, que la source en soit magique ou non.

Si la créature est en train de lancer un sort, elle n'a pas besoin d'effectuer de test de Concentration si l'attaque est totalement stoppée par sa résistance.

Plusieurs pouvoirs de ce type de sources différentes ne se cumulent pas. Seule la résistance la plus efficace est prise en compte.

Terreur

Sorts, objets magiques et monstres peuvent inspirer une terreur plus ou moins grande aux personnages. Dans la plupart des cas, les cibles ont droit à un jet de Volonté. Si elles le ratent, elles sont secouées, effrayées ou paniquées, selon l'adversaire ou la source qu'elles ont en face d'elles.

Intensification de la terreur. Les effets de type terreur sont cumulables : un personnage déjà secoué qui est secoué une seconde fois devient effrayé, tandis qu'un personnage secoué qui se retrouve effrayé par un second effet cède directement à la panique. De la même manière, un individu effrayé obtenant un résultat secoué ou effrayé devient paniqué.

Vision et perception aveugle

Certaines créatures ont le pouvoir extraordinaire d'utiliser un (ou plusieurs) autre sens que la vue de manière à pouvoir agir normalement même quand elles n'y voient pas. Les sens pouvant entrer en jeu sont variés : perception des vibrations, odorat exceptionnellement développé, ouïe hors du commun ou sonar. Grâce à ce pouvoir, la créature n'est pas affectée par l'invisibilité de ses adversaires, ni par le camouflage ou l'obscurité, même d'origine magique (mais elle reste incapable de discerner les entités éthérées). La vision aveugle porte à une distance précisée dans la description de la créature.

- La vision aveugle ne permet pas de distinguer les contrastes ou les couleurs, ni de lire.
- Contrairement à la vision dans le noir, elle ne rend pas vulnérable aux attaques de regard.
- Les attaques aveuglantes n'affectent pas une créature bénéficiant de vision aveugle.
- Par contre, les attaques assourdissantes "aveuglent" la créature si celle-ci se repère grâce aux ondes sonores (comme le sonar des chauves-souris).
- La vision aveugle fonctionne sous l'eau, mais pas dans le vide.

- Perception aveugle. La perception aveugle est une version moins développée de la vision aveugle, possédée par certaines créatures comme les chauves-souris. Elle permet de remarquer ce qu'on ne peut pas voir, mais sans détails. La perception aveugle permet de remarquer et localiser les créatures se trouvant à portée sans passer par un test de Détection ou de Perception auditive, à condition d'avoir une ligne d'effet dégagée jusqu'à elles. Cependant, si la créature disposant de perception aveugle ne peut voir ses adversaires par d'autres moyens, ceux-ci bénéficient d'un camouflage total (50% de risque de rater) et elle perd son bonus de Dextérité à la CA face à eux. De même, ses attaques ont les chances de rater habituelles face à des adversaires profitant d'un camouflage. Enfin, le manque de visibilité handicape normalement ses mouvements.

Vision dans le noir

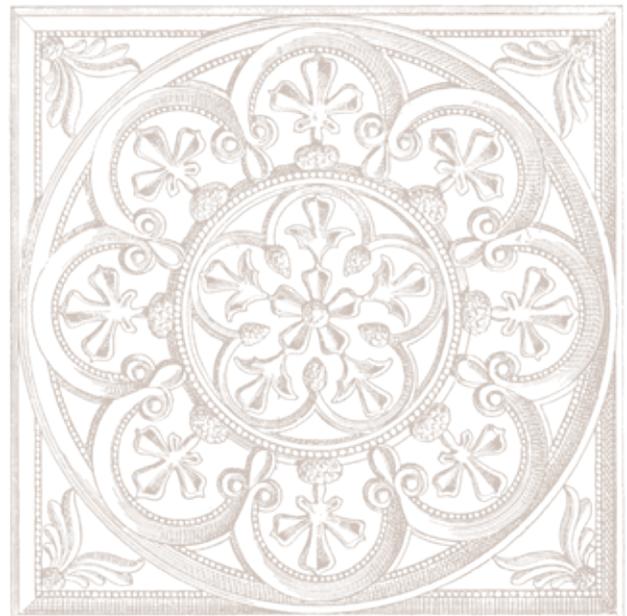
La vision dans le noir est un pouvoir extraordinaire permettant de voir en l'absence de source de lumière. La portée est précisée dans la description de chaque créature.

La vision dans le noir permet seulement de voir en noir et blanc (elle ne permet pas de distinguer les couleurs). Elle ne permet pas de distinguer ce que l'on ne verrait pas sous un éclairage normal : les objets invisibles le restent et les illusions ne disparaissent pas. Elle rend vulnérable aux attaques de type regard.

La présence de lumière ne gêne pas la vision dans le noir.

Vision nocturne

Les personnages dotés de vision nocturne ont une rétine tellement sensible qu'ils voient deux fois plus loin que la normale dans des conditions de faible éclairage. La vision nocturne est en couleur. Un lanceur de sorts peut s'en servir pour lire un parchemin, du moment qu'il bénéficie de la plus infime source de lumière (une petite flamme de bougie, par exemple). En extérieur, les personnages dotés de vision nocturne voient aussi bien à la clarté de la lune qu'en plein jour.



Liste des états préjudiciables

Si certains effets ne peuvent se combiner, appliquez seulement le plus défavorable des deux.

Affaibli de façon temporaire. Le personnage a subi un affaiblissement temporaire qui se traduit par 1 ou plusieurs points de dégâts dans une caractéristique. Ces points sont récupérés au rythme de 1 par jour et par caractéristique affaiblie, sauf indication contraire dans la source de l'effet.

L'affaiblissement temporaire est différent d'un malus à une valeur de caractéristique, lequel disparaît dès que l'effet (fatigue, enchevêtrement, etc.) qui l'a provoqué s'achève.

Agrippé. En train de lutter avec un ou plusieurs adversaires. Un personnage agrippé est limité dans le choix des actions qu'il peut entreprendre. Dans le même temps, il ne contrôle plus aucune zone et il perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA contre les adversaires autres que ceux avec lesquels il est en train de lutter.

Assourdi. Le personnage n'entend rien. Il subit un malus de -4 à l'initiative, rate systématiquement ses tests de Perception auditive et encourt 20% de chance de rater l'incantation de tout sort à composante verbale.

S'il reste sourd suffisamment longtemps, il peut arriver à s'y habituer plus ou moins.

À terre. Le personnage se trouve allongé au sol. Il subit un malus de -4 sur les jets d'attaque à l'aide d'une arme de corps à corps, et l'arbalète est la seule arme à distance dont il puisse se servir (il le fait sans malus). Il subit un malus de -4 à la CA contre les attaques au corps à corps, mais un bonus de +4 contre les attaques à distance.

Se relever est une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

Aveuglé. Le personnage ne voit plus rien. Il subit un malus de -2 à la classe d'armure, perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, se déplace à la moitié de sa vitesse habituelle et subit un malus de -4 sur ses tests de Fouille et de la plupart des compétences associées à la Force et à la Dextérité. Il ne peut pas effectuer le moindre test de Détection, ni se livrer à une activité nécessitant d'y voir (lire, par exemple). Tous ses adversaires bénéficient d'un camouflage total à son égard (50% de risque de rater).

Un personnage aveuglé pendant suffisamment longtemps peut s'habituer partiellement à sa condition et circonvier certains de ces désavantages.

Chancelant. Se dit d'un personnage ayant encaissé exactement autant de points de dégâts non-létaux qu'il a de points de vie. L'activité d'un personnage chancelant est restreinte à une action simple ou de mouvement chaque round (mais pas les deux, et pas une action complexe).

Dès que les points de vie excèdent à nouveau son total de points de dégâts non-létaux, le personnage n'est plus chancelant. Par contre, si son total de points de dégâts dépasse ses points de vie, il tombe inconscient.

Confus. Les actions d'un personnage confus sont déterminées par 1d100, lancé à chaque round. Sur 01-10, il attaque la créature à l'origine de sa confusion avec des armes de corps à corps ou à distance (ou se rapproche de cette créature si elle est trop loin pour l'attaquer). Sur 11-20, il agit normalement. Sur 21-50, il ne fait rien d'autre que babiller. Sur 51-70, il fuit le plus rapidement possible la créature à l'origine de la confusion. Sur 71-100, il attaque la plus proche créature (à l'exception de son propre familier). Si un personnage confus est dans l'incapacité d'effectuer l'action tirée pour ce round, il se contente de babiller de façon incompréhensible. Si le personnage confus est attaqué, il riposte automatiquement en frappant son agresseur à son prochain tour de jeu (du moins s'il est encore confus). Un personnage confus ne porte pas d'attaque d'opportunité quand il en a l'occasion, sauf s'il est provoqué par une créature qu'il a décidé d'attaquer (par un jet de dé ou pour une riposte).

Diminué de façon permanente. Le personnage a subi une diminution permanente qui se traduit par l'encaissement d'un ou plusieurs points de dégâts dans une caractéristique. Il ne peut les récupérer que par magie.

Ébloui. Le personnage est incapable de voir clairement suite à une trop vive stimulation de la rétine. Il subit un malus de -1 sur les jets d'attaque et les tests de Détection et de Fouille.

Effrayé. Un personnage effrayé est secoué et s'enfuit aussi rapidement que possible. Il est capable de choisir sa direction de fuite et peut recommencer à agir comme il le souhaite dès qu'il ne voit plus (ou n'entend plus) ce qui l'a effrayé. Néanmoins, tant que l'effet persiste, il se remet à fuir s'il doit de nouveau affronter ce qui l'a terrifié la première fois. Si toute fuite lui est interdite, il peut se battre, mais il reste secoué. Il peut utiliser ses pouvoirs et ses sorts pour s'enfuir, et le fait immanquablement si aucune autre solution ne lui est offerte.

Emporté par le vent. Selon leur taille, les créatures peuvent être emportées par un vent plus ou moins violent. Les créatures emportées alors qu'elles se trouvaient au sol sont renversées et charriées par le vent sur une distance égale à 1d4 x 3 mètres, ce qui leur inflige 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres. Les créatures en vol sont repoussées sur une distance de 2d6 x 3 mètres et les violentes bourrasques leur infligent 2d6 points de dégâts non-létaux.

Enchevêtré. Le personnage est comme ligoté. L'enchevêtrement handicape le mouvement mais ne l'empêche pas totalement, à moins que les liens soient fixés à un objet immobile ou retenus avec force. Un personnage enchevêtré se déplace à demi-vitesse et est incapable de courir ou de charger. Il subit un malus de -2 au jet d'attaque et un malus de -2 en Dextérité. S'il tente de lancer un sort, il le perd à moins de réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort).

Épuisé. Le personnage voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié et il subit un malus de -3 en Force et en Dextérité. Un personnage épuisé redevient fatigué au bout d'une heure de repos total. Un individu fatigué devient épuisé dès qu'il fait quoi que ce soit de fatigant.

Étourdi. Un personnage étourdi lâche ce qu'il avait en main, ne peut pas agir, subit un malus de -2 à la CA et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Fasciné. Une créature fascinée est distraite par un sort ou un effet surnaturel. Tant que l'effet reste en place, une créature fascinée reste assise ou debout, sans pouvoir effectuer d'autre action que se concentrer sur l'effet en question. Elle subit un malus de -4 sur les tests de compétence joués en réaction, comme les tests de Détection ou de Perception auditive. L'approche d'une menace potentielle (comme une créature hostile) donne droit à un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet de fascination. Toute menace évidente, comme dégainer une arme, lancer un sort ou tirer sur la créature, rompt immédiatement la fascination. Par une action simple, il est possible de secouer une créature fascinée pour la faire revenir à soi.

Fatigué. Un personnage fatigué est incapable de courir et de charger. Il subit un malus de -1 en Force et en Dextérité. La fatigue disparaît au bout de 8 heures de repos total. Un individu fatigué devient épuisé dès qu'il fait quoi que ce soit de fatigant.

Fiévreux. Le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts d'armes et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique.

Hébété. Le personnage est incapable d'agir normalement. Il ne peut effectuer aucune action mais ne subit aucun malus à la CA.

Généralement, cet état ne dure pas plus de 1 round.

Hors de combat. Un personnage dont le total de points de vie est exactement de 0, ou dont le total est inférieur mais qui est stabilisé et conscient, est hors de combat. L'activité d'un personnage hors de combat est restreinte à une action simple ou une action de mouvement par round (mais pas une de chaque, ni une action complexe). Il se déplace à la moitié de sa vitesse habituelle. Il ne court aucun risque à effectuer des actions de mouvement, mais il subit 1 point de dégâts après chaque action simple (ainsi que d'autres actions fatigantes, comme lancer un sort à incantation rapide par une action libre). À moins que cette action ne lui ait permis de récupérer des points de vie, il est maintenant à un total de points de vie négatif et mourant.

Un personnage hors de combat dont le total de points de vie est négatif récupère des points de vie normalement si quelqu'un s'occupe de lui. S'il est seul, il a 10% de chances par jour de commencer à récupérer des points de vie normalement (en commençant par le jour où le jet de pourcentage est réussi). Dans le cas contraire, il subit 1 point de dégâts. Dès qu'il commence à récupérer des points de vie, il ne risque plus d'en perdre, même si son total est toujours négatif.

Inconscient. Sans connaissance et sans défense. Un personnage sombre dans l'inconscience quand son total de points de vie tombe entre -1 et -9, mais aussi quand il encaisse plus de points de dégâts non-létaux qu'il ne lui reste de points de vie.

Intangible. Dénué de corps physique. Les créatures intangibles sont immunisées contre les attaques non magiques. Elles ne peuvent être touchées que par les autres créatures désincarnées, les armes magiques, les sorts et les effets magiques ou surnaturels (voir Intangibilité, dans la partie précédente).

Invisible. Indétectable à l'œil nu. Les cibles d'une créature invisible subissent un malus de 2 points à la CA et perdent leur éventuel bonus de Dextérité (voir Invisibilité et Obscurité). Ces avantages sont annulés si l'adversaire en question utilise un autre sens que la vue.

Mort. Le personnage a atteint un total de points de vie de -10 ou une valeur de Constitution de -5, ou a été tué directement par un effet. L'âme du personnage quitte son corps. Un personnage mort ne peut plus être soigné par des moyens ordinaires ou magiques, mais peut éventuellement être ramené à la vie par le biais de puissants rituels aussi rares que dangereux.

Mourant. Le personnage est inconscient et en train de mourir. Son total de points de vie est compris entre -1 et -9. À la fin de chaque round (en commençant par celui où il est tombé en dessous de 0 pv), il a 10% de chances de voir son état devenir stationnaire. Dans le cas contraire, il perd 1 point de vie. Si un personnage mourant atteint -10 points de vie, il est mort.

Nauséeux. Souffrant de violents maux d'estomac. Un personnage se trouvant dans cet état est incapable d'attaquer, de lancer le moindre sort ou de maintenir l'effet de ceux qu'il a jetés précédemment, bref de faire quoi que ce soit requérant un minimum de concentration. Ses possibilités d'action sont limitées à une action de mouvement par round.

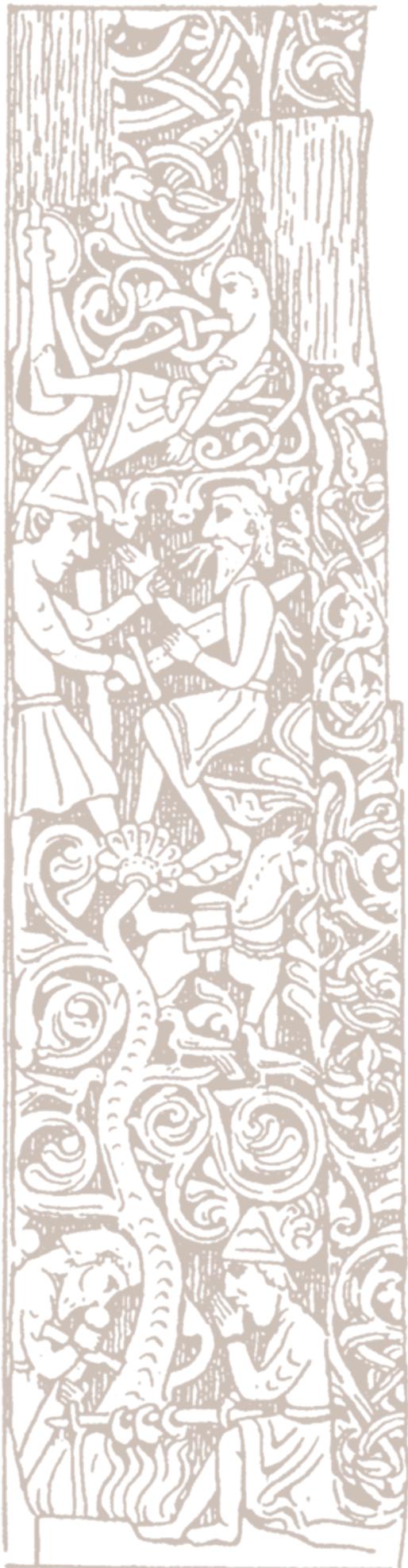
Paniqué. Un personnage paniqué est secoué, lâche ce qu'il tient en main et s'enfuit au hasard en s'éloignant le plus vite possible de la source de sa peur et ce sans s'approcher des autres sources de danger potentielles. Il ne peut effectuer aucune autre action. S'il se retrouve acculé, il se recroqueville sur lui-même sans pouvoir attaquer (il utilise alors généralement l'action de défense totale). Il peut se servir de ses pouvoirs ou de ses sorts pour s'enfuir (il y est même obligé si ceux-ci constituent la seule façon de s'enfuir).

Paralysé. Un personnage paralysé est immobile, incapable de bouger ou d'agir physiquement. Ses valeurs effectives de Force et de Dextérité tombent à -5. Il est sans défense mais peut accomplir des actions mentales. Une créature ailée se trouvant en l'air lorsqu'elle est paralysée ne peut plus battre des ailes et tombe. Un nageur paralysé ne peut plus nager et peut couler. Il est possible de traverser un espace occupé par une créature paralysée, qu'on en soit un allié ou pas. Cependant, chaque case de déplacement compte alors double.

Pétrifié. Un personnage pétrifié a été transformé en pierre. Il est considéré comme étant inconscient. Si la statue qu'il constitue n'est que fissurée ou si les morceaux cassés sont accolés à leur place quand on le retransforme en être de chair, son corps se reconstitue sans qu'il en souffre. Par contre, si la statue a été sévèrement endommagée (bras cassé et réduit en poussière ou oublié par terre, etc.), le personnage montre les mêmes blessures quand on le ramène dans le monde des vivants, dont on doit alors établir les conséquences en perte permanente de points de vie ou handicap.

Pris au dépourvu. Tout personnage n'ayant pas encore agi au cours d'un combat est automatiquement pris au dépourvu. Il perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA et ne peut porter d'attaque d'opportunité.

Recroquevillé sur soi-même. Le personnage éprouve une telle terreur qu'il est incapable de faire quoi que ce soit. Il subit un malus de -2 à la CA et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.



Renversé. Selon leur taille, les créatures peuvent être renversées par un vent plus ou moins violent. Si elles avançaient sur la terre ferme, elles se retrouvent par terre. Si elles évoluaient dans les airs, elles sont repoussées sur 1d6 x 3 mètres.

Sans défense. Un personnage sans défense peut être paralysé, immobilisé par un sort, ligoté, endormi, inconscient ou à la merci de ses ennemis d'une façon ou d'une autre. Un personnage sans défense a une valeur effective de Dextérité de -5. Toute attaque de corps à corps portée contre le personnage s'effectue à +4 au jet (ce qui revient à attaquer un adversaire à terre). Les attaques à distance ne bénéficient d'aucun bonus. Un roublard peut tenter une attaque sournoise contre lui.

Au prix d'une action complexe, un ennemi peut tenter d'achever le personnage à l'aide d'une arme de corps à corps. On peut également porter un coup de grâce avec un arc ou une arbalète, à condition de se trouver à moins d'un « pas » (1,50 mètre) de l'individu sans défense (c'est-à-dire d'occuper une position adjacente). L'agresseur touche automatiquement et l'attaque est comptée comme un coup critique. (Un roublard ajoute ses dégâts d'attaque sournoise quand il tente de délivrer un coup de grâce.) Même si la cible survit, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + nombre de points de dégâts infligés) sous peine de succomber au choc.

Tenter d'achever un adversaire sans défense provoque une attaque d'opportunité.

Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre les tentatives de coup de grâce.

Secoué. Le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique.

Stoppé. Empêché d'avancer par une force contraire, exercée par le vent, par exemple. Si la créature avançait sur la terre ferme, elle s'arrête, tout simplement. Si elle évoluait dans les airs, elle est repoussée sur une distance spécifiée dans la description de l'effet.

Vidé de son énergie. Le personnage a contracté un ou plusieurs niveaux négatifs, qui peuvent se transformer en perte de niveau permanente.

S'il a au moins autant de niveaux négatifs que de niveaux normaux, il meurt instantanément. Chaque niveau négatif lui inflige les malus suivants : perte de 5 points de vie et malus de -1 aux jets d'attaque et de sauvegarde, aux tests de compétence et de caractéristique, ainsi qu'au niveau effectif (pour ce qui est de déterminer la puissance, la durée et le DD des sorts, entre autres). De plus, s'il s'agit d'un lanceur de sorts, il perd un emplacement de sort de son plus haut niveau.

Les pièges

Types de pièges. Les pièges sont de nature mécanique ou magique. Les premiers incluent fosses, fléchettes, chutes de pierres, salles remplies d'eau, lames tourbillonnantes et tout ce qui dépend d'un mécanisme quelconque. Un personnage peut concevoir un tel piège s'il réussit un test d'Artisanat (fabrication de pièges) ; voir **Conception d'un piège**, ci-dessous, et la description de la compétence.

Les pièges magiques sont divisés en deux catégories : les sorts et les objets. Les objets déclenchent un effet magique quand on les active, comme le font les baguettes, les anneaux, etc. Pour créer un tel piège, il faut connaître et maîtriser certains rituels spécifiques.

Pour ce qui est de l'autre catégorie, il s'agit simplement de sorts qui fonctionnent sur le même principe que des pièges. Pour créer un tel piège, il faut louer les services d'un personnage capable de lancer le sort. Il peut s'agir d'un PJ ou d'un PNJ engagé dans ce sens.

Pièges mécaniques

Les donjons sont souvent défendus par des pièges mécaniques (qui ne sont pas actionnés par magie). Un tel piège est généralement défini par l'endroit où il se trouve, ce qui le déclenche, la possibilité de le repérer avant qu'il ne soit trop tard, les dégâts qu'il inflige et l'éventuel jet de sauvegarde permettant d'échapper à tout ou partie de ses effets. Les pièges actionnant flèches, lames montées sur ressort et autres armes effectuent un jet d'attaque normal, dont le bonus est déterminé selon leur conception.

Toute créature réussissant un test de Fouille (DD 20) repère un piège mécanique simple avant qu'il ne se déclenche (cette catégorie comprend les collets, les trappes, ou les pièges déclenchés par un fil de détente).

Un personnage doté de l'aptitude de classe de recherche des pièges réussissant un test de Fouille (DD 21) peut également repérer un piège bien dissimulé ou complexe. Les pièges complexes sont caractérisés par leur mécanisme de déclenchement, autrement plus perfectionné qu'un simple fil de détente : plaque à pression, mécanisme relié à une porte, différence de poids ou de pression atmosphérique, vibrations, et ainsi de suite.



Pièges magiques

De nombreux sorts peuvent être utilisés pour créer des pièges. Sauf précision contraire dans la description du sort, partez du principe que ce qui suit est toujours vrai :

- Un test de Fouille (DD 25 + niveau du sort) réussi par un personnage possédant l'aptitude de recherche des pièges permet de repérer le piège avant qu'il ne se déclenche. Les autres personnages n'ont aucune chance de remarquer un piège magique à l'aide de leur compétence de Fouille.
- Les pièges magiques offrent un jet de sauvegarde permettant d'échapper à leur effet (DD 10 + niveau du sort x 1,5).
- Les pièges magiques peuvent être désarmés par un personnage possédant l'aptitude de recherche des pièges s'il réussit un test de Désamorçage/sabotage (DD 25 + niveau du sort).

Éléments d'un piège

Tous les pièges, qu'ils soient de nature mécanique ou magique, présentent les éléments suivants : déclencheur, remise en place, DD de Fouille, DD de Désamorçage/sabotage, bonus à l'attaque (ou jet de sauvegarde, ou retardement), dégâts/effet et facteur de puissance. Certains incluent des éléments optionnels, comme le poison ou un moyen de le contourner. Toutes ces caractéristiques sont décrites ci-dessous.

Déclencheur

Le déclencheur détermine la façon dont le piège prend effet.

Espace. Ce type de piège se déclenche lorsqu'une créature se tient dans une case précise.

Proximité. Ce piège se déclenche lorsqu'une créature s'en approche à une distance donnée. Ce type de déclencheur diffère du précédent dans le sens où la créature n'a pas besoin de se tenir sur une case précise. Les créatures volantes peuvent déclencher le piège. Les déclencheurs de proximité mécaniques sont extrêmement sensibles à la moindre perturbation dans les airs. Cela ne les rend utiles que dans les lieux rarement dérangés (comme des cryptes).

Le déclencheur de proximité des pièges magiques le plus courant est le sort alarme. Quand il est lancé en guise de déclencheur, sa zone d'effet ne peut pas être supérieure à celle du piège auquel il est associé.

Quelques pièges magiques présentent un déclencheur de proximité particulier qui s'active uniquement quand certaines créatures s'en approchent. Par exemple, une détection du Bien lancée sur un autel maléfique qui déclenche le piège quand une créature d'alignement bon s'en approche suffisamment.

Sonore. Ce déclencheur active un piège magique quand il détecte un son. Le déclencheur sonore fonctionne sur le même principe qu'une oreille et bénéficie d'un bonus de +15 aux tests de Perception auditive. Les effets qui viennent à bout de l'utilisation de l'ouïe (test de Déplacement silencieux réussi, silence magique, etc.) permettent de s'en défaire. Pour bénéficier d'un déclencheur sonore, le piège doit être la cible d'une clairvoyance lors de son élaboration.

Visuel. Ce déclencheur, destiné aux pièges magiques, fonctionne sur le même principe qu'un œil, activant le piège dès qu'il " voit " quelque chose. Pour bénéficier d'un déclencheur visuel, le piège doit être la cible de clairvoyance lors de son élaboration. Le déclencheur visuel fonctionne sur le même principe qu'un œil et bénéficie d'un bonus de +15 aux tests de Détection.

Pour qu'un piège " voit " dans l'obscurité, on doit lui ajouter vision dans le noir (ce sort limite la vision du piège à 18 mètres dans les ténèbres). L'invisibilité, les déguisements et les illusions capables de tromper la vue se jouent également du déclencheur visuel.

Contact. Le déclencheur par contact, qui active le piège lorsqu'on touche celui-ci, est l'un des plus simples à concevoir. Il peut être rattaché physiquement à la partie du mécanisme qui inflige les dégâts (comme une aiguille qui jaillit d'une serrure) ou non. On crée un déclencheur par contact magique en ajoutant alarme au piège et en réduisant la zone d'effet pour qu'elle ne couvre que le point du déclencheur.

Minuté. Ce déclencheur active périodiquement le piège une fois un certain laps de temps écoulé.

Sort. Tous les pièges magiques disposent de ce type de déclencheur. Pour de plus amples informations sur les conditions de déclenchement, reportez-vous à la description du sort en question.

Remise en place

Cet élément fixe les conditions permettant de remettre en place le piège une fois qu'il a servi.

Aucune. À moins de reconstruire le piège, il n'y a aucun moyen de le déclencher de nouveau. Les pièges à sort en sont des exemples.

Réparation. Pour que le piège fonctionne de nouveau, il faut le réparer.

Manuelle. Pour que le piège fonctionne de nouveau, quelqu'un doit remettre en place ses éléments. La plupart des pièges mécaniques relèvent de ce type.

Automatique. Le piège est de nouveau fonctionnel, que ce soit à la suite de son utilisation ou après un certain temps.

Réparer et remettre en place les pièges mécaniques

Pour réparer un piège mécanique, il faut réussir un test d'Artisanat (fabrication de pièges) contre un DD égal au DD de création. Le coût des matières premières nécessaires est égal au cinquième de celles utilisées lors de la création du piège. Pour fixer le temps de travail requis, utilisez le mode calcul de la création, mais employez le coût des matières premières correspondant à une simple réparation.

Remettre un piège en place demande 1 minute environ. Pour les pièges plus complexes, fixez vous-même le temps nécessaire.

Moyen de contourner le piège (option)

Si le concepteur du piège souhaite avoir le moyen de le contourner après l'avoir créé ou posé, il doit songer à un mécanisme supplémentaire qui lui permettra de neutraliser son œuvre, du moins sur une base temporaire. Cela ne concerne que les pièges mécaniques. De leur côté, les pièges à sort incluent habituellement une forme d'accréditation qui permet au personnage de ne pas les déclencher.

Verrou. Pour venir à bout de ce verrou, il faut réussir un test de Crochetage (DD 30).

Loquet caché. Pour trouver le loquet, il faut réussir un test de Fouille (DD 25).

Verrou caché. Le verrou caché combine les caractéristiques décrites ci-dessus. Pour le trouver, il faut réussir un test de Fouille (DD 25), puis réussir un test de Crochetage (DD 30) pour en venir à bout.

DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage

Le concepteur d'un piège mécanique fixe le DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage. Pour ce qui est des pièges magiques, la valeur de chaque DD dépend du sort de plus haut niveau utilisé.

Pièges mécaniques. Le DD de base des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage est égal à 20. Le fait d'augmenter ou de réduire ces DD affecte le prix de base (voir Table : modificateurs au coût des pièges mécaniques) et peut en faire de même à l'égard du FP (voir Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques).

Pièges magiques. Le DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage est égal à 25 + niveau du sort de plus haut niveau utilisé. Seuls les personnages dotés de l'aptitude de classe de recherche des pièges peuvent se frotter à un test de Fouille ou de Désamorçage/sabotage visant un piège magique. Ces DD n'affectent pas le coût ou le FP du piège.

Bonus à l'attaque /DD du jet de sauvegarde

Généralement, les pièges obligent la cible à jouer un jet de défense ou de sauvegarde. Parfois, ils profitent de ces deux options, ou d'aucune (voir Ne rate jamais).

Fosses. Il s'agit de trous (dissimulés ou non) dans lesquels les personnages tombent avant de subir des dégâts. Il est possible d'éviter une fosse en réussissant un jet de Réflexes (DD fixé par le concepteur). Tombent dans cette catégorie d'autres pièges mécaniques proposant un jet de sauvegarde.

À l'intérieur d'un donjon, un trou dans le sol peut prendre trois formes : la fosse ouverte, la trappe ou le gouffre. On peut les contourner à l'aide des compétences Escalade ou Saut, mais aussi grâce à des moyens magiques.

Les fosses ouvertes ont surtout pour but de décourager les intrus, même si elles peuvent se révéler très dangereuses quand les personnages progressent dans la pénombre ou sont obligés de se battre à proximité.

Les trappes sont nettement plus dangereuses. Elles peuvent être découvertes à l'aide d'un test de Fouille (DD 20), mais seulement si le personnage de tête prend le temps d'examiner attentivement le sol. Si le PJ ne voit pas la trappe, celle-ci s'ouvre sous ses pieds et il lui faut réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour éviter de tomber. S'il était en train de courir ou de se déplacer imprudemment, il perd automatiquement l'équilibre et tombe sans jet de sauvegarde.

Un tel piège fonctionne tout aussi bien avec une fosse couverte de paille, de feuilles ou d'un tapis, par exemple ; il n'est pas nécessaire qu'elle soit refermée par une trappe. Les trappes s'ouvrent généralement quand un poids suffisant appuie dessus (le plus souvent, entre 25 et 40 kilos). Les modèles les plus sournois se referment aussitôt après s'être ouverts, prêts à piéger la prochaine victime. Une variante de ce système bloque la trappe en position fermée une fois qu'un personnage est tombé dedans. Ouvrir une telle trappe est tout aussi difficile que d'ouvrir une porte (et encore le PJ piégé doit-il pouvoir l'atteindre). Si la trappe est montée sur ressort, un test de Force est nécessaire pour la maintenir ouverte (DD 13).

Fosses et trappes peuvent être encore plus redoutables selon ce que l'on trouve au fond : des pieux aiguisés, des monstres, un bain d'acide, de la lave ou même de l'eau. Si le fond du trou est hérissé de pieux, un aventurier ayant la malchance de tomber risque de s'empaler dessus. Les pieux sont souvent longs et effilés ; ils infligent autant de dégâts qu'une dague (1d4), si ce n'est qu'ils bénéficient d'un score d'attaque de 22 et d'un bonus de +1 aux dégâts tous les 3 mètres de chute (jusqu'à un maximum de +5). S'il y a plusieurs pieux, le personnage risque de s'empaler sur 1d4 d'entre eux. Naturellement, ces dégâts viennent en plus de ceux qui sont dus à la chute.

Il arrive que des monstres vivent au fond des fosses ou des trappes. Tout monstre capable de tenir dans le trou peut avoir été placé là par le concepteur du piège, à moins qu'il ne soit tombé et qu'il n'ait pu remonter.

Qu'il soit d'origine mécanique ou magique, un piège placé au fond d'un trou peut être particulièrement mortel. Activé par l'arrivée brutale de sa victime, il l'agresse avant qu'elle n'ait eu le temps de se remettre de sa chute.

Pièges d'attaque à distance. Ces pièges envoient des fléchettes, des flèches ou des lances en direction de ceux qui les déclenchent. Le concepteur fixe le score d'attaque du piège. Un piège d'attaque à distance peut être configuré pour reproduire les effets d'un arc composite doté d'un score de Force élevé.

Pièges d'attaque au corps à corps. Ces pièges sont constitués de lames affûtées qui jaillissent des murs et de blocs de pierres qui tombent du plafond. Là encore, c'est le concepteur qui fixe le score d'attaque.

Dégâts / effets

Ceux qui déclenchent un piège en subissent les effets. Généralement, cela prend la forme d'un sort ou de dégâts. Cependant, certains pièges ont des effets spéciaux.

Fosses. Quand une créature tombe dans une fosse, elle subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres de profondeur.

Pièges d'attaque à distance. Ces pièges infligent autant de dégâts que les munitions qu'ils exploitent. Si le piège est affublé d'un score de Force, il en bénéficie aux dégâts.

Pièges d'attaque au corps à corps. Ces pièges infligent autant de dégâts que l'arme qu'ils "manient". Dans le cas de la chute d'un bloc de pierre, choisissez le montant des dégâts contondants, mais n'oubliez pas ceux qui remettent le piège en place doivent remonter le rocher. Un piège d'attaque au corps à corps peut être affublé d'un bonus aux jets de dégâts, comme s'il disposait d'un score de Force important.

Pièges à sort. Ces pièges reproduisent l'effet du sort en question. À l'instar de tous les sorts, un tel piège qui autorise un jet de sauvegarde affiche un DD égal à 10 + niveau du sort + score de caractéristique adéquat.

Pièges magiques à objet. Ces pièges reproduisent l'effet du sort inclus dans leur conception. Si le sort en question autorise un jet de sauvegarde, il affiche un DD égal à 10 + niveau du sort x 1,5. Certains sorts obligent à un jet de défense à la place.

Spécial. Certains pièges disposent de caractéristiques variées qui produisent des effets spéciaux, comme la noyade dans un corps d'eau ou un affaiblissement temporaire de caractéristique dû au poison. Les jets de sauvegarde et les dégâts dépendent du poison (voir Table : poisons et venins) ou sont fixés par le concepteur.

Éléments divers des pièges

Certains pièges incluent des éléments qui les rendent beaucoup plus meurtriers. Les plus courants sont abordés ci-dessous.

Objet spécial. Les pièges mécaniques incorporent parfois des substances et autres éléments spéciaux, comme une sacoche immobilisante, un feu grégeois, une pierre à tonnerre, etc. Certains de ces objets reproduisent les effets de sorts. Si l'objet reproduit un effet magique, cela augmente son FP (voir la Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques).

Gaz. Avec un piège au gaz, le danger réside dans le poison inhalé. Ce genre de piège a généralement la particularité de ne pas rater et d'être à retardement (voir ci-dessous).

Liquide. Les pièges qui impliquent un risque de noyade tombent dans cette catégorie. Ce genre de piège a généralement la particularité de ne pas rater et d'être à retardement (voir ci-dessous).

Cibles multiples. Ce genre de piège affecte plusieurs cibles.

Ne rate jamais. Lorsque tous les murs d'un donjon bougent pour broyer un personnage, ses réflexes ne le sauveront pas. Un piège de ce type n'a pas de score d'attaque et ne propose pas de jet de sauvegarde, mais il a un effet à retardement (voir ci-dessous). La plupart des pièges à liquide et au gaz relèvent de ce type.

Retardement. Un certain temps s'écoule entre le moment où le piège est déclenché et celui où il inflige des dégâts. Un piège qui ne rate jamais a toujours un effet à retardement.

Poison. Les pièges qui ont recours au poison sont beaucoup plus meurtriers que les autres, ce qui explique qu'ils aient un FP sensiblement plus élevé. Pour déterminer le modificateur au FP d'un poison donné, reportez-vous à la Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques. Seuls les poisons de blessure, de contact ou inhalés conviennent à ce type de piège. Certains pièges infligent tout simplement les dégâts. D'autres infligent des dégâts si leur cible échoue à se défendre face à une attaque à distance ou au corps à corps.

Pieux. Les pieux situés au fond de fosses infligent autant de dégâts qu'une dague (1d4), si ce n'est qu'ils bénéficient d'un score d'attaque de 22 et d'un bonus de +1 aux dégâts tous les 3 mètres de chute (jusqu'à un maximum de +5). S'il y a plusieurs pieux, le personnage risque de s'empaler sur 1d4 d'entre eux. Ils ne s'ajoutent pas aux dégâts moyens du piège (voir Dégâts moyens, ci-dessous).

Fosse. Si le fond d'une fosse est occupé par autre chose que des pieux, mieux vaut considérer cela comme un piège à part (voir Pièges multiples, ci-dessous) doté d'un déclencheur à espace qui s'active au moment de l'impact, comme un personnage qui fait une chute. Les possibilités de pièges à fosse incluent acide, monstres et eau.

Attaque de contact. Cet élément s'applique aux pièges qui ne nécessitent qu'une attaque de contact (à distance ou au corps à corps).

Exemples de pièges

Le coût donné pour les pièges mécaniques est le prix de vente. Pour les pièges magiques, il s'agit du coût en matières premières. Le niveau de lanceur de sorts et la classe correspondant aux sorts utilisés dans le cadre du piège sont fournis aux entrées consacrées aux pièges à objet magiques et aux pièges à sort. Pour ce qui est des autres sorts utilisés (en guise de déclencheur, par exemple), le niveau de lanceur de sorts est le minimum nécessaire.

FP 1

Aiguille empoisonnée. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att 20 distance (1 plus extrait de sanvert) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 1 300 po.

Bloc de pierre propulsé. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att 17 corps à corps (4d6, bloc de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 500 po.

Chute de rocher. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att 22 corps à corps (2d6, rocher) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 1 400 po.

Faux tranchante. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; Att 20 corps à corps (1d8/x3) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 1 700 po.

Fil tranchant en travers d'un couloir. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; pas de remise en place ; Att 22 corps à corps (2d6, fil) ; cibles multiples (première cible de chacune de 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). Prix de vente : 400 po.

Flèche. FP 1 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place manuelle ; Att 22 distance (1d6/x3, flèche) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 2 000 po.

Fléchette empoisonnée. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att 20 distance (1d4 plus poison, dard) ; poison – tormentille, jet de Vigueur pour résister (DD 12), 0/1d4 Con plus 1d3 Sag) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 700 po.

Fosse camouflée. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; 3 m de profondeur (1d6, chute) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 1 800 po.

Fosse plus profonde. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 15) ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 23). Prix de vente : 1 300 po.

Lame dissimulée dans un mur. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; Att 22 corps à corps (2d4/x4, faux) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 2 500 po.

Lance. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att 24 distance (1d8/x3, lance) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Note : portée max. de 60 m, cible déterminée au hasard parmi celles qui sont sur le chemin de la lance. Prix de vente : 1 200 po.

Poignée de porte enduite d'un poison de contact. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; remise en place manuelle ; poison – fluide cervical de charognard rampant, jet de Vigueur pour résister (DD 13), paralysie/0 ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). Prix de vente : 900 po.

Pont-levis. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att 22 corps à corps (3d6) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Note : les dégâts ne s'appliquent qu'à ceux qui se trouvent sous le pont-levis. Ce dernier bloque le passage. Prix de vente : 1 400 po.

Volée de fléchettes. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att 22 distance (1d4+1, dard) ; cibles multiples (tire 1d4 fléchettes par cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 14) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 500 po.

FP 2

Aiguille empoisonnée. FP 2 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place via réparation ; verrou permet de contourner (Crochetage, DD 30) ; Att 29 corps à corps (1 plus poison, aiguille) ; poison – ajonc à feuilles bleues, jet de Vigueur (DD 14) pour résister (au poison uniquement), 1 Con/inconscience ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). Prix de vente : 4 720 po.

Blessure légère. FP 2 ; objet magique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet magique – blessure légère, prêtre de niveau 1, 1d8+1, jet de Volonté (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). Coût : 500 po.

Boîte de moisissure brune. FP 2 ; mécanique ; déclencheur par contact (ouverture de la boîte) ; remise en place automatique ; aura de froid de 1,50 m (3d6 non-létaux, froid) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). Prix de vente : 3 000 po.

Briques tombant du plafond. FP 2 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place via réparation ; Att +12 corps à corps (2d6, briques) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 2 400 po.

Chaîne en travers d'un couloir. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; de remise en place automatique ; pièges multiples (croc-en-jambe et attaque au corps à corps) ; Att 27 corps à corps (croc-en-jambe), Att 27 corps à corps (2d4+2, chaîne à pointes) ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 3 800 po.

Note. Ce piège est en fait constitué de deux pièges de FP 1 (le premier effectue un croc-en-jambe et le second porte une attaque à l'aide de la chaîne à pointes. Si l'attaque de croc-en-jambe est couronnée de succès, l'attaque de chaîne à pointes bénéficie d'un bonus de +4 car l'adversaire est alors à terre.

Fosse. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 2 000 po.

Fosse bien camouflée. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 3 m de profondeur (1d6, chute) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 4 400 po.

Fosse camouflée. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). Prix de vente : 3 400 po.

Fosse hérissée de pieux. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att 22 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). Prix de vente : 1 600 po.

Grand filet. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +5 corps à corps (voir note) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Note : les personnages situés dans un espace de 3 m x 3 m sont agrippés par le filet (For 18) s'ils échouent un jet de Réflexes (DD 14). Prix de vente : 3 000 po.

Javeline. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att 28 distance (1d6+4, javeline) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 4 800 po.

Mains brûlantes. FP 2 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – mains brûlantes, magicien de niveau 1, 1d4 feu, jet de Réflexes (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). Coût : 500 po.

FP 3

Baiser de la goule. FP 3 ; objet magique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet magique – baiser de la goule, magicien de niveau 3, jet de Vigueur (DD 13) pour annuler ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). Coût : 3 000 po.

Balancier fixé au plafond. FP 3 ; mécanique ; déclencheur à retardement ; remise en place automatique ; Att 27 corps à corps (1d12+8/x3, grande hache) ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). Prix de vente : 14 100 po.

Chute de pierres depuis le plafond. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; Att 22 corps à corps (4d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 5 400 po.

Flèche acide. FP 3 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; Att +2 contact à distance ; effet magique – flèche acide, magicien de niveau 3, 2d4 acide/round pendant 2 rounds ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). Coût : 3 000 po.

Flèche empoisonnée. FP 3 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; verrou permet de contourner (Crochetage, DD 30) ; Att +12 distance (1d8 plus poison, flèche) ; poison – venin de scorpion monstrueux de taille G, jet de Vigueur (DD 14) pour résister (au poison uniquement), 1d4 Con/1d4 Con ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). Prix de vente : 2 900 po.

Fosse. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 18 m de profondeur (6d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 3 000 po.

Fosse camouflée. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 9 m de profondeur (3d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 4 800 po.

Fosse hérissée de pieux. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att 22 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 3 600 po.

Imprécation à extension d'effet. FP 3 ; objet magique ; déclencheur de proximité (détection du Bien) ; remise en place automatique ; effet magique – imprécation à extension de durée, prêtre de niveau 3, jet de Volonté (DD 13) pour annuler ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). Coût : 3 500 po.

Mains brûlantes. FP 3 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – mains brûlantes, magicien de niveau 5, 5d4 feu, jet de Réflexes (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). Coût : 2 500 po.

Piège à feu. FP 3 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – piège à feu, druide de niveau 3, 1d4+3 feu, jet de Réflexes (DD 13) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). Coût : 85 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

Volée d'aiguilles. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att 32 distance (2d4) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 5 400 po.

FP 4

Aiguille empoisonnée. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att 27 distance (1d4+4 plus poison, dard) ; cibles multiples (1 dard par cible située dans une zone de 3 m x 3 m) ; poison – venin de mille-pattes monstrueux de taille P, jet de Vigueur (DD 10) pour résister, 1d2 Dex/1d2 Dex ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 12 090 po.

Colonne qui s'effondre. FP 4 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; pas de remise en place ; Att 27 corps à corps (6d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 24). Prix de vente : 8 800 po.

Éclair. FP 4 ; objet magique ; déclencheur à proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – éclair, magicien de niveau 5, 5d6 électricité, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 7 500 po.

Faux dissimulée dans un mur. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; Att 32 corps à corps (2d4+8/x4, faux) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 17 200 po.

Fosse. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 24 m de profondeur (8d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 4 000 po.

Fosse camouflée. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). Prix de vente : 6 800 po.

Fosse hérissée de pieux. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 18 m de profondeur (6d6, chute) ; pieux (Att 22 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 4 000 po.

Glyphe de garde (explosif). FP 4 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – glyphe de garde (explosif), prêtre de niveau 5, 2d8 acide, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un rayon de 1,50 m) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 350 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

Gouffre hérissé de pieux. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible de 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att 22 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 7 200 po.

Malédiction. FP 4 ; objet magique ; déclencheur par contact (détection du Chaos) ; remise en place automatique ; effet magique – malédiction, prêtre de niveau 5, jet de Volonté (DD 14) pour annuler ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 8 000 po.

Salle remplie d'eau. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (5 rounds) ; liquide ; Fouille (DD 17) ; Désamorçage/sabotage (DD 23). Prix de vente : 11 200 po.

Sceau du serpent. FP 4 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – sceau du serpent, magicien de niveau 5, jet de Réflexes (DD 14) pour annuler ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 650 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

FP 5

Boule de feu. FP 5 ; objet magique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet magique – boule de feu, magicien de niveau 6, 6d6 feu, jet de Réflexes (DD 16) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 12 000 po.

Cendres d'ungol. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; gaz ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un espace de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (2 rounds) ; poison – cendres d'ungol, jet de Vigueur (DD 15) pour résister, 1 Cha/1d6 Cha plus diminution permanente de 1 Cha ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). Prix de vente : 9 000 po.

Chute d'un bloc de pierre. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att 27 corps à corps (6d6) ; cibles multiples (frappe tous les personnages situés dans les 2 cases adjacentes visées) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 15 000 po.

Fosse. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 5 000 po.

Fosse camouflée. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 15 m de profondeur (5d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). Prix de vente : 8 500 po.

Fosse hérissée de pieux. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att 22 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+4 chacun) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 13 500 po.

Fosse hérissée de pieux (24 m de profondeur). FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 24 m de profondeur (8d6, chute) ; pieux (Att 22 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 5 000 po.

Piège à feu. FP 5 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – piège à feu, magicien de niveau 6 (+5 dons), 1d4+6 feu, jet de Réflexes (DD 17) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). Coût : 305 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

Pieux empoisonnés dans les murs. FP 5 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att 28 corps à corps (1d8+4 plus poison, pieu) ; cibles multiples (cible la plus proche dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; poison – venin d'araignée monstrueuse de taille M, jet de Vigueur (DD 12) pour résister, 1d4 For/1d4 For ; Fouille (DD 17) ; Désamorçage/sabotage (DD 21). Prix de vente : 12 650 po.

Poignée de porte enduite d'un poison de contact. FP 5 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; remise en place manuelle ; poison – nitharite, jet de Vigueur (DD 13) pour résister, 0/3d6 Con ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). Prix de vente : 9 650 po.

Salle inondée. FP 5 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place automatique ; pas de jet d'attaque nécessaire (voir note ci-dessous) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Note : la pièce est inondée en 4 rounds (voir La noyade). Prix de vente : 17 500 po.

Statue de bourreau animée. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; Att 28 distance (1d12+8/x3, grande hache) ; cibles multiples (les deux bras attaquent) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 22 500 po.

Volée de fléchettes. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +18 distance (1d4+1, dard) ; cibles multiples (tire 1d8 fléchettes par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 18 000 po.



FP 6

Chute de pieux depuis le plafond. FP 6 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; Att 32 corps à corps (6d6, pieux) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 21 600 po.

Éclair. FP 6 ; objet magique ; déclencheur à proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – éclair, magicien de niveau 6 (+5 dons), 6d6 électricité, jet de Réflexes (DD 18) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 15 000 po.

Flèche empoisonnée. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place manuelle ; Att +14 distance (1d8 plus poison, flèche) ; poison – venin de wiverne, jet de Vigueur (DD 17) pour résister, 2d6 Con/2d6 Con ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). Prix de vente : 17 400 po.

Fosse hérissée de pieux (30 m de profondeur). FP 6 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; pieux (Att 22 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 6 000 po.

Glyphe de garde (explosif). FP 6 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – glyphe de garde (explosif), prêtre de niveau 6 (+10 dons), 32 points de dégâts de son, jet de Réflexes (DD 15) pour réduire les dégâts de moitié ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un rayon de 1,50 m) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 680 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

Gouffre. FP 6 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 28 200 po.

Lames empoisonnées tourbillonnantes. FP 6 ; mécanique ; déclencheur à retardement ; remise en place automatique ; verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; Att 22 corps à corps (1d4+4/19–20 plus poison, dague) ; poison – venin de ver pourpre, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/2d6 For ; cibles multiples (une cible dans chacune des 3 cases de 1,50 m chosies) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 30 200 po.

Mur conçu pour s'effondrer. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; pas de remise en place ; Att 32 corps à corps (8d6, blocs de pierre) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 14) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). Prix de vente : 15 000 po.

Salle rétrécissant. FP 6 ; mécanique ; déclencheur à retardement ; remise en place automatique ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; murs mouvants (12d6, écrasement) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (4 rounds) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 25 200 po.

Volée de lances. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place via réparation ; Att +21 distance (1d8, lance) ; cibles multiples (tire 1d6 lances par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 31 200 po.

FP 7

Fosse bien camouflée. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 21 m de profondeur (7d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 24 500 po.

Salle remplie d'eau. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (3 rounds) ; eau ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 21 000 po.

Serrure empoisonnée. FP 7 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; pas de remise en place ; poison – bile de dragon, jet de Vigueur (DD 26) pour résister, 3d6 For/0 ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). Prix de vente : 11 300 po.

Vapeurs d'othur brûlé. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; gaz ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une salle de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (3 rounds) ; poison – vapeurs d'othur brûlé, jet de Vigueur (DD 18) pour résister, 1 Con (diminution permanente)/3d6 Con ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 21). Prix de vente : 17 500 po.

Volée de flèches empoisonnées. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +18 distance (1d4+1 plus poison, dard) ; poison – extrait de sanvert, jet de Vigueur (DD 13) pour résister, 1 Con/1d2 Con ; cibles multiples (tire 1d8 dards par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 33 000 po.

FP 8

Brume de folie. FP 8 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; gaz ; ne rate jamais ; retardement (1 round) ; poison – brume de folie, jet de Vigueur (DD 15) pour résister, 1d4 Sag/2d6 Sag ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 23 900 po.

Faux empoisonnée dissimulée dans un mur. FP 8 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att 28 corps à corps (2d4+8 plus poison, faux) ; poison – mortelame, jet de Vigueur (DD 20) pour résister, 1d6 Con/2d6 Con) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). Prix de vente : 31 400 po.

Flèche acide. FP 8 ; objet magique ; déclencheur visuel (vision lucide) ; remise en place automatique ; pièges multiples (2 sorts de flèche acide) ; Att 21 contact à distance et +9 distance ; effet magique – flèche acide, magicien de niveau 6 (+10 dons), 8 points de dégâts d'acide/round pendant 4 rounds ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). Coût : 83 500 po.

Fosse bien camouflée. FP 8 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 16 000 po.

FP 9

Gouffre. FP 9 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 40 500 po.

Gouffre hérissé de pieux empoisonnés. FP 9 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 21 m de profondeur (7d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une salle de 3 m x 3 m) ; pieux (Att 22 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun plus poison) ; poison – venin de guêpe géante, jet de Vigueur (DD 14) pour résister, 1d6 Dex/1d6 Dex) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 11 910 po.

Plafond descendant. FP 9 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; plafond descendant (12d6, écrasement) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (1 round) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). Prix de vente : 12 600 po.

Poignée de tiroir enduite d'un poison de contact. FP 9 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; remise en place manuelle ; poison – extrait de lotus noir, jet de Vigueur (DD 20) pour résister, 3d6 Con/3d6 Con ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). Prix de vente : 21 600 po.

FP 10

Fosse hérissée de pieux empoisonnés. FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 15 m de profondeur (5d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases de 1,50 m) ; pieux (Att 22 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun plus poison) ; poison – venin de ver pourpre, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/2d6 For) ; Fouille (DD 16) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 19 700 po.

Murs mouvants. FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; pas de jet d'attaque requis (18d6, écrasement) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 25 000 po.

Salle rétrécissant. FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; murs mouvants (16d6, écrasement) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (2 rounds) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 29 000 po.

Conception d'un piège

Pièges mécaniques. Choisissez les éléments que vous souhaitez associer au piège et ajoutez les ajustements correspondant au facteur de puissance (voir Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques) pour parvenir au FP final du piège. Tirez-en le DD du test d'Artisanat (fabrication des pièges) que le personnage doit effectuer.

Pièges magiques. Là encore, choisissez les éléments qui vous conviennent et déterminez le FP du piège qui en résulte (voir la Table : modificateurs au FP des pièges magiques). Un PNJ doit, évidemment, être capable de lancer le ou les sorts que requiert le piège.

Facteur de puissance d'un piège

Pour calculer le facteur de puissance d'un piège, ajoutez tous les modificateurs de FP (voir les deux tables suivantes) au FP de base.

Piège mécanique. Le FP de base d'un piège mécanique est égal à 0. Si son FP final est toujours égal à 0, ajoutez-lui des éléments jusqu'à ce que le FP s'élève à 1 au moins.

Piège magique. Pour un piège à sort ou à objet magique, le FP de base est égal à 1. C'est le sort du plus haut niveau qui modifie le FP (voir la Table : modificateurs au FP des pièges magiques).

Dégâts moyens. Si le piège à sort ou à objet magique inflige des points de dégâts, calculez les dégâts moyens et arrondissez cette valeur au multiple de 7 le plus proche. Utilisez cette valeur pour ajuster le facteur de puissance du piège, comme le montrent les deux tables suivantes. Les dégâts dus au poison ou aux pieux ne comptent pas, à l'inverse de ceux qui découlent d'une valeur de Force élevée ou d'attaques multiples.

Pour ce qui est des pièges magiques, seul un modificateur s'applique au FP : le niveau du sort du plus haut niveau utilisé lors de la conception, ou les dégâts moyens (choisir le plus élevé).

Pièges multiples. Si le piège est en fait constitué de plusieurs pièges qui affectent la même zone à peu de choses près, déterminez le FP de chacun séparément.

Pièges multiples interdépendants. Si un piège dépend du bon fonctionnement d'un autre, (par exemple, si on peut éviter le second en n'étant pas victime du premier), il faut les considérer comme des pièges séparés.

Pièges multiples indépendants. Si plusieurs pièges agissent indépendamment (si le fonctionnement de l'un n'affecte pas celui de l'autre), utilisez leurs FP pour déterminer le niveau de rencontre comme s'il s'agissait de monstres. Le niveau de rencontre ainsi obtenu correspond au FP des pièges combinés.



| Élément | Modificateur au FP |
|--|--------------------------------|
| DD du test de Fouille | |
| 15 ou moins | -1 |
| 25-29 | +1 |
| 30 ou plus | +2 |
| DD du test de Désamorçage/sabotage | |
| 15 ou moins | -1 |
| 25-29 | +1 |
| 30 ou plus | +2 |
| DD du jet de Réflexes (fosses et autres pièges proposant un jet de sauvegarde) | |
| 15 ou moins | -1 |
| 16-24 | — |
| 25-29 | +1 |
| 30 ou plus | +2 |
| Score d'attaque | |
| 12 ou moins | -2 |
| 13 à 17 | -1 |
| 18 à 26 | — |
| 27 à 31 | +1 |
| 32 à 36 | +2 |
| Dégâts/effet | |
| Dégâts moyens | +1/7 points* |
| Éléments divers | |
| Attaque de contact | +1 |
| Cibles multiples | +1 (ou 0 si ne rate jamais) |
| Liquide | +5 |
| Objet spécial | Niveau du sort imité |
| Pieux (de fosse) | +1 |
| Poison | FP du poison (voir ci-dessous) |
| <i>Ajonc à feuilles bleues</i> | +1 |
| <i>Bile de dragon</i> | +6 |
| <i>Brume de folie</i> | +4 |
| <i>Cendres d'ungol</i> | +3 |
| <i>Essence d'ombre</i> | +3 |
| <i>Extrait de lotus noir</i> | +8 |
| <i>Extrait de sanvert</i> | +1 |
| <i>Fluide cervical de charognard rampant</i> | +1 |
| <i>Mortelame</i> | +5 |
| <i>Nitharite</i> | +4 |
| <i>Pâte de malyss</i> | +3 |
| <i>Poudre d'assonne</i> | +3 |
| <i>Terrinave</i> | +5 |
| <i>Tormentille</i> | +1 |
| <i>Vapeurs d'othur brûlé</i> | +6 |
| <i>Venin d'araignée de taille M</i> | +2 |
| <i>Venin de guêpe géante</i> | +3 |
| <i>Venin de mille-pattes de taille P</i> | +1 |
| <i>Venin de scorpion de taille G</i> | +3 |
| <i>Venin de ver pourpre</i> | +4 |
| <i>Venin de vipère à tête noire</i> | +1 |
| <i>Venin de wiverne</i> | +5 |
| Retardement, 1 round | +3 |
| Retardement, 2 rounds | +2 |
| Retardement, 3 rounds | +1 |
| Retardement, 4 rounds ou plus | -1 |

Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques

* Arrondir au multiple de 7 le plus proche (arrondir à l'entier supérieur pour une moyenne qui se situe exactement entre deux nombres).

| Élément | Modificateur au FP |
|--------------------------|--|
| Sort du plus haut niveau | + niveau du sort OU +1 tous les 7 points de dégâts moyens par round* |

Table : modificateurs au FP des pièges magiques

* Voir la note de la table précédente.

Coût d'un piège mécanique

Le coût de base d'un piège mécanique est de 1 000 po. Appliquez les modificateurs issus de la Table : modificateurs au coût des pièges mécaniques pour obtenir le coût de base modifié.

Le coût final est égal à (coût de base modifié x facteur de puissance) + coûts supplémentaires. Le coût minimum d'un tel piège est égal à FP x 100 po.

Une fois le coût de base modifié multiplié par le facteur de puissance, ajoutez la valeur des objets spéciaux et poisons incorporés au piège. Si le piège bénéficie de l'un de ces éléments et si sa remise en place est automatique, multipliez le coût du poison ou de l'objet spécial par 20 pour ce qui est des doses nécessaires.

Pièges multiples. Si le piège est constitué de plusieurs pièges attenants, déterminez le coût final de chacun séparément, puis faites la somme des valeurs obtenues. Cela vaut pour les pièges indépendants et interdépendants (voir ci-dessus).

Coût d'un piège à objet magique

La Table : modificateurs au coût des pièges magiques répertorie tous les coûts. Si le piège bénéficie de plusieurs sorts (par exemple, un déclencheur visuel ou sonore en plus de l'effet magique principal), le concepteur doit les payer tous.

Les coûts issus de la Table : modificateurs au coût des pièges magiques partent du principe que le concepteur lance lui-même les sorts nécessaires (ou qu'un autre PNJ le fait gracieusement). S'il faut louer les services d'un PNJ lanceur de sorts, son salaire s'ajoute au prix final.

Le temps de création d'un piège à objet magique est égal à 1 jour par tranche de 500 po de son coût.

Coût d'un piège à objet magique

Un piège à objet magique n'a un coût que s'il faut louer les services d'un PNJ lanceur de sorts pour le jeter.

DD du test d'Artisanat des pièges mécaniques

Une fois que vous avez calculé le facteur de puissance du piège qu'un PJ souhaite concevoir et construire, déterminez le DD du test d'Artisanat (fabrication de pièges) en vous reportant à la table ci-dessous.

Effectuer les tests. Pour déterminer les progrès hebdomadaires réalisés sur la conception du piège, le personnage effectue un test d'Artisanat (fabrication de pièges). Pour de plus amples informations sur ce type de test, reportez-vous à la description de la compétence Artisanat.

| FP du piège | DD de base du test d'Artisanat (fabrication de pièges) |
|-----------------------------|--|
| 1-3 | 20 |
| 4-6 | 25 |
| 7-10 | 30 |
| Éléments supplémentaires | Modificateur au test d'Artisanat (fabrication de pièges) |
| Déclencheur de proximité | +5 |
| Remise en place automatique | +5 |

| Élément | Modificateur au coût |
|-------------------------------------|--|
| Sort alarme en guise de déclencheur | — |
| Piège à usage unique | |
| Chaque sort utilisé dans le piège | +50 po x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort, |
| Composantes matérielles | + coût des composantes matérielles |
| Piège à remise en place automatique | |
| Chaque sort utilisé dans le piège | +500 po x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort, |
| Composantes matérielles | + coût des composantes matérielles x 100 po |

Table : modificateurs au coût des pièges magiques

| Élément | Modificateur au coût |
|---|--|
| Type de déclencheur | |
| Contact | — |
| Contact (attendant) | -100 po |
| Espace | — |
| Proximité | +1 000 po |
| Minuté | +1 000 po |
| Remise en place | |
| Pas de remise en place | -500 po |
| Réparation | -200 po |
| Manuelle | — |
| Automatique | +500 po (ou 0 si le piège possède un déclencheur minuté) |
| Moyen de contourne | |
| Loquet caché | +200 po (Fouille, DD 25) |
| Verrou | +100 po (Crochetage, DD 30) |
| Verrou caché | +300 po (Crochetage DD 30, Fouille DD 25) |
| DD du test de Fouille | |
| 19 ou moins | -100 po x (20 - DD) |
| 20 | — |
| 21 ou plus | +200 po x (DD - 20) |
| DD du test de Désamorçage/sabotage | |
| 19 ou moins | -100 po x (20 - DD) |
| 20 | — |
| 21 ou plus | +200 po x (DD - 20) |
| DD du jet de Réflexes (fosses et pièges dépendant d'un jet de sauvegarde) | |
| 19 ou moins | -100 po x (20 - DD) |
| 20 | — |
| 21 ou plus | +300 po x (DD - 20) |
| Score d'attaque (pièges d'attaque à distance ou de corps à corps) | |
| 21 ou moins | -100 po x (10 - bonus) |
| 22 | — |
| 23 ou plus | +200 po x (bonus - 10) |
| Bonus aux dégâts | |
| Modificateur de Force élevé (attaques à distance) | +100 po x bonus (max. +4) |
| Modificateur de Force élevé (attaques au corps à corps) | +100 po x bonus (max. +4) |
| Éléments divers | |
| Ne rate jamais | +1 000 po |
| Poison | Coût du poison* |
| Objet spécial | Coût de l'objet* |

Table : modificateurs au coût des pièges mécaniques

* Multipliez le coût par 20 si le piège bénéficie d'une remise en place automatique.



Matériaux spéciaux

Hormis les objets magiques créés à l'aide de sorts, il existe des substances naturelles ayant des propriétés spéciales en propre.

De façon générale, un objet (une arme, une armure ou un bouclier) fabriqué à partir de plusieurs matériaux spéciaux obtient uniquement le bénéfice de celui qui est majoritaire. Cependant, il est possible de fabriquer chaque tête d'une arme double dans une matière différente.

Armes en matériaux spéciaux

Les matériaux décrits dans cette section ont des effets précis en jeu. Certaines créatures bénéficient d'une réduction des dégâts en rapport avec leur nature ou leur concept. Elles peuvent être résistantes à presque toutes les armes sauf si elles remplissent certaines conditions, comme être d'alignement mauvais ou contondante. Elles peuvent aussi être vulnérables aux armes faites dans un matériau particulier. Les personnages peuvent porter des armes de différents types, selon le style de la campagne et les adversaires qu'ils rencontrent le plus fréquemment.

Adamantium. Ce métal d'une dureté exceptionnelle peut servir à fabriquer armes ou armures. Les armes en adamantium sont d'une telle solidité qu'il est quasiment impossible de les endommager ou de les briser (il est, par exemple, inutile d'affûter régulièrement une arme tranchante en adamantium : son fil ne s'altère de toute façon pas). Les armures en adamantium confèrent à leur porteur une réduction des dégâts dont la valeur dépend du type d'armure : 1/- pour les armures légères, 2/- pour les armures intermédiaires et 3/- pour les armures lourdes. Les boucliers en adamantium n'ont aucun avantage particulier si ce n'est d'être pratiquement indestructibles, quelque soit la force des coups reçus.

L'adamantium est une matière si coûteuse que les armes, armures et boucliers en adamantium sont toujours également des objets de maître. Le coût de cette qualité supérieure est déjà inclus dans les prix fournis ci-dessous. Les armes et munitions en adamantium bénéficient donc d'un bonus d'altération de +1 sur les jets d'attaque, tandis que les armures et boucliers en adamantium ont un malus d'armure aux tests réduit de 1 point par rapport à une armure ou un bouclier ordinaire du même type.

Les objets sans partie métallique ne peuvent être fabriqués en adamantium. Seuls les armes, armures et boucliers métalliques peuvent être fabriqués en adamantium. Par exemple, on peut faire des flèches en adamantium, mais pas des bâtons.

| Type d'objet en adamantium | Modificateur au prix de vente |
|----------------------------|-------------------------------|
| Munitions | +60 po (pièce) |
| Arme (ou bouclier) | +5 000 po |
| Armure intermédiaire | +10 000 po |
| Armure lourde | +15 000 po |

Argent alchimique. Un procédé complexe mêlant l'alchimie et la métallurgie permet de faire pénétrer de l'argent dans une arme en acier, afin de la rendre plus efficace contre les lycanthropes. Cependant, l'arme subit alors un malus de -1 sur les jets de dégâts (avec un minimum de 1 point de dégâts). Le procédé alchimique n'est possible que sur les objets métalliques. Il ne fonctionne pas sur les métaux spéciaux, comme l'adamantium, le fer froid ou le mithral.

| Type d'objet en argent alchimique | Modificateur au prix de vente |
|---|-------------------------------|
| Munitions | +2 po |
| Arme légère | +20 po |
| Arme à une main (ou une tête d'une arme double) | +90 po |
| Arme à deux mains (ou deux têtes d'une arme double) | +180 po |

Ébénite. Ce bois noir d'une grande rareté est aussi dur que le bois normal, mais bien plus léger. Tout objet en ébénite pèse deux fois moins lourd qu'un objet en bois du même type. Les boucliers en ébénite ont un malus d'armure aux tests réduit de 2 points par rapport aux boucliers ordinaires (ce qui inclut la réduction en tant que bouclier de maître). Les armes (et éventuellement les armures) en ébénite n'ont aucun avantage particulier.

Les objets en ébénite sont toujours des objets de maître ou de qualité supérieure. Le prix de vente d'un objet en ébénite est égal à celui d'un objet de maître ou de qualité supérieure, plus 10 po par tranche de 500 grammes du poids d'un objet ordinaire (avant la réduction due à l'ébénite). Par exemple, les prix des boucliers en ébénite sont les suivants : targe 215 po, rondache 203 po, écu 257 po, pavois 405 po.

Seuls les objets majoritairement en bois (arc, flèche, lance, etc.) peuvent bénéficier des avantages de l'ébénite. Les objets qui ne sont que partiellement en bois (hache d'armes, masse d'armes, etc.), ou qui sont normalement fabriqués à partir d'un autre matériau, ne peuvent pas être faits en ébénite ou n'en tirent aucun avantage.



Fer froid. Ce minerai de fer qu'on trouve dans les profondeurs, s'il est forgé à des températures peu élevées, devient une arme très efficace contre les fées. Les objets en fer froid n'ont aucune autre particularité par rapport à ceux en acier.

Les armes en fer froid coûtent deux fois plus cher que leurs équivalents en acier. De plus, il faut dépenser 2 000 po supplémentaires pour rendre magique une arme en fer froid.

Les objets sans partie métallique ne peuvent être fabriqués en fer froid. Par exemple, on peut faire des flèches en fer froid, mais pas des bâtons.

Le coût d'une arme double dont une seule tête est faite de fer froid n'augmente que de +50%. Par exemple, une double lame dont un côté est en fer froid et l'autre en acier coûte 150 po.

Mithral. Le mithral est un métal argenté extrêmement rare et bien plus léger que le fer, pour une dureté équivalente. Quand on le travaille comme l'acier, il devient un matériau exceptionnel pour la création des armures et de certains objets. La plupart des armures en mithral sont considérées comme faisant partie de la catégorie plus légère d'un cran pour ce qui est de leur poids et des possibilités de déplacement qu'elles autorisent (par exemple, pour savoir si un barbare pourra utiliser sa faculté de déplacement accéléré ou non). Les armures lourdes sont considérées comme étant intermédiaires et les armures intermédiaires comme étant légères (mais les armures légères restent légères). Pour les boucliers et les armures en mithral, le risque d'échec des sorts profanes est réduit de 10%, le bonus de Dextérité maximal augmente de 2 et le malus d'armure aux tests est réduit de 3 (jusqu'à un minimum de 0, cette réduction comprend celle due en tant qu'objet de maître).

Les objets en mithral pèsent deux fois moins lourd que les objets métalliques du même type. Dans le cas des armes, ce poids réduit ne modifie pas leur catégorie de taille ou la facilité avec laquelle on les manie (c'est-à-dire s'il s'agit d'armes légères, à une main ou à deux mains). Les objets qui ne sont pas principalement composés de métal ne tirent aucun avantage à être fabriqués partiellement en mithral. (Une épée longue en mithral en tirera des avantages, mais pas une faux en mithral).

Armes, armures et bouclier en mithral sont toujours également des objets de maître. Le coût de cette qualité supérieure est déjà inclus dans les prix fournis ci-dessous.

| Type d'objet en mithral | Modificateur au prix de vente |
|-------------------------|-------------------------------|
| Armure légère | +60 po (pièce) |
| Arme (ou bouclier) | +1 000 po |
| Armure intermédiaire | +4 000 po |
| Armure lourde | +9 000 po |
| Bouclier | +1 000 po |
| Autre objet | +1 000 po/kg |

Peau de dragon. Les forgerons peuvent utiliser la peau de dragon pour produire des armures ou des boucliers de maître. On peut récupérer suffisamment de peau sur un dragon pour fabriquer une armure de peau de maître complète pour une créature dont la taille est inférieure d'une catégorie à celle du dragon. En sélectionnant les meilleures écailles et les morceaux de peau plus épaisse, le forgeron peut produire une crevice de maître pour créature plus petite que le dragon de deux catégories de taille, une armure à plaques de maître pour une créature plus petite de trois catégories, ou encore une cuirasse ou un harnois de maître pour une créature plus petite de quatre tailles ou moins. Dans tous les cas, il reste assez de peau pour fabriquer une rondache ou un écu de maître en plus de l'armure, à condition que le dragon soit au moins de taille G.

Puisque les armures en peau de dragon ne sont pas métalliques, les druides peuvent les porter sans pour autant rompre leurs vœux.

Les armures de maître en peau de dragon coûtent deux fois plus cher que des armures de maître ordinaires du même type. Elles ne sont cependant pas plus longues à fabriquer (on ne double pas le prix pour déterminer la progression de l'artisan, voir la compétence Artisanat).



Objets magiques

Les objets magiques sont divisés en catégories : anneaux, armes, armures (et boucliers), baguettes, objets merveilleux, parchemins et potions (ou huiles). Les objets maudits sont détaillés après. Enfin, certains objets sont tellement rares et puissants qu'ils sont classés à part. Il s'agit des artefacts, lesquels peuvent être rares (dans le cas d'objets dont il n'existe qu'une poignée d'exemplaires de par le monde) ou uniques.

Anneaux. Un anneau est un cercle de matière dure (le plus souvent de métal) que l'on porte au doigt (dans la limite de deux anneaux par personnage). Chaque anneau possède un pouvoir magique, souvent un effet constant affectant son porteur.

Armes. Les armes magiques confèrent un bonus d'altération sur les jets d'attaque et de dégâts de leur utilisateur, et certaines possèdent d'autres pouvoirs.

Armures et boucliers. Les armures et boucliers magiques confèrent une protection renforcée à leur utilisateur, et certains possèdent également d'autres pouvoirs.

Baguettes. Une baguette est un petit bout de bois doté du pouvoir de jeter deux fois par jour un certain sort.

Objets merveilleux. Cette catégorie réunit tous les autres types d'objets magiques, ce qui comprend les bijoux, les outils, les livres, les habits et bien d'autres choses encore.

Parchemins. On appelle parchemin magique un ou plusieurs sorts écrits sur une feuille de papier ou de parchemin, destinés à être utilisés ultérieurement.

Potions et huiles. Une potion est un breuvage produisant un effet similaire à un sort et qui n'affecte que celui qui la boit. Une huile affecte un objet sur lequel elle est ointe.

Objets maudits. Qu'un accident se soit produit au cours de leur fabrication ou qu'ils aient été corrompus par une force extérieure, certains objets magiques sont maudits. Ils peuvent être très handicapants pour leur possesseur, à moins qu'ils présentent juste un défaut plus gênant que dangereux, ou encore qu'ils soient par nature imprévisibles.

Détection de la magie et les objets magiques

Le sort détection de la magie permet d'identifier l'école à laquelle est affilié un objet magique, c'est-à-dire celle du sort placé dans une potion, une huile, un parchemin ou une baguette, ou du ou des sorts faisant partie des conditions de création des autres types d'objets. La description de chaque objet magique indique l'école à laquelle il est affilié et l'intensité de son aura.

Pour les objets que vous concevez vous-même et dont la construction requiert plusieurs sorts, une détection de la magie se focalise sur le sort dont le niveau est le plus élevé. Si aucun sort n'est exigé dans les conditions, appliquez la règle suivante.

| Nature de l'objet | École |
|---|---------------|
| Arme ou objet d'attaque | Évocation |
| Armure ou objet de protection | Abjuration |
| Objet conférant un bonus à une caractéristique, à un test de compétence, etc. | Transmutation |

Utilisation des objets

Pour pouvoir utiliser un objet, il faut commencer par l'activer, ce qui est parfois aussi simple que d'enfiler un anneau à son doigt. Certains objets fonctionnent en permanence à partir du moment où on les porte, mais dans la plupart des cas, l'utilisation d'un objet nécessite une action simple (qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité). Ce n'est pas le cas des objets à fin d'incantation, qui sont considérés comme des sorts en situation de combat et dont l'utilisation provoque donc une attaque d'opportunité.

Sauf indication contraire dans la description de l'objet, l'activation d'un objet magique requiert une action simple. Cependant, lorsqu'un objet reproduit fidèlement l'effet d'un sort, son temps d'activation est égal au temps d'incantation du sort en question (là encore, sauf indication contraire).

Les quatre types d'objets magiques sont développés ci-dessous.

Objets à fin d'incantation. C'est la méthode d'activation des parchemins. Un parchemin est une incantation magique en grande partie prononcée. L'étape de préparation a déjà été effectuée (par celui qui a transcrit le sort sur le parchemin) et il ne reste plus à l'utilisateur qu'à achever l'incantation, en prononçant les dernières paroles et en effectuant les derniers gestes. Pour pouvoir utiliser ce type d'objet sans risque, le sort doit apparaître sur la liste des sorts d'une de ses classes et il doit être d'un niveau suffisant dans cette classe pour y avoir théoriquement accès lui-même. Si son niveau n'est pas assez élevé, un incident est toujours possible. Activer un objet à fin d'incantation est une action simple qui provoque une attaque d'opportunité (comme si le personnage lançait un sort).



Objets à potentiel magique. Cette méthode est similaire à la précédente, mais en plus simple encore. Le personnage n'a pas besoin d'achever l'incantation ; il lui suffit de la connaître (ne serait-ce qu'empiriquement) et de prononcer le mot déclenchant le pouvoir. En fait, l'objet reconnaît le potentiel magique de l'utilisateur. Il suffit que le ou les sorts fassent partie de la liste de sorts auxquels le personnage a droit en vertu de sa classe, et cette règle s'applique même si l'aventurier n'est pas encore capable de lancer des sorts. Certains objets à potentiel magique (les baguettes notamment) sont encore plus permissifs : il suffit que leur utilisateur soit capable de lancer des sorts profanes pour qu'il puisse les activer. Le personnage doit tout de même déterminer quel est le sort contenu dans l'objet avant de pouvoir y faire appel. Activer un objet à potentiel magique est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Objets à mot de commande. Si aucune méthode d'activation n'est suggérée dans la description de l'objet ou par la nature de ce dernier, partez du principe qu'il est nécessaire de connaître un mot de commande. Avec ce type d'objet, le pouvoir se déclenche dès que l'utilisateur prononce le mot voulu ; il n'a pas besoin d'avoir la moindre connaissance en matière de magie.

Le mot de commande peut être un mot on ne peut plus normal, mais dans ce cas, le personnage risque d'activer accidentellement son objet s'il prononce le mot au cours d'une conversation. Le plus souvent, le mot ne veut rien dire, quand il ne s'agit pas d'un terme (ou d'une phrase) tiré d'une langue morte. Activer un objet à mot de commande est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Il arrive que le mot de commande activant l'objet soit mentionné sur ce dernier. Parfois, il est camouflé par un dessin ou une frise rajouté ultérieurement, à moins que l'objet n'arbore un symbole permettant de retrouver le mot de commande lui-même.

Certains objets, relativement rares, ne nécessitent même pas que le mot de commande soit effectivement prononcé : l'usage d'un simple ordre mental suffit alors pour activer l'effet magique. Cette catégorie précise d'objets à mot de commande peut être utilisée par un personnage combattant sous l'effet de la rage des berserkers.

Les compétences Connaissances (histoire) et Connaissances (mystères) peuvent permettre d'identifier les mots de commande ou de reconnaître des indices à leur sujet. Un test de compétence réussi (DD 30) est nécessaire pour trouver le mot de commande proprement dit. En cas d'échec, le fait de réussir un second test (DD 25) fournira peut-être un indice utile.

Le sort identification permet d'obtenir le mot de commande (verbal ou mental) d'un objet.



Objets à usage. Il suffit d'utiliser normalement ce type d'objet pour que son pouvoir prenne effet : il peut falloir boire une potion, porter un habit, utiliser une arme ou un bouclier au combat, regarder à travers une lentille, éparpiller de la poudre, porter un anneau ou mettre un chapeau. C'est le mode d'activation le plus simple qui soit.

Nombre d'objets à usage sont des objets que l'on porte (vêtements, bijoux, etc.). C'est encore plus vrai avec les objets à fonctionnement continu, qui doivent presque tous être portés en permanence. Quelques-uns doivent simplement être en possession du personnage (c'est-à-dire quelque part sur sa personne, pas chez lui, au fond d'un coffre). Cela étant, certains objets conçus pour être portés doivent tout de même être activés. Même si cette activation nécessite parfois un mot de commande (voir ci-dessus), dans la plupart des cas, le personnage doit juste souhaiter mentalement que l'objet fonctionne. La description de l'objet indique généralement si un mot de commande est nécessaire ou non.

Sauf indication contraire, l'activation d'un objet à usage est soit une action simple, soit une activité instantanée et ne provoque pas d'attaque d'opportunité, sauf si l'usage que l'on fait de l'objet implique une action qui, elle, offre une attaque d'opportunité à l'adversaire. Si un certain laps de temps est nécessaire entre le moment où le personnage décide d'utiliser l'objet et celui où le pouvoir se déclenche, l'activation est une action simple. Par contre, si le pouvoir de l'objet prend effet chaque fois qu'on s'en sert, l'activation est une activité instantanée.

Notez bien que le fait de posséder un objet à usage n'implique pas que l'on sache ce qu'il fait. L'aventurier doit savoir quel est le pouvoir de l'objet (ou du moins en avoir une bonne idée) pour pouvoir s'en servir, sauf si ce pouvoir est permanent, comme c'est le cas pour une potion ou une arme.

Taille des objets magiques

Lorsque les personnages découvrent un vêtement, un bijou ou une armure magiques, la taille ne doit pas constituer un problème. La plupart des habits magiques sont de taille unique ou s'adaptent d'eux-mêmes à la morphologie du porteur. Ne pénalisez pas un joueur parce qu'il a décidé d'incarner un personnage d'un type particulier.

Cela étant, il peut y avoir une raison pour que les objets s'adressent à une certaine catégorie ou race de personnages.



Emplacements des objets magiques sur le corps

Beaucoup d'objets magiques doivent être portés pour qu'un personnage bénéficie de ses pouvoirs. Un objet doit être placé à un endroit précis pour fonctionner, et la magie de deux objets portés l'un sur l'autre s'annule. Cela fait qu'une créature humanoïde peut porter ainsi jusqu'à 12 objets différents en même temps.

Voici la liste des emplacements où une créature humanoïde peut porter un objet magique et les types d'objets qui peuvent s'y placer.

- Sur la tête : un serre-tête, un bandeau, une couronne, un casque, un couvre-chef ou un phylactère.
- Devant les yeux : une paire de lunettes, des lentilles ou un monocle.
- Autour du cou : une amulette, une broche, un médaillon, un collier, un charme ou un scarabée.
- Sur le torse : un gilet, une veste, une chemise, une chasuble.
- Sur le corps (éventuellement par-dessus un gilet, une veste, une chemise ou une chasuble) : une robe ou une armure.
- Autour de la taille (éventuellement par-dessus une robe ou une armure) : une ceinture ou un ceinturon.
- Sur les épaules (éventuellement par-dessus une robe ou une armure) : une cape, une écharpe ou un manteau.
- Sur les bras ou les poignets : une paire de bracelets.
- Aux mains : une paire de gants ou de gantelets.
- Aux doigts : deux anneaux (un sur chaque main ou les deux sur la même main).
- Aux pieds : une paire de bottes ou de chaussons.

Un personnage peut bien évidemment posséder plusieurs objets d'un même type, mais lorsque cela se produit, le dernier objet ajouté ne fonctionne pas, le ou les autres continuant de faire effet normalement.

Certains objets peuvent être portés sans occuper d'emplacement. La description des objets précise s'ils possèdent cette propriété.

Tests de maîtrise et jets de sauvegarde contre les effets des objets magiques

Les objets magiques produisent des sorts ou des pouvoirs magiques similaires à des sorts. Lorsqu'ils nécessitent un test de maîtrise (ou autorisent un jet de sauvegarde, selon que l'utilisateur est un PJ ou un PNJ), ce dernier est calculé de la manière habituelle en partant du principe que le score de caractéristique primordiale utilisé correspond au score minimal pour lancer le sort en question.

Dans la plupart des cas, la description des objets indique la valeur de maîtrise fixe associée aux divers effets produits par l'objet (désignée ici par les bonnes vieilles initiales DD), surtout lorsque ces effets ne correspondent pas exactement à des sorts existants (auquel cas la valeur de maîtrise devient plus difficile à déterminer).

Dégâts infligés aux objets magiques

Un objet magique n'a besoin d'effectuer un jet de sauvegarde que s'il n'est pas porté ou tenu, s'il est ciblé spécifiquement ou si son porteur obtient un 1 naturel sur un jet de sauvegarde et que l'effet en question atteint précisément cet objet. Les objets magiques devraient toujours avoir droit à un jet de sauvegarde contre les sorts capables de les endommager, même si ceux-ci n'offrent généralement aucun jet de sauvegarde aux objets non magiques. Les objets magiques utilisent le même bonus de base pour tous les jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur ou Volonté). Celui-ci se monte à 2 + moitié du niveau de lanceur de sorts de l'objet (arrondi à l'entier inférieur). Les objets intelligents constituent l'unique exception à cette règle, puisque leur valeur de Sagesse est prise en compte pour leurs jets de Volonté.

Sauf indication contraire, les objets magiques sont endommagés de la même manière que les objets normaux du même type. S'ils sont seulement détériorés, ils continuent de fonctionner, mais ils perdent tout pouvoir une fois détruits.

Réparer les objets endommagés

Il arrive que les objets magiques soient endommagés au cours d'une aventure, plus particulièrement les armes et les boucliers. Il est possible de réparer un objet magique avec la compétence Artisanat appropriée, et le coût est le même que pour un objet ordinaire. Le sort réparation intégrale permet de réparer un objet magique endommagé (mais pas détruit).

Description des objets magiques

Chaque catégorie débute par une présentation générale des objets de ce type, puis tous les objets qu'elle comprend sont détaillés par ordre alphabétique.

La présentation générale regroupe des indications concernant, entre autres, le mode d'activation et la détermination aléatoire.

Certains objets ne bénéficient pas d'une description détaillée, surtout si leur unique fonction consiste à lancer un sort décrit par ailleurs. Consultez tout simplement la description du sort concerné en l'adaptant à l'objet (potion, parchemin, baguette, etc.). Partez du principe que le sort est lancé au niveau minimal pour pouvoir l'utiliser.

Les objets décrits voient leurs pouvoirs détaillés un à un, et les précisions suivantes apparaissent à la fin de leur description sous forme condensée.



- **Aura.** La plupart du temps, un sort de détection de la magie permet d'apprendre à quelle école est affilié un objet magique et l'intensité de son aura magique. Quand elle est applicable, cette information est la première à figurer sur le profil condensé. La description du sort de détection de la magie donne les détails des auras.
- **Niveau de lanceur de sorts (NLS).** L'information suivante du profil condensé est le niveau de lanceur de sorts de l'objet, qui permet d'estimer sa puissance relative. Le niveau de lanceur de sorts détermine le bonus de base aux sauvegardes de l'objet, mais aussi les variables telles que la portée ou les dégâts des effets générés, le cas échéant. Il indique également quel est le niveau de l'objet si celui-ci est pris pour cible par un sort tel que dissipation de la magie. Il est présenté sous la forme « NLS X » (NLS est une abréviation pour « niveau de lanceur de sorts »).
Pour les potions, les huiles, les parchemins et les baguettes, le créateur de l'objet peut fixer librement le niveau de lanceur de sorts, à condition que celui-ci soit compris entre son propre niveau de lanceur de sorts et le niveau nécessaire pour jeter le sort stocké dans l'objet. Pour les autres objets magiques, le niveau de lanceur de sorts est déterminé par la nature de l'objet.
- **Prix de vente.** Le prix de vente de l'objet est précédé du mot « Prix » qui représente la somme qu'un aventurier doit s'attendre à déboursier s'il désire l'acheter. Le prix de vente a pour avantage de permettre un classement rapide des objets.
- **Poids.** Le profil condensé de nombreux objets merveilleux s'achève sur leur poids. Si aucune indication de poids n'est présente, cela signifie que l'objet merveilleux a un poids négligeable (pour ce qui est de déterminer la charge transportée par chaque aventurier). Le poids des objets des autres catégories est précisé dans leur description générale ou correspond à un objet ordinaire du même type.

Ajout de nouvelles propriétés

On peut ajouter des propriétés à un objet magique existant, dans une certaine mesure. Dans ce cas, le coût de l'amélioration est calculé en faisant la différence entre les pouvoirs que l'on souhaite obtenir et ceux que l'objet possède déjà. Ainsi, une épée longue +1 peut être transformée en épée longue +2. Le personnage désirant le faire devra déboursier le coût d'achat normal d'une épée longue +2 moins le coût d'achat d'une épée longue +1.

Si l'on souhaite ajouter une fonction à un l'objet occupant un emplacement sur le corps de son porteur (voir Emplacements des objets magiques sur le corps), son prix de base est doublé. Par exemple, si un aventurier désire ajouter le pouvoir d'invisibilité à son anneau de protection +2, il lui en coûtera autant que s'il voulait créer deux anneaux d'invisibilité.

Affinités des emplacements sur le corps

Chaque emplacement sur le corps a une affinité pour certains types de magie, non pas une école, mais une description très générale de la nature ou de la fonction des effets qu'on peut y placer. Ces affinités sont sciemment larges et abstraites, car aucune règle stricte ne pourrait s'appliquer à la grande variété des objets merveilleux.

Vous pouvez utiliser la liste suivante d'affinités pour décider si vous refusez ou acceptez de déplacer les effets d'un objet sur un autre emplacement. De même, lorsque vous concevez vos propres objets magiques, ces affinités vous guident sur la forme à leur donner.

Certains objets occupant le même emplacement ont des affinités différentes. Ainsi les gantelets expriment la destruction, tandis que les gants inspirent plutôt la précision.

| Emplacement sur le corps | Affinité |
|--|---|
| Bandeau, casque | Amélioration de l'esprit, attaques à distance |
| Couvre-chef | Interaction sociale |
| Phylactère | Moral, alignement |
| Lentilles, lunettes | Vue |
| Cape, manteau, écharpe | Transformation, protection |
| Amulette, broche, médaillon, collier, charme, scarabée | Protection, discernement |
| Robe | Effets multiples |
| Chemise | Amélioration du corps |
| Gilet, chasuble | Amélioration des aptitudes de classe |
| Bracelets | Combat, alliés |
| Gants | Précision |
| Gantelets | Puissance destructive |
| Ceinture | Amélioration du corps |
| Bottes | Déplacement |

Les objets merveilleux qui ne respectent pas l'affinité de leur emplacement sur le corps du porteur voient leur prix de base augmenter de 50%.

L'équipement des personnages

Chaque personnage (joueur ou non) a le droit (et même l'obligation, s'il veut exceller dans son domaine ou simplement survivre à une vie d'aventure et de dangers) de s'équiper en objets magiques au mieux de ses possibilités financières. Le budget en question est le plus souvent estimé en fonction de la classe du personnage (pour les PJs et PNJs de niveau 1) ou de son niveau (pour les personnages de niveau supérieur).

Ainsi, vous trouverez dans le tableau ci-dessous la valeur de l'équipement d'un personnage d'Épique 6 en fonction de sa nature (PJ ou PNJ) et de son expérience.

On notera l'existence de deux colonnes distinctes pour les PJs : la première correspond à un mode de calcul normal, la seconde à un mode de calcul plus généreux pour les personnages épique (niveau 6 + quelques dons supplémentaires). On réservera cette seconde méthode à des personnages et des aventures super-héroïques.

On précisera aussi que certains PNJs particulièrement importants peuvent évidemment être dotés d'un équipement équivalent à celui d'un PJ.

| Personnage de ... | PNJ | PJ (méthode classique) | PJ (méthode généreuse) |
|---------------------|-----------|---------------------------|---------------------------|
| Niveau 1 | * | * | * |
| Niveau 2 | 800 po | 900 po | 900 po |
| Niveau 3 | 2 400 po | 2 700 po | 2 700 po |
| Niveau 4 | 3 300 po | 5 400 po | 5 400 po |
| Niveau 5 | 4 300 po | 9 000 po | 9 000 po |
| Niveau 6 | 5 600 po | 13 000 po | 13 000 po |
| Niveau 6 (+5 dons) | 7 200 po | 19 000 po | 36 000 po |
| Niveau 1 (+10 dons) | 9 400 po | 27 000 po | 66 000 po |
| Niveau 1 (+15 dons) | 12 000 po | 36 000 po | 110 000 po |
| Niveau 1 (+20 dons) | 16 000 po | 49 000 po | 200 000 po |

* se reporter à la description de la classe du personnage.

Mais que s'est-il passé ?

Pas plus de table des trésors que de butin moyen par type de monstre dans Epique 6. Toutes choses égales par ailleurs, le seul moyen d'avoir un personnage équilibré dans l'édition 3.5 (équilibré par rapport aux scénarios du commerce) était de lui donner un équipement correspondant aux chiffres ci-dessus. Dans ces conditions il est nettement plus simple de ne se servir que de ces chiffres comme base pour calculer la valeur des trésors découverts par les joueurs. Un exemple : entre le niveau 4 et le niveau 5, votre équipe de 4 PJs doit découvrir pour 13 800 po de butin (3 600 X 4). A partir de là, faites les choses comme vous le sentez !



Anneaux

Les anneaux magiques confèrent des pouvoirs magiques à qui les porte. Rares sont ceux qui ont des charges. N'importe qui peut les utiliser.

Un personnage ne peut porter que deux anneaux magiques en même temps, un à chaque main ou deux sur la même. S'il en enfle un troisième, celui-ci ne fonctionne pas (mais les deux autres continuent de marcher normalement).

Présentation. Les anneaux sont si légers que leur poids n'est jamais pris en compte. Si quelques rares modèles sont taillés dans l'ivoire ou le verre, la plupart sont forgés à base de métaux, le plus souvent précieux (or, argent, ou encore platine). Le test de Force pour les casser a le plus souvent un DD de 25.

Activation. Généralement, soit le pouvoir magique d'un anneau est activé par un mot de commande (action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité), soit il fonctionne en permanence. Certains anneaux ont un mode d'activation différent, détaillé dans leur description.

| Anneau | Prix de vente |
|--------------------------------------|---------------|
| Protection +1 | 2 000 po |
| Feuille morte | 2 200 po |
| Escalade | 2 500 po |
| Nage | 2 500 po |
| Saut | 2 500 po |
| Subsistance | 2 500 po |
| Ouverture | 3 500 po |
| Souffle de triton | 6 000 po |
| Barrière mentale | 8 000 po |
| Protection +2 | 8 000 po |
| Amitié avec les animaux | 10 800 po |
| Choc électrique | 11 500 po |
| Résistance aux énergies destructives | 12 000 po |
| Caméléon | 12 700 po |
| Invisibilité | 20 000 po |

Description des anneaux magiques

Les anneaux comptent parmi les objets magiques les plus utiles et les plus recherchés qui soient. Les plus courants sont détaillés ci-dessous.

Amitié avec les animaux. Sur commande, cet anneau affecte l'animal désigné comme si le personnage venait de lancer le sort charme-animal.

Enchantement faible ; NLS 3 ; Prix 10 800 po.

Barrière mentale. Dans la plupart des cas, cet anneau est en or massif finement ouvragé. Son porteur est immunisé en permanence contre les sorts détection de pensées et détection du mensonge, ainsi que contre toutes les tentatives faites pour déterminer son alignement par magie.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Prix 8 000 po.

Caméléon. Par une action libre, le porteur de cet anneau peut se fondre dans son environnement, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Discrétion. Par une action simple, l'anneau permet également de modifier ses traits comme à l'aide du sort déguisement, sans limite d'utilisation.

Illusion faible ; NLS 3 ; Prix 12 700 po.

Choc électrique. Trois fois par jour, d'un simple ordre mental (ce qui correspond à une action libre) le porteur de cet anneau de cuivre peut libérer une brutale décharge d'électricité qui inflige 5d6 points de dégâts à toutes les personnes situées à un « pas » (1.5 mètres) ou moins de lui (les victimes de cette décharge peuvent effectuer un test de réflexes contre un DD de 13 pour diminuer ces dégâts de moitié). La décharge n'affecte évidemment pas le porteur mais, par contre, donne son plein potentiel contre toute personne en contact physique avec lui (un lutteur ennemi, par exemple) : dans ce cas de figure, il n'y a pas de jet de réflexe possible pour la victime.

Evocation faible ; NLS 5 ; Prix 11 500 po.

Escalade. Cet anneau prend la forme d'une fine lanière de cuir nouée au doigt. Il confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Escalade de son porteur.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 2 500 po.

Feuille morte. Des feuilles sont sculptées tout autour de cet anneau. Il fonctionne exactement comme le sort feuille morte et s'active automatiquement dès que son porteur tombe de plus d'un mètre.

Transmutation faible ; NLS 1 ; Prix 2 200 po.

Invisibilité. En activant cet anneau tout simple, son porteur disparaît comme s'il venait de lancer le sort invisibilité.

Illusion faible ; NLS 3 ; Prix 20 000 po.

Nage. Cet anneau d'argent s'orne d'un motif en forme de vague sur sa face extérieure. Il confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Natation du porteur.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Prix 2 500 po.

Ouverture. Cet anneau d'acier est enchâssé d'un rubis. Il confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Crochetage de son porteur et lui permet, une fois par jour, de lancer un sort de Déblocage sur une serrure en contact avec l'anneau.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Prix 3 500 po.

Protection. Cet anneau confère une protection magique permanente, sous la forme d'un bonus de parade à la CA de +1 ou +2, selon le modèle.

Abjuration modérée ; NLS 5 ; Prix 2 000 po (anneau +1) ou 8 000 po (anneau +2)

Résistance aux énergies destructives. Cet anneau de fer projetant des reflets rouges protège son porteur contre un type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son) choisi par le créateur de l'anneau. Chaque fois qu'une attaque devrait infliger des dégâts de ce type au personnage, la valeur de résistance de l'anneau (10 points) est retranchée aux dégâts effectivement subis.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Prix 12 000 po

Saut. Cet anneau permet à son porteur d'effectuer de grands bonds en lui conférant un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Saut.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Prix 2 500 po.

Souffle de triton. Cet anneau d'argent représente un anguille se mordant la queue. Il confère au porteur la capacité de respirer indéfiniment sous l'eau.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 6 000 po.

Subsistance. Cet anneau nourrit en permanence son porteur. De plus, il le revigore, tant physiquement que mentalement, avec pour conséquence que le personnage n'a plus besoin que de deux heures de sommeil par nuit pour être en pleine forme (au lieu de huit). L'anneau doit être porté sans discontinuité pendant une semaine avant que son effet ne commence à se faire sentir. Si on l'ôte, une nouvelle semaine lui est nécessaire pour s'accorder au rythme biologique de son porteur.

Invocation faible ; NLS 5 ; Prix 2 500 po.



Armes

Les armes magiques sont dotées d'un bonus d'altération de +1 ou +2, bonus qui s'ajoute aux jets d'attaque et de dégâts de quiconque les utilise. Toutes sont également des armes de maître, mais le bonus que cette qualité leur confère ne s'ajoute pas à leur bonus d'altération.

Il existe deux catégories d'armes : les armes de corps à corps et les armes à distance (comprenant les armes de jet et les armes à projectiles). Certaines armes de corps à corps peuvent également être utilisées à distance. Dans ce cas, leur bonus d'altération compte quelle que soit la façon dont on s'en sert.

En plus de leur bonus d'altération, les armes peuvent avoir certaines propriétés. Ces propriétés spéciales sont considérées comme des points de bonus supplémentaires pour ce qui est de déterminer le prix de l'arme, mais elles ne modifient pas son bonus à l'attaque ou aux dégâts (sauf indication contraire). Aucune arme ne peut avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +4. Toute arme ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Les armes et les munitions peuvent être fabriquées dans un matériau inhabituel.

Niveau de lanceur de sorts des armes. Le niveau de lanceur de sorts de toute arme possédant une ou plusieurs propriétés spéciales est indiqué dans sa description. Si l'arme bénéficie seulement d'un bonus d'altération (autrement dit, si elle n'a pas de propriétés spéciales), son niveau de lanceur de sorts est égal à trois fois son bonus. Si elle possède un bonus d'altération et des propriétés magiques, son niveau de lanceur de sorts est le plus élevé des deux entre le triple de son bonus et le niveau correspondant à son pouvoir magique.

Dés supplémentaires de dégâts. Certaines armes infligent des dégâts supplémentaires sous la forme de dés additionnels. Contrairement aux bonus fixes, les bonus sous forme de dés ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Armes à distance et projectiles. Le bonus d'altération d'une arme à projectiles ne se cumule pas avec le bonus d'altération de ses munitions. On ne tient compte que de la plus haute des deux valeurs.

Les munitions tirées à partir d'une arme à projectiles bénéficiant d'un bonus d'altération de +1 ou plus sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts. De même, une munition tirée depuis une arme à projectiles alignée obtient l'alignement de l'arme à projectiles (en plus de l'alignement qu'elle peut déjà avoir).

Armes doubles. De même que les armes exotiques doubles doivent acquitter deux fois le coût supplémentaire associé à une arme de maître, une fois pour chaque tête, ces armes exotiques ont un bonus d'altération différent à chaque tête.

Munitions magiques pour armes à projectiles. Quand un projectile magique pour arme à projectiles (flèche, carreau d'arbalète ou bille de fronde) rate sa cible, il a 50% de chances de se casser ou d'être irrécupérable. S'il touche, il est automatiquement détruit.

Lumière. 30% des armes magiques génèrent autant de lumière qu'une torche, ce qui leur permet d'éclairer comme un sort de lumière (lumière vive dans une zone de 6 mètres de rayon et faible dans une zone de 12 mètres de rayon). Ces armes brillantes sont manifestement magiques. Il est impossible de les cacher quand on les tire de leur fourreau, et elles éclairent en permanence, que leur possesseur le souhaite ou non. Certaines armes décrites plus bas brillent toujours ou au contraire ne brillent jamais. Lorsque tel est le cas, la description le précise.

Activation. En règle générale, une arme magique fonctionne de la même manière qu'une arme normale, à savoir qu'on s'en sert pour combattre. Si elle possède une propriété que son utilisateur doit activer volontairement, cela se fait le plus souvent par le biais d'un mot de commande (action simple).

Armes magiques et coups critiques. Quelques propriétés spéciales d'armes magiques et de certaines armes spécifiques ont des effets supplémentaires lors d'un coup critique. Ces effets fonctionnent même sur les créatures par ailleurs immunisées contre les coups critiques, comme les créatures artificielles, les Extérieurs et les morts-vivants. Lorsque le personnage combat des créatures de ce type, le joueur doit lancer un jet de confirmation des critiques comme s'il se battait contre un adversaire plus normal et sujet aux coups critiques. En cas de coup critique confirmé, on applique les effets spéciaux de l'arme magique, mais les dégâts de base ne sont pas multipliés par le facteur de critique.

Armes pour les créatures de taille inhabituelle. Le coût de la qualité de maître et de l'altération magique restent les mêmes quelle que soit la taille de l'arme.

| Bonus de l'arme | Prix de base ¹ |
|-----------------|---------------------------|
| +1 | 2 000 po |
| +2 | 8 000 po |
| +3 ² | 18 000 po |
| +4 ² | 32 000 po |

¹ Dans le cas de flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde, ce prix concerne 50 unités.

² Le bonus effectif de l'arme ne peut être supérieur à +2. Utilisez ces lignes pour déterminer le prix des armes possédant des propriétés spéciales.



Description des propriétés spéciales des armes magiques

Un plus d'un bonus d'altération, une arme magique peut posséder une ou plusieurs des propriétés spéciales qui sont décrites ci-dessous. Une arme ayant une propriété spéciale doit posséder un bonus d'altération de +1 ou plus.

Propriétés spéciales des armes

| Propriété spéciale | Modificateur au prix de base ¹ |
|--------------------|---|
| Brise-Sort | bonus de +1 |
| Chasseuse | bonus de +1 |
| Eventreuse | bonus de +1 |
| Lancer | bonus de +1 |
| Longue portée | bonus de +1 |
| Miséricordieuse | bonus de +1 |
| Précision mortelle | bonus de +1 |
| Sacrée | bonus de +1 |
| Trompeuse | bonus de +2 |

¹ À ajouter au bonus d'altération de la Table : armes de manière à déterminer le prix de vente total.

Brise-Sort. Trois fois par jour, le porteur d'une arme Brise-Sort peut prononcer le mot de commande adéquat (via une action libre) juste après avoir effectué une attaque réussie contre un adversaire ou un objet. Dans ces conditions, la cible de l'attaque est affectée par un effet de Dissipation de la magie (identique au sort du même nom).

Abjuration faible ; NLS 5 ; Prix bonus de +1.

Chasseuse. Dans les mains d'un rôdeur ou d'un traqueur, une arme chasseuse augmente de 4 points le bonus aux dégâts d'arme dont bénéficie le personnage lorsqu'il affronte l'un de ses ennemis jurés.

Abjuration modérée ; NLS 6 ; Prix bonus de +1.

Eventreuse. Lors d'un coup critique réussi, une arme eventreuse augmente encore les dégâts infligés à la cible. Les dégâts supplémentaires sont de 1, 2 ou 3d6 selon que le multiplicateur de l'arme est de X2, X3 ou X4.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix bonus de +1.

Lancer. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme de lancer acquiert un facteur de portée de 3 mètres et peut être lancée par tout personnage formé à son maniement.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix bonus de +1.

Longue portée. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme à distance. Une arme de longue portée double son facteur de portée.

Divination modérée ; NLS 6 ; Prix bonus de +1.

Miséricordieuse. Une arme miséricordieuse inflige +1d6 points de dégâts supplémentaires, et l'ensemble des dégâts qu'elle inflige sont non-létaux. Sur commande, l'arme peut réprimer les deux effets de cette propriété jusqu'à ce qu'elle reçoive l'ordre inverse. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Invocation faible ; NLS 5 ; Prix bonus de +1.

Précision mortelle. Une arme de précision mortelle inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle est utilisée pour porter une attaque sournoise.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix bonus de +1.

Sacrée. Une arme sacrée est une arme du Bien, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires aux morts-vivants (voire 2d6 points de dégâts supplémentaires dans le cas d'un extérieur maléfique). Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. Un personnage mort-vivant qui poserait la main sur une telle arme se verrait infliger une telle douleur qu'il serait obligé de la lâcher au bout de quelques secondes.

Invocation modérée ; NLS 6 ; Prix bonus de +1.

Certaines armes sacrées sont des armes de la Loi. Dans ce cas elles ignorent les dommages correspondants et infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires aux extérieurs chaotiques.

Trompeuse. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Dix fois par jour, le porteur d'une arme trompeuse peut prononcer le mot de commande adéquat (via une action libre) juste avant d'effectuer une attaque et donner ainsi à son bras et son arme une apparence floue et changeante. Dans ces conditions l'adversaire qui est la cible de l'attaque, désormais incapable de percevoir la trajectoire du coup porté, est considéré comme pris au dépourvu face à cette tentative de l'envoyer *ad patres*. Cette propriété ne peut être activée qu'une seule fois par tour et reste sans effet contre un adversaire bénéficiant de la propriété d'esquive instinctive et/ou contre une créature dotée de vision aveugle.

Illusion modérée ; NLS 6 ; Prix bonus de +2.

Armes spécifiques.

| Arme spéciale | Prix de vente |
|----------------------------|---------------|
| Flèche endormante | 132 po |
| Carreau hurleur | 267 po |
| Javeline de foudre | 1 500 po |
| Dague venimeuse | 8 302 po |
| Lance du châtiment céleste | 8 310 po |
| Vivelame | 12 320 po |

Carreau hurleur. Ces carreaux +2 poussent à hurlement à glacer le sang quand on les tire, avec pour conséquence que toute créature se trouvant à moins de 6 mètres de leur trajectoire doit réussir un jet de Volonté de DD 14 pour ne pas être secouée. Il s'agit d'un effet mental de terreur.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Prix 267 po.

Dague venimeuse. Cette dague +1 a une lame noire et dentelée. Une fois par jour, son utilisateur peut affecter une créature qu'il vient de frapper et de blesser à l'aide de la dague d'un effet d'empoisonnement (comme le sort, DD 14). Le personnage peut choisir d'utiliser le poison une fois qu'il a frappé. Cette décision ne prend qu'une action libre, mais elle doit être prise au cours du round où la dague a frappé.
Nécromancie faible ; NLS 5 ; Prix 8 302 po.

Flèche endormante. Cette étrange flèche +1 est entièrement blanche. Si elle frappe sa cible et doit infliger des dégâts, elle explose plutôt dans une petite décharge d'énergie magique infligeant des points de dégâts non-létaux (correspondant aux points de dégâts létaux qu'elle aurait dû occasionner) et forçant la créature touchée à réussir un jet de Volonté de DD 11 pour ne pas s'endormir pendant 5 minutes.
Enchantement faible ; NLS 5 ; Prix 132 po.

Javeline de foudre. Quand on la lance, cette javeline se transforme en éclair infligeant 5d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 14 pour demi-dégâts). Elle est consommée au cours de la transformation.
Évocation faible ; NLS 5 ; Prix 1 500 po.

Lance du châtiment céleste. Trois fois par jour, le porteur de cette lance d'arçon +1 peut désigner une cible avec la pointe aux reflets cuivrés de son arme et projeter dans cette direction un cône de flamme équivalent à un sort de Mains Brûlantes lancé par un ensorceleur de niveau 5 (jet de Réflexes DD 13 pour demi-dégâts).
Évocation faible ; NLS 5 ; Prix 8 310 po
Certaines lances du châtiment céleste semblent taillées dans l'argent plutôt que dans le cuivre. Dans ce cas, elles projettent des flèches de force au lieu d'un cône de flamme, l'équivalent d'un sort de Projectile magique lancé par un ensorceleur de niveau 5.

Vivelame. Cette rapière +1 a une lame si fine qu'elle est invisible sous certains angles. Deux fois par jour, son utilisateur peut bénéficier des effets d'un sort de Clignotement pour une durée de 6 tours (ou moins, s'il lâche l'arme). Ce pouvoir ne nécessite qu'un ordre mental et une action libre.
Illusion modérée ; NLS 6 ; Prix 12 320 po



Armures et boucliers

Les armures et boucliers magiques confèrent à leur porteur une protection supplémentaire, sous la forme d'un bonus d'altération (de +2 au maximum) s'ajoutant au bonus à la CA de l'objet lui-même. Par exemple, un harnois non magique fournit un bonus d'armure de +8 à la CA de son porteur, tandis qu'un harnois +2 fournit un bonus d'armure de +10. Les bonus d'une armure, d'un bouclier et de leur magie respective se cumulent entre eux. Tous les armures et boucliers magiques étant des versions de maître, leur malus d'armure aux tests est réduit de 1.

En plus de son bonus d'altération, une armure peut posséder une ou plusieurs propriétés spéciales. Les propriétés spéciales sont considérées comme un bonus supplémentaire pour ce qui est de calculer le prix de l'armure, même si elles n'ont aucune influence sur la CA. Une armure ne peut jamais avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +4. Toute armure ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Les armures et les boucliers peuvent être fabriqués dans un matériau inhabituel. Même quand l'armure s'accompagne de bottes et de gantelets, ces articles peuvent être échangés contre d'autres, par exemple magiques, sans nuire à la CA.

Niveau de lanceur de sorts des armures et boucliers magiques. Le niveau de lanceur de sorts de toute armure ou bouclier possédant une ou plusieurs propriétés spéciales est indiqué dans la description correspondante. Si l'armure ou le bouclier bénéficie seulement d'un bonus d'altération (autrement dit, si elle ou il n'a pas de propriétés spéciales), son niveau de lanceur de sorts est égal à trois fois son bonus. Si elle ou il possède un bonus d'altération et des propriétés magiques, son niveau de lanceur de sorts est le plus élevé des deux entre son bonus triplé et le niveau correspondant à son pouvoir magique.

Boucliers. Le bonus d'altération d'un bouclier magique s'ajoute à son propre bonus de bouclier à la CA, et il se cumule avec le bonus d'altération d'une armure magique (qui s'ajoute pour sa part au bonus d'armure de l'armure). Le bonus d'altération du bouclier n'est pas comptabilisé dans le jet d'attaque ou de dégâts quand on tente de donner un coup de bouclier. Il est possible de faire d'un bouclier une arme magique, mais, dans ce cas, il faudrait additionner les coûts du bonus d'altération à la CA et du bonus d'altération aux jets d'attaque et aux dégâts.

Comme pour l'armure, les propriétés spéciales du bouclier sont considérées comme un bonus supplémentaire pour ce qui est de calculer le prix de l'objet, même si elles n'améliorent pas la CA. Un bouclier ne peut jamais avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +4. Tout bouclier ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Activation. Généralement, une armure ou un bouclier magique fonctionne de la même manière qu'un modèle normal, à savoir qu'on s'en sert pour se protéger. Si l'armure ou le bouclier possède une propriété que son utilisateur doit activer volontairement, cela se fait le plus souvent par le biais d'un mot de commande (une action simple).

Armures pour les créatures de taille inhabituelle. Le prix des armures conçues pour les créatures non humanoïdes ou d'une catégorie de taille autre que P ou M diffère de celui indiqué sur les tables. Le coût de la qualité de maître et de l'altération magique restent les même quelle que soit la taille de l'armure.

| Objet | Prix de vente |
|--------------------------|---------------|
| Bouclier +1 | +1 000 po |
| Armure +1 | +1 000 po |
| Bouclier +2 | +4 000 po |
| Armure +2 | +4 000 po |
| Bouclier +3 ¹ | +9 000 po |
| Armure +3 ¹ | +9 000 po |
| Bouclier +4 ¹ | +16 000 po |
| Armure +4 ¹ | +16 000 po |

Table : armures et boucliers

¹ Le bonus effectif de l'armure ou du bouclier ne peut être supérieur à +2. Ces lignes indiquent le prix des armures et boucliers possédant des propriétés spéciales.

Description des propriétés spéciales des armures et boucliers magiques

La plupart des armures et boucliers magiques sont uniquement dotés d'un bonus d'altération, mais certains peuvent également posséder une ou plusieurs des propriétés spéciales décrites ci-dessous. Une armure ou un bouclier ayant une ou plusieurs propriétés spéciales doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Propriétés spéciales des armures

| Propriété spéciale | Modificateur au prix de base |
|----------------------------|------------------------------|
| Arcanique | bonus de +1 ¹ |
| Déplacement furtif | +3 750 po |
| Déplacement assuré | +3 750 po |
| Distorsion | bonus de +1 ¹ |
| Graisseuse | +3 750 po |
| Ombre | +3 750 po |
| Protection spectrale | bonus de +1 ¹ |
| Résistance à l'acide | +18 000 po |
| Résistance à l'électricité | +18 000 po |
| Résistance au feu | +18 000 po |
| Résistance au froid | +18 000 po |
| Résistance au son | +18 000 po |
| Vivacité | + 5 000 po |

¹ À ajouter au bonus d'altération de la Table : armures et boucliers de manière à déterminer le prix de vente total.

Propriétés spéciales des boucliers

| Propriété spéciale | Modificateur au prix de base |
|----------------------------|------------------------------|
| Aveuglant | bonus de +1 ¹ |
| Antiprojectiles | bonus de +2 ¹ |
| Protection spectrale | bonus de +1 ¹ |
| Résistance à l'acide | +18 000 po |
| Résistance à l'électricité | +18 000 po |
| Résistance au feu | +18 000 po |
| Résistance au froid | +18 000 po |
| Résistance au son | +18 000 po |

¹ À ajouter au bonus d'altération de la Table : armures et boucliers de manière à déterminer le prix de vente total.

Antiprojectiles. Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Un bouclier antiprojectiles protège son porteur comme si celui-ci avait le don Parade de projectiles. Une fois par round, quand le personnage devrait normalement être touché par une arme à distance, le bouclier détourne le projectile. Le personnage doit voir venir l'attaque et ne pas être pris au dépourvu. Parer un projectile n'est pas considéré comme une action. Il est impossible de détourner les projectiles hors norme, comme un rocher lancé par un géant ou une flèche acide.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Prix bonus de +2.

Arcanique. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une armure arcanique est gravée de runes et de sigles profanes. Le risque d'échec des sorts profanes induit par une protection dotée de cette capacité est diminué de 10%.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix bonus de +1

Aveuglant. Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Sur commande et jusqu'à deux fois par jour, un bouclier aveuglant peut générer une vive lumière. Toutes les créatures distantes de 6 mètres ou moins (à l'exception du porteur) doivent réussir un jet de Réflexes de DD 14 sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 rounds.

Évocation modérée ; NLS 6 ; Prix bonus de +1.

Déplacement furtif. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une armure de déplacement furtif est si bien huilée et fabriquée de telle façon qu'elle ne fait presque aucun bruit et qu'elle assourdit les bruits environnants. Le porteur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de Déplacement silencieux. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Illusion faible ; NLS 5 ; Prix +3 750 po.

Déplacement assuré. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Le poids d'une armure de déplacement assuré est si parfaitement réparti qu'il aide son porteur à conserver son centre de gravité en toutes circonstances. Il bénéficie ainsi d'un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de d'Equilibre. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Abjuration faible ; NLS 5 ; Prix +3 750 po.

Distorsion. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Trois fois par jour, le porteur d'une armure de distorsion peut bénéficier des effets d'un sort de flou pour une durée de 5 tours. Cette capacité nécessite un mot de commande et une action libre pour être activée.

Illusion faible ; NLS 5 ; Prix bonus de +1.

Graisseuse. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une armure graisseuse semble en permanence recouverte d'un film gras conférant un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Évasion de son porteur. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Invocation faible ; NLS 4 ; Prix +3 750 po.

Ombre. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une armure d'ombre est d'un noir de jais et la silhouette de son porteur semble se brouiller chaque fois qu'il tente de se cacher, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de Discrétion. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Illusion faible ; NLS 5 ; Prix +3 750 po.

Protection spectrale. Une armure (ou un bouclier) de protection spectrale est souvent gravée d'une rune fantomatique, difficile à apercevoir. Le bonus d'altération à la CA d'une telle protection (+1 ou +2 donc, selon les cas) s'applique contre les attaques dites « de contact », même si ces dernières sont effectuées par des créatures intangibles.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Prix bonus de +1.

Résistance à l'acide. Une armure (ou un bouclier) de résistance à l'acide est souvent d'un gris terne. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts d'acide, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort résistance aux énergies destructives).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Prix +18 000 po.

Résistance à l'électricité. Une armure (ou un bouclier) de résistance à l'électricité est souvent bleutée et s'orne dans la plupart des cas d'un symbole de foudre ou de tempête. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts d'électricité, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort résistance aux énergies destructives).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Prix +18 000 po.

Résistance au feu. Une armure (ou un bouclier) de résistance au feu est souvent rougeâtre et s'orne dans la plupart des cas d'un symbole de dragon. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts de feu, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort résistance aux énergies destructives).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Prix +18 000 po.

Résistance au froid. Une armure (ou un bouclier) de résistance au froid est souvent blanc-bleu ou recouverte de fourrure ou de peaux d'animaux laineux. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts de froid, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort résistance aux énergies destructives).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Prix +18 000 po.

Résistance au son. Une armure (ou un bouclier) de résistance au son luit légèrement. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts de son, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort résistance aux énergies destructives).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Prix +18 000 po.

Vivacité. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une armure de vivacité semble tellement légère qu'elle donne à son porteur l'impression de porter une simple tunique. Cette impression se traduit par un bonus d'altération de +1 « pas » à sa vitesse de déplacement au sol.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix +5 000 po.

Armures spécifiques

| Armure spéciale | Prix de vente |
|-------------------------------|---------------|
| Armure céleste | 14 400 po |
| Harnois en mithral de vitesse | 26 500 po |

Armure céleste. Cette cotte de mailles +2 en argent ou en or est si fine et légère qu'on peut la porter sous des habits normaux sans trahir sa présence. Ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +8, malus d'armure aux tests de -2 et risque d'échec des sorts profanes de 15%. Elle pèse 10 kg et est considérée comme une armure légère. Sur commande et une fois par jour, elle permet de voler comme avec le sort vol.

Transmutation (Bien) faible ; NLS 5 ; Prix 14 400 po.

Harnois en mithral de vitesse. Par une action libre et jusqu'à dix fois par jour, le porteur de ce harnois en mithral +1 peut activer un effet semblable au sort rapidité pendant 1 round. En tant qu'armure de mithral, ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +3, malus d'armure aux tests de -3 et risque d'échec des sorts profanes de 25%. Elle pèse 12,5 kg et est considérée comme une armure intermédiaire.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 26 500 po.

Boucliers spécifiques

| Bouclier spécial | Prix de vente |
|---------------------------|---------------|
| Bouclier ailé | 9 257 po |
| Bouclier de la manticores | 5 580 po |
| Rempart du Pardon | 2 170 po |

Bouclier ailé. Cet écu en bois +2 est de forme ronde. Il est entouré de petites ailes à plumes. Sur commande et une fois par jour, il peut générer les effets du sort vol, emportant son porteur avec lui. Le bouclier peut porter jusqu'à 66,5 kg à une vitesse de 18 mètres et jusqu'à 133,5 kg à une vitesse de 12 mètres.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 9 257 po.

Bouclier de la manticores. Cet écu en acier +1 est couvert d'épines et se comporte comme un bouclier à pointes. Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, son utilisateur peut éjecter l'une des épines comme un projectile. Les épines ont un bonus d'altération de +1 et un facteur de portée de 36 mètres. Elles infligent 1d10 points de dégâts pour la version de taille M et 1d8 pour celle de taille P (critique 19-20/x2). Les pointes tirées se régénèrent en une journée.

Évocation modérée ; NLS 6 ; Prix 5 580 po.

Rempart du Pardon. Cet écu en acier +1 permet à un personnage doté d'une capacité de Châtiment (le plus souvent un paladin) de sacrifier l'une de ses utilisations quotidienne pour soigner plutôt que pour détruire. D'un simple contact il peut alors faire récupérer autant de point de vie qu'il aurait infligé de points de dégâts supplémentaires par le biais de son châtiement. De plus, si le personnage est aussi équipé d'un médaillon de sagesse, il peut faire récupérer encore deux PV supplémentaires à chaque utilisation de cette capacité.

Transmutation et conjuration faibles ; NLS 5 ; Prix 2 170 po.



Baguettes

Une baguette est un mince bout de bois contenant un sort unique du 1^e niveau (ou moins) et permet de le lancer jusqu'à deux fois par jour. Une baguette déchargée ne sert plus à rien jusqu'au lendemain.

Présentation. La plupart des baguettes font entre 15 et 30 centimètres de long, pour une épaisseur dépassant rarement un demi-centimètre. Elles pèsent dans les 25 grammes. Elles sont généralement taillées dans le bois, même si certaines sont en os ou en ivoire et si l'on en trouve quelques rares en métal, verre ou terre cuite. Il arrive qu'une baguette soit sortie d'une pierre fine ou précieuse à son extrémité, et la plupart des modèles s'ornent de runes et autres symboles magiques. Le test de Force pour casser une baguette a un DD de 16.

Activation. Toutes les baguettes sont des objets à potentiel magique dont l'usage est particulièrement simple. En effet, il suffit d'être un lanceur de sorts profane pour pouvoir les utiliser. Leur utilisation prend généralement la forme d'une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Cependant, si le sort contenu dans la baguette a un temps d'incantation supérieur à 1 action simple, le délai d'activation de la baguette est rallongé d'autant. Pour activer une baguette, il faut la tenir en main (ou tentacule, pince, etc. pour les créatures non humaines) et la pointer dans la direction des cibles ou de la zone à affecter. Il est possible d'utiliser une baguette même en étant agrippé en situation de lutte ou englué.

La plupart des baguettes ont un NLS 1 pour ce qui est de jeter les sorts qu'elles contiennent. Pour celles faisant exception, le prix de l'objet est très nettement plus élevé. On notera que certaines baguettes présentent un signe distinctif suggérant leur fonction.

| Baguette | Prix de vente |
|-------------------------|---------------|
| Sort de niveau 0, NLS 1 | 415 po |
| Sort de niveau 1, NLS 1 | 900 po |
| Sort de niveau 1, NLS 3 | 2 925 po |
| Sort de niveau 1, NLS 5 | 5 250 po |

Description des baguettes magiques

Les baguettes ne font que stocker des sorts ; il n'est donc pas nécessaire de les détailler individuellement.



Objets merveilleux

Cette catégorie regroupe tous les objets magiques n'entrant pas dans l'un des groupes détaillés précédemment. N'importe qui peut utiliser un objet merveilleux, sauf précision contraire mentionnée dans sa description.

Présentation. Variable.

Activation. La plupart de ces objets sont à usage ou à mot de commande, mais ce n'est pas systématique.

Objets merveilleux

| Objet | Prix de vente |
|---------------------------------------|---------------|
| Onguent d'intemporalité | 150 po |
| Philtre d'amour | 150 po |
| Cristal du Triton | 250 po |
| Élixir de déplacement furtif | 250 po |
| Élixir de discrétion instinctive | 250 po |
| Élixir de nage | 250 po |
| Lustrargent | 250 po |
| Poudre de dissimulation des traces | 250 po |
| Cristal de repos | 500 po |
| Sérum de vérité | 500 po |
| Cristal d'assaut élémentaire (mineur) | 600 po |
| Ceinture du guérisseur | 750 po |
| Brassard d'action certaine | 800 po |
| Main du mage | 900 po |
| Sac à malice (gris) | 900 po |
| Bracelets d'armure (+1) | 1 000 po |
| Cape de résistance (+1) | 1 000 po |
| Onguent d'insaisissabilité | 1 000 po |
| Phylactère du croyant | 1 000 po |
| Flûte d'Hamelin | 1 150 po |
| Poudre d'illusion | 1 200 po |
| Broche de défense | 1 500 po |
| Ceinture de coup décisif | 1 500 po |
| Couvre-chef de déguisement | 1 800 po |
| Flûte à bruitages | 1 800 po |
| Poudre d'apparition | 1 800 po |
| Amulette d'armure naturelle (+1) | 2 000 po |
| Amulette des frères d'arme | 2 000 po |
| Corne de brume | 2 000 po |
| Robe d'ossements | 2 400 po |
| Bottes d'elfe | 2 500 po |
| Bottes des terres gelées | 2 500 po |

| Objet | Prix de vente |
|---------------------------------------|---------------|
| Bracelets de contre-attaque | 2 500 po |
| Cape d'elfe | 2 500 po |
| Cierge de vérité | 2 500 po |
| Yeux de lynx | 2 500 po |
| Pierre d'alerte | 2 700 po |
| Corde d'escalade | 3 000 po |
| Cristal d'assaut élémentaire (majeur) | 3 000 po |
| Fers à cheval de rapidité | 3 000 po |
| Sac à malice (rouille) | 3 000 po |
| Amulette de Constitution | 4 000 po |
| Bandeau d'Intelligence | 4 000 po |
| Baume reconstituant | 4 000 po |
| Bracelets d'armure (+2) | 4 000 po |
| Cape de Charisme | 4 000 po |
| Cape de résistance (+2) | 4 000 po |
| Gantelets d'ogre | 4 000 po |
| Gants antiprojectiles | 4 000 po |
| Gants de Dextérité | 4 000 po |
| Médaille de Sagesse | 4 000 po |
| Serre-tête de persuasion | 4 500 po |
| Chaussons d'araignée | 4 800 po |
| Bracelets d'archer | 5 000 po |
| Bracelets d'exécuteur | 5 000 po |
| Casque de compréhension | 5 200 po |
| Gilet d'évasion | 5 200 po |
| Cuillère nourrissante | 5 400 po |
| Urne fumigène | 5 400 po |
| Bottes de sept lieues | 5 500 po |
| Éventail enchanté | 5 500 po |
| Fers à cheval du zéphyr | 6 000 po |
| Flûte de hantise | 6 000 po |
| Gants de nage et d'escalade | 6 250 po |
| Serre-tête de lumière destructrice | 6 480 po |
| Cor du Bien/du Mal | 6 500 po |
| Bottes de lévitation | 7 500 po |
| Charme de bonne santé | 7 500 po |
| Harpe de suggestion | 7 500 po |
| Amulette d'armure naturelle (+2) | 8 000 po |
| Main miraculeuse | 8 000 po |
| Cartes fantasmagoriques | 8 100 po |
| Bracelets d'armure (+3) | 9 000 po |
| Chapelet de prières | 9 600 po |

| Objet | Prix de vente |
|-----------------------------|---------------|
| Gant de rangement | 10 000 po |
| Flûte de douleur | 12 000 po |
| Lunettes de nyctalope | 12 000 po |
| Médaille des pensées | 12 000 po |
| Gemme d'illumination | 13 000 po |
| Cape de l'araignée | 14 000 po |
| Bottes ailées | 16 000 po |
| Pierre porte-bonheur | 20 000 po |
| Robe de puissance mystique | 21 000 po |
| Cape de moindre déplacement | 24 000 po |
| Casque de télépathie | 27 000 po |
| Charme antipoison | 27 000 po |
| Cube de résistance au froid | 27 000 po |
| Lanterne révélatrice | 30 000 po |
| Casque de l'homme-poisson | 57 000 po |

Description des objets merveilleux

Les possibilités des objets merveilleux sont illimitées, depuis invoquer une petite brise jusqu'à augmenter une valeur de caractéristique. Les plus courants sont détaillés ci-dessous :

Amulette d'armure naturelle. Habituellement constituée d'os ou de décailles, cette amulette endure l'épiderme du porteur, ce qui se traduit par un bonus d'altération variable à appliquer à son bonus d'armure naturelle à la CA (de +1 à +2, en fonction du modèle d'amulette).

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 2 000 po (+1), 8 000 po (+2)

Amulette de Constitution. Cette amulette prend la forme d'un disque doré fixé à une chaîne. Généralement, elle arbore la représentation d'un lion ou d'un autre animal majestueux. Elle confère un bonus d'altération de +1 en Constitution.

Transmutation modérée ; NLS 6 ; Prix 4 000 po

Amulette des frères d'arme. Le porteur de cette amulette est une bénédiction pour le reste de ses camarades : le bonus d'aide que procure le personnage lorsqu'il utilise l'option d'aider quelqu'un est toujours augmenté d'un point (comme s'il possédait le don d'esprit d'équipe, les deux augmentations étant cumulables). De même lorsque le porteur de l'amulette effectue une prise en tenailles, les dégâts d'arme qu'il inflige ainsi que ceux infligés par son (ou ses) partenaire(s) dans la même situation sont augmentés de 2 points. Enfin, une fois par jour, lorsque le personnage combat côte-à-côte avec un camarade, il peut prononcer un mot de commande pour que lui et son frère d'arme bénéficient d'un bonus de compétence de +5 à la CA pendant un tour.

Enchantement faible ; NLS 3 ; Prix 2 000 po



Bandeau d'Intelligence. Cette petite cordelette s'orne d'une pierre précieuse venant se caler au milieu du front de son porteur. Ce dernier voit sa valeur d'Intelligence augmenter par le biais d'un bonus d'altération de +1. Ce bonus d'altération ne permet pas d'obtenir des points de compétences supplémentaires lors d'un passage de niveau. Utilisez la valeur non modifiée d'Intelligence pour déterminer le nombre de points de compétences reçus.

Transmutation modérée ; NLS 6 ; Prix 4 000 po

Baume reconstituant. Ce baume est stocké dans de petits pots ronds et plats (8 centimètres de large sur 3 de profondeur) contenant 5 doses chacun. Si on l'avale ou si on l'applique sur une blessure causée par une arme empoisonnée, il fait disparaître la substance toxique (comme neutralisation du poison). Étalé à même la peau d'un individu malade, il a l'effet de guérison des maladies. Enfin, il rend 1d8+5 points de vie (comme soins légers) si on en enduit délicatement une blessure. Ces effets ne sont pas cumulables.

Invocation faible ; NLS 5 ; Prix 4 000 po ; Poids 250 g.

Bottes ailées. Ces bottes ont l'air on ne peut plus ordinaires. Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, de petites ailes apparaissent au niveau du talon, qui permettent de voler sans avoir besoin de se concentrer autrement que pour décider où l'on souhaite aller (voir le sort vol) et ce pendant 5 minutes.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 16 000 po ; Poids 500 g.

Bottes d'elfe. Ces bottes de cuir souple permettent à leur porteur de se déplacer sans bruit sur presque toutes les surfaces, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +5 à tous ses tests de Déplacement silencieux.

Transmutation modérée ; NLS 5 ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

Bottes de lévitation. Ces bottes de cuir permettent à leur porteur de décoller du sol sur commande, comme s'il bénéficiait du sort lévitation.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Prix 7 500 po ; Poids 500 g.

Bottes de sept lieues. La vitesse de déplacement au sol de base du porteur bénéficie d'un bonus d'altération de +3 mètres. Dans le même temps, il peut effectuer de grands bonds, qui se traduisent par un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de Saut.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Prix 5 500 po ; Poids 500 g.

Bottes des terres gelées. Ces bottes confèrent différents pouvoirs à leur porteur. Tout d'abord, il peut se déplacer dans la neige à sa vitesse normale et sans laisser la moindre trace. Ensuite, les bottes lui permettent d'avancer sa vitesse normale sur la glace la plus traîtresse, sans aucun risque de chute (seulement pour les surfaces plus ou moins horizontales, pas pour les pentes importantes ou les parois verticales). Enfin, elles le réchauffent en permanence, comme s'il bénéficiait du sort endurance aux énergies destructives.

Abjuration et Transmutation faibles ; NLS 5 ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

Bracelets d'archer. Ces bracelets ressemblent à de classiques protections pour poignets. Pourtant, ils permettent à leur porteur d'utiliser n'importe quel arc comme s'il était formé à son maniement (ce pouvoir ne s'applique pas aux arbalètes). Si le personnage est déjà formé au maniement de l'arc utilisé, il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets d'attaque. Il faut porter les deux bracelets pour qu'ils fassent effet.

Transmutation faible ; NLS 4 ; Prix 5 000 po ; Poids 500 g.

Bracelets d'armure. Ces bracelets ont manifestement pour fonction de protéger les poignets ou les avant-bras, selon les modèles (certains sont plus larges que d'autres). En réalité, ils entourent leur utilisateur d'un champ de force invisible, mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure variant de +1 à +3, comme s'il portait une véritable armure. Il faut porter les deux bracelets pour que l'enchantement fasse effet.

Invocation modérée ; NLS 6 ; Prix 1 000 po (+1), 4 000 po (+2), 9 000 po (+3), Poids 500 g.

Bracelets de contre-attaque. Deux fois par jour, ces bracelets permettent à leur porteur d'infliger une attaque d'opportunité gratuite à un adversaire qui viendrait d'échouer à le frapper lors d'une attaque de mêlée.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 2 500 po, Poids 500 g.



Bracelets d'exécuteur. Trois fois par jour, ces massifs bracelets d'acier noirci permettent à leur porteur d'ignorer l'insensibilité de certaines créatures aux frappes les plus dangereuses. Ainsi, toutes les attaques de mêlées que le personnage effectuera pendant un tour affecteront les créatures artificielles, les morts vivants, les plantes, les vases et les élémentaires comme-ci ces derniers n'étaient pas immunisés aux attaques sournoises et aux coups critiques.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 5 000 po ; Poids 500 g.

Brassard d'action certaine. Cet imposant brassard noir et argent permet, une fois par jour, à son porteur d'éviter de provoquer une attaque d'opportunité en accomplissant une des actions habituellement concernées par ce type de représailles (se déplacer dans une zone contrôlée, lancer un sort, recharger une arbalète, etc.).

Transmutation faible ; NLS 3 ; Prix 800 po ; Poids 250 g.

Broche de défense. Cette broche en or ou en argent peut servir à attacher une cape, mais ce n'est pas son seul usage. Elle est également capable d'absorber les projectiles magiques créés par le sort du même nom (ou par un pouvoir magique équivalent). Une broche de défense peut absorber un total de 101 points de dégâts infligés par des projectiles magiques, après quoi elle fond et devient inutile.

Abjuration faible ; NLS 1 ; Prix 1 500 po.

Cape de Charisme. Cette petite cape, légère et décorative, s'orne d'un bord brodé au fil d'argent. Quiconque la porte voit sa valeur de Charisme augmenter de +1.

Invocation modérée ; NLS 6 ; Prix 4 000 po. Poids 250 g.

Cape de l'araignée. Cette cape noire ornée de fils de soie blanche dessinant une grande toile d'araignée permet à son porteur d'escalader les murs comme s'il bénéficiait du sort pattes d'araignée. De plus, le personnage n'est pas gêné par les toiles, qu'elles soient tissées par de vraies araignées ou qu'elles résultent du sort toile d'araignée (il peut même se déplacer au milieu d'elles, mais à mi-vitesse).

Une fois par jour, l'aventurier peut lancer le sort toile d'araignée. Enfin, il bénéficie en permanence d'un bonus de chance de +2 aux jets de Vigueur contre le venin des araignées.
Invocation et Transmutation faibles ; NLS 6 ; Prix 14 000 po ; Poids 500 g.

Cape d'elfe. Cette cape de tissu gris n'a, en apparence, rien d'extraordinaire. Pourtant, il suffit de la porter et d'enfiler sa capuche pour bénéficier d'un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Discrétion.

Illusion faible ; NLS 3 ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

Cape de moindre déplacement. Cette cape a l'air normale, mais dès que quelqu'un l'enfile, elle déforme les ondes lumineuses, avec pour conséquence que son porteur est en permanence protégé par une version moins puissante du sort déplacement, qui ne génère que 20% de risque de rater le porteur.

Illusion faible ; NLS 3 ; Prix 24 000 po ; Poids 500 g.

Cape de résistance. Cette cape protège son porteur, sous la forme d'un bonus de résistance à tous les jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté). Selon le modèle, ce bonus peut varier de +1 à +2.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Prix 1 000 po (+1), 4 000 po (+2) ; Poids 500 g.

Cartes fantasmagoriques. Ce jeu de cartes parcheminées est le plus souvent rangé dans un étui en ivoire, en cuir ou en bois. Un jeu complet comprend 34 cartes. Chaque fois qu'une carte est tirée au hasard et jetée au sol, une image accomplie se forme, qui représente la créature associée à la carte. L'illusion ne peut s'éloigner de plus de 9 mètres de l'endroit où la carte a touché le sol, mais cette restriction exceptée, elle se comporte comme une créature de chair et d'os, obéissant en tout point aux ordres de son créateur. Si l'illusion est dissipée, la carte s'efface et il est impossible de l'utiliser par la suite. Il suffit que quelqu'un ramasse la carte pour que l'image accomplie soit automatiquement dissipée. Les cartes et l'illusion que chacune fait apparaître sont résumées sur la table suivante (référez-vous à la première ou à la deuxième colonne, suivant que vous utilisez un jeu de cartes à jouer ou un jeu de tarots divinatoires).

Illusion faible ; NLS 6 ; Prix 8 100 po ; Poids 250 g.





| Carte à jouer | Tarots | Créature |
|------------------|---------------------|--|
| As de cœur | IV. L'Empereur | Dragon rouge |
| Roi de cœur | Cavalier d'épées | Guerrier humain et quatre gardes |
| Dame de cœur | Reine de bâtons | Magicienne humaine |
| Valet de cœur | Roi de bâtons | Druide humain |
| 10 de cœur | VII. Le Chariot | Géant des nuages |
| 9 de cœur | Valet de bâtons | Ettin |
| 8 de cœur | As de coupes | Gobelours |
| 7 de cœur | 5 de bâtons | Gobelin |
| Carte à jouer | Tarots | Créature |
| As de carreau | III. L'Impératrice | Tyrannoëil |
| Roi de carreau | 2 de coupes | Magicien elfe et son apprentie |
| Dame de carreau | Reine d'épées | Rôdeuse demi-elfe |
| Valet de carreau | XIV. Tempérance | Harpie |
| 10 de carreau | 7 de bâtons | Barbare demi-orque (sexe masculin) |
| 9 de carreau | 4 de deniers | Ogre mage |
| 8 de carreau | As de deniers | Gnoll |
| 7 de carreau | 6 de deniers | Kobold |
| Carte à jouer | Tarots | Créature |
| As de pique | II. La Papesse | Liche |
| Roi de pique | 3 de bâtons | Trois prêtres humains |
| Dame de pique | 4 de coupes | Méduse |
| Valet de pique | Cavalier de deniers | Paladin nain |
| 10 de pique | 7 d'épées | Géant du givre |
| 9 de pique | 3 d'épées | Troll |
| 8 de pique | As d'épées | Hobgobelin |
| 7 de pique | 5 de coupes | Gobelin |
| Carte à jouer | Tarots | Créature |
| As de trèfle | VIII. La Force | Golem de fer |
| Roi de trèfle | Valet de deniers | Trois roublards halfelins |
| Dame de trèfle | 10 de coupes | Quatre pixies (visibles) |
| Valet de trèfle | 9 de deniers | Barde demi-elfe (sexe féminin) |
| 10 de trèfle | 9 de bâtons | Géant des collines |
| 9 de trèfle | Roi d'épées | Ogre |
| 8 de trèfle | As de bâtons | Orque |
| 7 de trèfle | 6 d'épées | Kobold |
| Carte à jouer | Tarots | Créature |
| Joker noir | 2 de deniers | Illusion du propriétaire des cartes |
| Joker rouge | 2 de bâtons | Illusion du propriétaire des cartes (sexe inversé) |

Casque de compréhension. Ce casque a l'air on ne peut plus normal, mais il permet à son porteur de comprendre les langues qui lui sont étrangères (qu'elles soient parlées ou écrites) et les écrits magiques. Le porteur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 sur les tests de Décryptage des messages de forme incomplète, archaïque ou exotique. Notez que le fait de comprendre un texte magique n'implique pas la faculté de lancer des sorts.
Divination faible ; NLS 4 ; Prix 5 200 po ; Poids 1,5 kg.

Casque de l'homme-poisson. Le porteur de ce casque voit sous l'eau. Deux lentilles en verre sont rangées dans des compartiments spéciaux, au-dessus des arcades sourcilières ; il suffit de les abaisser devant les yeux, où elles viennent en butée contre la garde nasale, pour activer les propriétés visuelles de l'objet. Aussitôt, le personnage y voit cinq fois plus loin qu'il ne le devrait en raison de l'eau et de l'absence de lumière dans les profondeurs (algues et autres obstacles continuent toutefois de restreindre normalement son champ de vision). Si l'aventurier prononce le mot de commande, une bulle d'air se forme autour de sa tête, lui permettant de respirer librement sous l'eau. Elle reste en place jusqu'à ce que le mot de commande soit prononcé une nouvelle fois.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 57 000 po ; Poids 1,5 kg.

Casque de télépathie. Le porteur de ce casque peut utiliser détection de pensées à volonté. De plus, il a la possibilité d'envoyer des messages télépathiques à l'individu dont il lit les pensées superficielles, ce qui lui permet d'engager la conversation avec ce dernier. Une fois par jour, il peut glisser une suggestion (comme le sort du même nom, jet de Volonté DD 14 pour annuler) avec un message télépathique.

Divination et Enchantement faible ; NLS 5 ; Prix 27 000 po ; Poids 1,5 kg.

Ceinture de coup décisif. Une fois par jour, le porteur de cet épais ceinturon de cuir peut prononcer un mot de commande et insuffler une vigueur mortelle à ses coups. Dans ce cas de figure, sa prochaine attaque de mêlée couronnée de succès ce tour-ci infligera 1d8, 2d6 ou 3d6 points de dégâts d'arme supplémentaire selon qu'elle sera effectuée avec une arme légère, une arme maniée à une main ou une arme maniée à deux mains.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 1 500 po ; Poids 500 g.

Ceinture du guérisseur. Le porteur de cette ceinture ouvragée bénéficie d'un bonus de compétence permanent de deux points sur tous ses tests de premier soins. De plus la ceinture dispose de trois charges d'énergie positive quotidiennes, charges qui peuvent être utilisées pour soigner ou pour infliger des blessures à un mort-vivant (à l'image d'un sort de soin). Ainsi une imposition des mains et l'usage d'un mot de commande permettent de soigner/infliger 2d8, 3d8 ou 4d8 points de dégâts selon qu'une, deux ou les trois charges sont utilisées dans l'opération.

Conjuration faible ; NLS 3 ; Prix 750 po ; Poids 500 g.

Chapelet de prières. Ce chapelet prend la forme d'un collier non magique, mais il suffit qu'un personnage se l'attache autour du cou et lance un sort divin pour que sa véritable nature se révèle. Il connaît alors aussitôt les pouvoirs des grains du chapelet et la façon de les activer.

Un chapelet de prière contient un grain de bénédiction et un grain de guérison. Chaque grain peut être utilisé une fois par jour.

| Grain enchanté | Pouvoir |
|----------------------|--|
| Grain de bénédiction | Le personnage peut lancer bénédiction. |
| Grain de guérison | Le personnage peut lancer au choix guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies ou soins importants. |

Le grain de bénédiction est un objet à potentiel magique. Un grain magique perd tout pouvoir si on l'extrait du chapelet. Le prix d'un chapelet est réduit si certains de ses grains manquent : -600 po pour le grain de bénédiction, -9 000 po pour le grain de guérison.

Variable selon le grain ; NLS 1 (grain de bénédiction), 5 (grain de guérison) ; Prix 9 600 po.

Charme antipoison. Cette amulette est une pierre noire et brillante montée sur une fine chaîne en argent. Son porteur est immunisé contre les poisons, bien que les poisons coulants déjà dans ses veines avant qu'il ne le porte continuent à faire effet.

Invocation faible ; NLS 5 ; Prix 27 000 po.

Charme de bonne santé. Quiconque porte cette gemme bleutée pendue à une chaîne en argent est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique (voir la Table : maladies).

Invocation faible ; NLS 5 ; Prix 7 500 po.

Chaussons d'araignée. Ces chaussons permettent de se déplacer le long des plans inclinés, voire au plafond, en marchant la tête en bas, avec une vitesse de déplacement de 4,50 mètres. Leur porteur garde les mains libres. Les chaussons d'araignée ne permettent pas de progresser sur les surfaces particulièrement glissantes (glace, murs graisseux, etc.). Ils sont utilisables 10 minutes par jour, à répartir à la convenance de leur porteur.

Transmutation faible ; NLS 4 ; Prix 4 800 po ; Poids 250 g.

Cierge de vérité. Ce cierge de suif blanc fait apparaître une zone de vérité (comme le sort, jet de Volonté DD 13 pour annuler) de 9 mètres de rayon dès qu'on l'allume. Cette zone dure 1 heure, ou tant que le cierge continue de brûler. Si sa flamme est éteinte prématurément, le sort cesse de faire effet et le cierge perd tout pouvoir (il ne peut pas être réutilisé).

Enchantement faible ; NLS 3 ; Prix 2 500 po ; Poids 250 g.

Cor du Bien/du Mal. Ce cor s'adapte à son possesseur et produit un effet correspondant à l'alignement de ce dernier. Si son propriétaire est neutre, l'instrument n'a aucun pouvoir. Si le personnage est bon, il génère un cercle magique contre le Mal lorsqu'il souffle dans le cor. S'il est mauvais, l'effet produit est celui d'un cercle magique contre le Bien. Dans les deux cas, cette protection dure 1 heure. On ne peut souffler dans ce cor qu'une fois par jour.

Abjuration faible ; NLS 6 ; Prix 6 500 po ; Poids 500 g.

Corde d'escalade. Longue de 18 mètres, cette corde n'est pas plus épaisse qu'une fine baguette, mais cela ne l'empêche pas de soutenir une charge pouvant aller jusqu'à 1,5 tonne. Sur ordre de son possesseur, elle rampe sur n'importe quelle surface (vers le haut ou le bas, sur les côtés, etc.) à la vitesse de 3 mètres par round et va s'accrocher là où le personnage le souhaite. Elle se détache et revient de la même manière.

On peut lui ordonner de se transformer en corde à nœuds (et inversement), ce qui a pour effet de faire apparaître de gros nœuds distants de 30 centimètres environ. La longueur de la corde diminue alors sensiblement (elle tombe à 15 mètres), mais il devient plus facile d'y grimper (-10 au DD des tests d'Escalade). Le possesseur de la corde doit tenir une de ses extrémités pour faire appel à son enchantement.

Transmutation modérée ; NLS 3 ; Prix 3 000 po ; Poids 1,5 kg.



Corne de brume. Cette petite corne fait apparaître une nappe d'épais brouillard, semblable à celle que génère le sort brume de dissimulation. Le brouillard s'étend sur un carré de 3 mètres de côté adjacent à son porteur chaque round que celui-ci continue de souffler dans la corne. La brume se déplace de 3 mètres chaque round sur une ligne droite depuis le point d'origine, à moins d'être bloquée par un obstacle, comme un mur. La note produite par l'instrument est particulièrement grave, et le devient plus encore lors des dernières secondes, quand son possesseur cesse de souffler. La brume se dissipe après 3 minutes. Un vent modéré (15 km/h) la dissipe en 4 rounds et un vent important (30 km/h) en seulement 1 round.

Invocation faible ; NLS 3 ; Prix 2 000 po ; Poids 500 g.

Couvre-chef de déguisement. Ce couvre-chef d'aspect anodin permet à son possesseur de modifier ses traits comme à l'aide du sort déguisement. Dans le cadre d'un déguisement, le couvre-chef peut être transformé en peigne, ruban, bandeau, coiffe, capuchon, casque, etc.

Illusion faible ; NLS 1 ; Prix 1 800 po.

Cube de résistance au froid. On peut activer ou désactiver ce cube en appuyant sur l'une de ses faces. Quand il est activé, il constitue une zone cubique de 3 mètres d'arête autour de son possesseur (ou autour du cube, s'il est posé plutôt que tenu), à l'intérieur de laquelle il maintient une température minimale de 20° C si la température extérieure est plus faible (si elle est plus élevée, le cube reste sans effet). Le champ de force absorbe toutes les attaques à base de froid (telles que le souffle d'un dragon blanc). S'il subit un total de 50 points de dégâts en 1 round, il reprend sa forme initiale et ne peut être activé avant au moins 1 heure (cela se produit que les dégâts aient été infligés par une ou plusieurs attaques). Enfin, s'il essuie un minimum de 100 points de dégâts dans un laps de temps de 10 rounds, le cube est irrémédiablement détruit.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Prix 27 000 po.

Cristal d'assaut élémentaire. Ce petit cristal peut être fixé sur une arme pour conférer à celle-ci la capacité d'infliger des dégâts élémentaires supplémentaires. Fixer ou enlever un cristal est une action relativement simple mais qui nécessite tout de même une action de mouvement et peut provoquer une attaque d'opportunité. Un cristal d'assaut peut infliger des dégâts de feu ou de froid voire des dégâts électriques ou acides (on parle alors de cristal d'assaut de feu ou de cristal d'assaut de foudre, par exemple, en fonction du modèle choisi). Un cristal mineur peut être fixé sur n'importe quelle arme et permet d'infliger 1 point de dégât élémentaire lors de chaque attaque. La version plus puissante ne peut être fixée que sur une arme magique et permet d'infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires lors de chaque attaque. Fixé sur une arme de tir (comme un arc court ou une arbalète lourde) le cristal transmet sa puissance élémentaire aux projectiles tirés.

Evocation faible ; NLS 5 ; Prix 600 po (cristal mineur) ou 3 000 po (cristal majeur).

Cristal de repos. Ce petit cristal peut être fixé sur une armure pour conférer au porteur de celle-ci la capacité de dormir tout équipé et de ne pas se réveiller fatigué le lendemain (ce qui arrive normalement lorsqu'on dors équipé d'une armure lourde ou intermédiaire). Fixer ou enlever un cristal est une action relativement simple mais qui nécessite tout de même une action de mouvement et peut provoquer une attaque d'opportunité.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Prix 500 po

Cristal du triton. Ce petit cristal peut être fixé sur une armure pour annuler le malus aux tests de natation infligée par cette dernière. Fixer ou enlever un cristal est une action relativement simple mais qui nécessite tout de même une action de mouvement et peut provoquer une attaque d'opportunité.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Prix 500 po.

Cuillère nourrissante. Cet ustensile de table en apparence anodin est généralement taillé dans de la corne. Si la cuillère est placée sur un récipient vide (bol, coupe, assiette, etc.), celui-ci se remplit d'un épais gruau, aussi immonde que nourrissant. Même s'il donne l'impression de mâcher du carton détrempe, il contient tous les éléments nécessaires pour subvenir aux besoins d'une créature herbivore, carnivore ou omnivore. Chaque jour, la cuillère peut en produire assez pour nourrir jusqu'à quatre humains.

Invocation faible ; NLS 5 ; Prix 5 400 po.

Élixir de déplacement furtif. Cette potion confère à qui la boit le pouvoir de se déplacer sans bruit. Dans le même temps, elle assourdit les sons qui émanent du personnage, ce qui lui procure un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Déplacement silencieux (pendant 1 heure).

Illusion faible ; NLS 5 ; Prix 250 po.

Élixir de discrétion instinctive. Un personnage buvant cette potion trouve instinctivement les meilleurs endroits pour se cacher (bonus d'aptitude de +10 en Discrétion pendant 1 heure).

Illusion faible ; NLS 5 ; Prix 250 po.

Élixir de nage. Cette potion facilite la nage. Une aura magique presque imperceptible entoure le personnage et l'aide à mieux glisser dans l'eau, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Natation pendant 1 heure.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Prix 250 po.

Éventail enchanté. Cet objet a l'air d'un banal éventail de papier ou tissu tendu sur une armature de bois léger, mais quand son possesseur l'agite en prononçant le mot de commande, il génère, non pas un petit courant d'air, mais un violent coup de vent équivalent au sort bourrasque. L'éventail peut être utilisé sans risque une fois par jour. Au-delà, il y a 20% de risques cumulables par utilisation supplémentaire qu'il se déchire, auquel cas il est irrémédiablement détruit.

Évocation faible ; NLS 5 ; Prix 5 500 po.

Fers à cheval de rapidité. Ces fers à cheval se trouvent par jeu de quatre. Quand on les cloue aux sabots d'un animal, ils lui confèrent un bonus d'altération de +9 mètres à la vitesse de déplacement au sol de base. Comme toutes les augmentations de vitesse, celle-ci est accompagnée d'un bonus aux tests de Saut. Les quatre fers doivent être portés en même temps pour que la magie fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 3 000 po ; Poids 6 kg (les quatre).

Fers à cheval du zéphyr. Ces fers à cheval vont par quatre et doivent être cloués aux sabots de l'animal auquel ils sont destinés. La monture qui en est équipée ne touche plus le sol, même si elle continue de se déplacer à une dizaine de centimètres de toute surface relativement horizontale. Le cheval ne vole pas, mais il peut traverser les surfaces trop instables pour supporter son poids, comme l'eau ou la lave. De plus, il ne laisse pas de trace et ne risque pas de déclencher les pièges à pression. Sa vitesse de déplacement est inchangée. Les quatre fers doivent être portés en même temps pour que la magie fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Prix 6 000 po ; Poids 2 kg (les quatre).

Flûte à bruitages. Entre les mains d'un personnage possédant la compétence Représentation (instruments à vents), cette flûte peut produire des sons aussi étranges que différents. Ces bruits chimériques sont l'équivalent du sort son imaginaire (niveau 2 de lanceur de sorts).

Illusion faible ; NLS 2 ; Prix 1 800 po ; Poids 1,5 kg.

Flûte de douleur. Cette flûte semble anodine et rien ne trahit sa nature magique. Mais lorsqu'un personnage qui en joue réussit un test de Représentation (instruments à vent) de DD 15, elle produit une sublime mélodie. Toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être fascinés par la musique. (Il s'agit d'un effet mental de son de type coercition.)

Dès que la musique cesse, toutes les créatures affectées ressentent une douleur atroce au moindre bruit, aussi faible soit-il. À moins d'évoluer dans un environnement totalement silencieux, elles subissent 1d4 points de dégâts par round durant 2d4 rounds. Pendant ce temps, les dégâts de son (tels que ceux infligés par cacophonie) sont doublés. Par la suite, les créatures cessent de subir des dégâts, mais tout bruit reste douloureux ; elles sont secouées au moindre son (c'est-à-dire sauf en cas de silence total). Cet effet est semblable à une malédiction, il est donc très difficile de s'en débarrasser (voir le sort du même nom).

Enchantement et Évocation faibles ; NLS 6 ; Prix 12 000 po ; Poids 1,5 kg.

Flûte d'Hamelin. Cette flûte de Pan a l'air on ne peut plus ordinaire, mais il suffit que son utilisateur connaisse la mélodie appropriée pour appeler 1d3 nuées de rats, à condition que ces animaux se trouvent à moins de 120 mètres de distance. Pour chaque 15 mètres que les rats auront à parcourir, il y a un délai de 1 round. Le flûtiste doit jouer sans interruption jusqu'à ce que les rats apparaissent. Quand cela se produit, il doit effectuer un test de Représentation (instruments à vents) de DD 10. En cas de succès, les rats obéissent aux directives télépathiques du personnage tant qu'il joue. Dans le cas contraire, ils se jettent sur lui. Si le flûtiste cesse de jouer pour quelque raison que ce soit, les rats s'en vont immédiatement. Si on les rappelle au cours de la même journée, la tâche est plus complexe et le DD du test de Représentation passe à 15.

Au cas où les rats seraient sous le contrôle d'une autre créature, le nombre de DV de cette dernière vient s'ajouter au DD du test de Représentation. De plus, même si le personnage parvient à imposer sa volonté aux rats, un nouveau test est nécessaire chaque round si l'ancien maître des rongeurs tente activement de reprendre le contrôle.

Invocation modérée ; NLS 2 ; Prix 1 150 po ; Poids 1,5 kg.

Flûte de hantise. Cette flûte de Pan est un peu plus petite que la normale. Lorsque la personne qui en joue réussit un test de Représentation (instruments à vent), elle produit une mélodie étrange et envoûtante. Les créatures à 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté de DD 13 ou être effrayées pendant 4 rounds. Les créatures ayant 6 DV ou plus ne sont pas affectées. La flûte de hantise peut être utilisée deux fois par jour.

Nécromancie faible ; NLS 4 ; Prix 6 000 po ; Poids 1,5 kg.

Gant de rangement. Cet objet prend la forme d'un gant de cuir tout simple. Sur commande, un objet que le personnage tient dans sa main gantée disparaît (à condition qu'il ne pèse pas plus de 20 kg et qu'il soit possible de le tenir à une main). Tant qu'il est rangé, l'objet a un poids négligeable. Par la suite, il suffit que le personnage claque des doigts (toujours de la main gantée) pour que l'objet réapparaisse. Un tel gant ne permet de ranger qu'un seul objet à la fois. Ranger ou sortir un objet est une action libre. L'objet affecté est placé en état d'animation suspendue et si réduit qu'il devient impossible de le voir à l'œil nu. Il est stocké dans un repli de la paume. Nombre de possesseurs de gants de rangement s'en servent pour avoir en permanence à portée de main une arme, une baguette magique, ou même une torche allumée (laquelle ne se consume pas, étant maintenue en état d'animation suspendue). Les durées des sorts ne sont pas interrompues et continuent de s'écouler. Si l'effet magique du gant est réprimé ou dissipé, l'objet stocké réapparaît instantanément.

Transmutation faible ; NLS 6 ; Prix 10 000 po (pour un gant).

Gantelets dogre. Ces gantelets de cuir rigide sont renforcés de clous en fer sur toute leur longueur (face extérieure uniquement). Ils confèrent une grande puissance physique à leur porteur, ce qui se traduit par un bonus d'altération de +1 en Force. Les deux gantelets doivent être portés pour que l'enchantement fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 6 ; Prix 4 000 po ; Poids 1 kg chacun.

Gants antiprojectiles. Une fois enfilés, ces gants semblent se fondre dans les mains de leur porteur et deviennent quasiment invisibles. Deux fois par jour, leur porteur peut agir comme s'il possédait le don Interception de projectiles, même s'il ne possède pas les conditions nécessaires. Les deux gants doivent être portés pour que la magie fasse effet, et le personnage doit avoir au moins une main de libre s'il veut attraper quoi que ce soit.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Prix 4 000 po.

Gants de Dextérité. Ces gants de cuir souple extrêmement moulants permettent de manipuler les objets les plus délicats. De plus, ils améliorent la Dextérité de leur porteur, sous la forme d'un bonus d'altération de +1. Il faut porter les deux gants pour profiter de ce bonus.

Transmutation modérée ; NLS 6 ; Prix 4 000 po.

Gants de nage et d'escalade. Ces gants légers d'aspect anodin confèrent un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Escalade et de Natation. Les deux gants doivent être portés pour que la magie fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 6 250 po.

Gemme d'illumination. Ce cristal prend la forme d'un prisme allongé au contact rugueux. Selon le mot de commande choisi par son utilisateur, il peut émettre de la lumière sur l'un des trois modes suivants :

- Le premier mot de commande fait apparaître une pâle lueur naissant au cœur de la gemme et éclairant comme une lanterne à capote. Cette fonction ne consomme aucune charge.
- Le deuxième mot de commande libère un rai de lumière aveuglante de 30 centimètres de large et de 15 mètres de long. Toute créature touchée par ce rayon (ce qui nécessite une attaque de contact à distance) est aveuglée pendant 1d4 rounds, à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 14). Cette utilisation dépense 1 charge.
- Le troisième mot de commande génère une lumière aveuglante dans un cône de 9 mètres de long. Même si cette vive lueur ne dure qu'une fraction de seconde, toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 rounds. Cette utilisation dépense 5 charges.

Une gemme d'illumination nouvellement créée a 50 charges. Quand toutes ses charges ont été utilisées, elle perd toute sa magie.

Évocation faible ; NLS 6 ; Prix 13 000 po.

Gilet d'évasion. Les poches secrètes de ce gilet en soie contiennent des crochets de cambrioleur spéciaux, qui offrent un bonus d'aptitude de +4 aux tests de Crochetage du personnage. Le gilet lui-même confère un bonus d'aptitude de +6 aux tests d'Évasion.

Invocation et Transmutation faibles ; NLS 4 ; Prix 5 200 po.

Harpe de suggestion. Cet instrument de musique est doré et sculpté avec soin. Son utilisateur peut tenter de faire passer une suggestion (comme le sort, jet de Volonté DD 14 pour annuler) dans sa musique pour chaque 10 minutes d'utilisation et à condition de réussir un test de Représentation (instruments à cordes) de DD 14. Si le test échoue, ce public ne peut plus être affecté par d'autres représentations d'ici 24 heures.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Prix 7 500 po ; Poids 2,5 kg.

Lanterne révélatrice. Cette lanterne fonctionne comme une lanterne à capote normale. Mais en plus, quand elle est allumée, elle révèle la présence de toutes les créatures et de tous les objets invisibles dans un rayon de 7,50 mètres, comme le sort négation de l'invisibilité.

Évocation faible ; NLS 5 ; Prix 30 000 po ; Poids 1 kg.

Lunettes de nyctalope. Les verres de ces lunettes ont été taillés dans un cristal noir. Même si elles paraissent opaques, quiconque les chausse y voit normalement et acquiert le pouvoir de vision dans le noir (jusqu'à une portée de 18 mètres). Les lunettes ne fonctionnent que si les deux verres sont présents.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Prix 12 000 po.

Lustrargent. Cette substance peut être appliquée à une arme par une action simple. Cela lui donne les propriétés de l'argent alchimique pendant 1 heure, en remplaçant les propriétés de son matériau d'origine. Ainsi, une épée longue d'adamantium +1 sacrée devient une épée longue d'argent +1 sacrée pour la durée de l'effet. Un flacon de lustrargent permet d'enduire une arme de corps à corps ou 20 munitions.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 250 po.

Main du mage. Cette main d'elfe momifiée est fixée à une chaîne en or permettant de la porter autour du cou (ce qui interdit tout autre objet de type collier ou amulette). Elle permet à son possesseur de lancer à volonté le sort manipulation à distance.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Prix 900 po ; Poids 1 kg.



Main miraculeuse. Cette main humaine momifiée est fixée à une lanière de cuir permettant de l'attacher autour du cou (ce qui interdit tout autre objet de type collier ou amulette). Si un anneau magique est glissé à l'un des doigts de la main, le possesseur de cette dernière bénéficie de ses pouvoirs comme s'il le portait lui-même, et l'anneau vient en plus des deux auxquels il a normalement droit (grâce à la main miraculeuse, il est donc possible de porter trois anneaux magiques en même temps). La main ne peut porter qu'un seul anneau à la fois.

En plus, la main miraculeuse permet de lancer détection de l'invisibilité et lumière du jour (1 fois par jour chacun).

Multiplés faibles ; NLS 5 ; Prix 8 000 po ; Poids 1 kg.

Médaille de Sagesse. Cette perle fixée à une chaîne fine augmente la valeur de Sagesse de qui la porte autour du cou. Le bonus d'altération conféré est de +1.

Transmutation modérée ; NLS 6 ; Prix 4 000 po.

Médaille des pensées. Ce pendentif prend la forme d'un disque fixé à une chaîne. Le plus souvent fait de bronze, de cuivre ou de faux argent, alliage à base de cuivre, de zinc et de nickel, il permet à qui le porte autour du cou de lire les pensées des autres, comme à l'aide du sort détection de pensées.

Divination faible ; NLS 5 ; Prix 12 000 po.

Onguent d'insaisissabilité. Cette substance confère un bonus d'aptitude de +20 aux tests d'Évasion, ce qui fait qu'il est quasiment impossible de se saisir ou de ligoter quiconque s'en enduit. Des obstacles tels que les toiles d'araignée (magiques ou non) ne gênent nullement le personnage, pas plus que les cordes magiques. Si l'onguent est renversé par terre ou dans un escalier, il a l'effet du sort graisse, si ce n'est qu'il reste actif bien plus longtemps. L'onguent est complètement absorbé en 8 heures par la surface sur laquelle elle se trouve, mais on peut s'en débarrasser à l'aide d'une solution alcoolisée (le vin fait parfaitement l'affaire).

Invocation modérée ; NLS 6 ; Prix 1 000 po.

Onguent d'intemporalité. Si l'on applique cette substance sur une matière qui était autrefois vivante (cuir, feuilles, papier, bois, chair morte, etc.), l'objet enduit se trouve protégé contre le passage du temps : chaque année qui passe correspond seulement à une journée en termes d'usure. Il bénéficie également d'un bonus de résistance de +1 à tous les jets de sauvegarde. Les effets de l'onguent sont permanents, mais il est possible de l'ôter par magie (par exemple, en dissipant son effet). Une flasque contient suffisamment de liquide pour enduire huit objets de taille M ou moins. Un objet de taille G compte comme deux objets de taille M, un objet de taille TG comme 4.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Prix 150 po.

Philtre d'amour. Quiconque boit cette boisson douceuse est automatiquement charmé par la première personne qu'il voit ensuite (voir l'effet du sort charme-personne ; le buveur doit être un humanoïde de taille M ou moins ; jet de Volonté DD 14 pour annuler). L'effet du charme s'estompe au bout de 1d3 heures.

Enchantement faible ; NLS 4 ; Prix 150 po.

Phylactère du croyant. Cet objet religieux prend la forme d'une petite boîte renfermant des textes religieux et fixée à une lanière de cuir faisant office de bandeau. Aucun moyen non magique ne permet de découvrir sa fonction tant qu'il n'est pas en contact avec le front de son utilisateur (il ne fonctionne pas en même temps qu'un casque, par exemple). Le porteur d'un phylactère du croyant est instantanément conscient des actes (ou des objets, effets magiques, etc.) qui seraient contraires à son alignement et qui pourraient nuire à la relation qu'il entretient avec son dieu. Dès que le personnage risque d'accomplir une action déconseillée ou de se saisir d'un objet qu'il devrait éviter, le phylactère le prévient, pour peu qu'il réfléchisse quelques instants, avant d'agir, aux possibles conséquences de son choix.

Divination faible ; NLS 1 ; Prix 1 000 po.

Pierre d'alerte. Pour peu que son propriétaire prononce le mot de commande, ce cube de pierre se fixe à n'importe quel objet. Si l'objet est par la suite touché par quelqu'un qui n'a pas d'abord dit le même mot de commande, la pierre d'alerte émet un long cri perçant qui s'entend à 400 mètres de distance en l'absence de barrières propres à étouffer le bruit. Elle crie pendant 1 heure sans discontinuer.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Prix 2 700 po ; Poids 1 kg.

Pierre porte-bonheur. Cet objet magique prend souvent la forme d'un morceau d'agate grossièrement poli ou d'une autre pierre similaire. Son propriétaire obtient un bonus de chance de +1 à tous ses jets de sauvegarde et ses tests de compétences et de caractéristiques.

Évocation faible ; NLS 5 ; Prix 20 000 po.

Poudre d'apparition. Cette fine poudre a un vague aspect métallique. Il suffit d'en jeter une poignée dans l'air pour qu'elle s'accroche à tous les objets dans un rayon de 3 mètres et les rende visibles s'ils étaient invisibles. Elle révèle également les chimères, les images miroir et les projections d'image pour ce qu'elles sont, et annule l'effet des sorts flou et déplacement (fonctionnant en cela comme le sort lueur féerique). Enfin, une créature recouverte de poudre d'apparition subit un malus de -30 sur les tests de Discrétion. L'effet de la poudre dure 5 minutes.

La poudre d'apparition est généralement rangée dans de petits sachets en soie ou des sarbacanes en os, fermées aux deux extrémités afin d'éviter que la poudre s'échappe.

Invocation faible ; NLS 5 ; Prix 1 800 po.

Poudre d'illusion. Cette poudre d'aspect anodin ressemble à de la poussière de craie ou de graphite, mais il suffit de la regarder fixement pour qu'elle change de forme et de couleur. Si on répand la poudre d'illusion sur une créature, cette dernière est affectée par l'équivalent du sort déguisement, l'illusion étant décidée par celui qui a versé la poudre. Si le sujet n'est pas consentant, il a droit à un jet de Réflexes (DD 11) pour échapper à l'effet. L'illusion persiste pendant 2 heures.

Illusion faible ; NLS 2 ; Prix 1 200 po.



Poudre de dissimulation des traces. Cette poudre d'aspect normal permet en réalité d'effacer ses traces et celles de ses compagnons. Il suffit d'en jeter une pincée dans l'air pour qu'une salle de 9 m² maximum se couvre de poussière et se garnisse de toiles d'araignée, comme si elle était laissée à l'abandon depuis une dizaine d'années.

Une pincée de poudre répandue sur une route ou un chemin fait disparaître les traces d'une douzaine d'humains et de leurs chevaux, sur une distance de 75 mètres. L'effet est instantané, ce qui signifie qu'aucune aura magique ne plane par la suite sur la zone traitée. Les tests de Survie s'effectuent avec un modificateur de +20 au DD dans une zone affectée par de la poudre de dissimulation des traces.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Prix 250 po.

Robe de puissance mystique. Cette robe tissée de runes est l'apanage des ensorceleurs les plus puissants. Son porteur bénéficie d'un bonus d'armure de +4 à la CA. De plus chacune de ces robes est liée à l'une des 8 écoles de magie (identifier à quelle école est liée l'une de ses robes peut se faire en déchiffrant les runes qui la couvrent, ce qui nécessite un test d'art de la magie DD 20) : son porteur bénéficie donc d'un bonus de compétence de +1 à son niveau de lanceur de sort lorsqu'il lance un sort de cette école particulière.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Prix 21 000 po ; Poids 1 kg.

Robe d'ossements. Cet robe n'apparaît pas remarquable à première vue, mais une personne l'enfilant remarque qu'elle est décorée de silhouettes mortuaires représentant des créatures mortes-vivantes. Seul le porteur de la robe peut voir ces silhouettes et reconnaître les créatures qu'elles peuvent devenir une fois détachées. Détacher une silhouette la transforme en effet en une créature morte-vivante (voir la liste ci-dessous). Cette créature n'est pas sous les ordres du porteur, mais elle peut le devenir par l'intermédiaire d'un sort. Une robe d'ossements nouvellement créée contient deux silhouettes de chacune des créatures suivantes :

- Gobelin squelette (taille P)
- Humain (homme du peuple) squelette (taille M)
- Loup squelette (taille M)
- Gobelin zombi (taille P)
- Humain (homme du peuple) zombi (taille M)
- Loup zombi (taille M)

Nécromancie (Mal) modérée ; NLS 6 ; Prix 2 400 po ; Poids 500 g.

Sac à malice. Ce petit sac a l'air vide et on ne peut plus anodin. Néanmoins, quiconque glisse la main à l'intérieur sent une petite boule de poils dans les replis du tissu. Si cette boule est retirée du sac et jetée par terre dans les 6 mètres, elle se transforme en un animal, qui sert pendant 10 minutes celui qui l'a sorti du sac (à moins qu'il ne soit tué avant ou que l'aventurier ne lui ordonne de retourner dans le sac). À la fin de ce délai, il disparaît automatiquement. L'animal peut exécuter n'importe quel tour décrit dans la compétence Dressage. Il existe deux modèles de sac, tous étant de couleur terne. Chaque sac contient des animaux différents. Référez-vous aux tables suivantes pour déterminer leur nature.

| Gris | | Rouille | |
|--------|---------------|---------|-----------|
| 1d100 | Animal | 1d100 | Animal |
| 01-15 | Belette | 01-30 | Glouton |
| 16-25 | Blaireau | 31-60 | Loup |
| 26-40 | Chat | 61-75 | Ours noir |
| 41-70 | Chauve-souris | 76-100 | Sanglier |
| 71-100 | Rat | | |

Les animaux tirés du sac sont toujours déterminés aléatoirement. Il est impossible d'en convoquer un second tant que le premier n'a pas disparu. Un sac à malice peut produire jusqu'à 10 animaux par semaine.

Invocation faible gris et rouille ; NLS 3 (gris), ou 5 (rouille) ; Prix 900 po (gris) ou 3 000 po (rouille).

Serre-tête de lumière destructrice. Une fois par jour et sur commande, ce serre-tête en or tout simple projette une décharge de lumière brûlante (3d8 points de dégâts).

Évocation faible ; NLS 6 ; Prix 6 480 po.

Serre-tête de persuasion. Ce serre-tête en argent confère à son porteur un bonus d'aptitude de +3 aux tests associés au Charisme.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 4 500 po.

Sérum de vérité. Cette potion force quiconque la boit à ne dire que la vérité pendant 10 minutes (jet de Volonté DD 13 pour annuler). Le buveur est obligé de répondre aux questions qui lui sont posées, chaque question lui offrant un nouveau jet de Volonté (également DD 13). Si l'un de ces jets de sauvegarde secondaires est réussi, le personnage reste sous l'effet du sérum mais n'est pas tenu de répondre à cette question bien précise. On ne peut lui poser qu'une question par round. Cette potion génère un effet mental de type enchantement (coercition).

Enchantement faible ; NLS 5 ; Prix 500 po.

Urne fumigène. Si quelqu'un ôte le bouchon de cette urne métallique, un épais nuage noir se forme en 1 round, occupant une étendue de 15 mètres de rayon autour de l'urne. Si celle-ci n'est pas rebouchée, la fumée se répand au rythme de 3 mètres par round, jusqu'à ce que le nuage ait atteint un rayon maximal de 30 mètres. À partir de ce moment, il cesse de croître, mais se renouvelle constamment tant que l'urne est ouverte. Pour chasser la fumée, l'urne doit être rebouchée en prononçant le mot de commande. Un vent modéré (15 km/h) disperse la fumée en 4 rounds et un vent important (30 km/h) en seulement un round.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Prix 5 400 po ; Poids 500 g.

Yeux de lynx. Ces lentilles taillées dans un cristal spécial se fixent sur les yeux de leur porteur, à qui elles confèrent un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Détection. Si un personnage ne porte qu'une seule lentille, il est pris d'étourdissement pendant 1 round, après quoi il peut s'en servir normalement à condition de garder l'autre œil fermé. Rien ne l'empêche bien évidemment d'enlever la lentille afin d'y voir normalement, ou de mettre la seconde pour bénéficier pleinement du pouvoir de cet objet.

Divination faible ; NLS 3 ; Prix 2 500 po.



Parchemins

Un parchemin est un sort (ou une série de sorts) transcrit sur le papier. Chaque sort écrit sur un parchemin ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois, les symboles magiques s'effaçant au fur et à mesure qu'on les lit. L'activation d'un parchemin est très proche de l'incantation d'un sort.

Présentation. Un parchemin est une feuille épaisse de vélin ou de papier de qualité. Une surface de 20 cm par 30 cm peut accueillir un sort. Le parchemin est renforcé en haut et en bas par une bande de cuir dépassant légèrement sur les côtés. Un parchemin proposant plusieurs sorts a la même largeur mais gagne 30 cm en longueur pour chaque nouveau sort. Les parchemins à trois sorts ou plus sont souvent renforcés par de fines baguettes en lieu et place des bandes de cuir. Le test de Force pour casser un parchemin a un DD de 8.

Afin de protéger un parchemin, on l'enroule en partant des deux extrémités, ce qui constitue un double cylindre (cette méthode permet de le dérouler plus rapidement). Le parchemin est ensuite placé dans un tube ou étui, pouvant être en ivoire, en jade, en cuir, en métal ou en bois. La plupart des étuis arborent un ou plusieurs symboles identifiant clairement le propriétaire du parchemin et/ou les sorts que contient ce dernier. Ces symboles sont souvent piégés magiquement.

Activation. Pour activer un parchemin, il faut lire le sort qu'il contient, ce qui ne peut se faire qu'à plusieurs conditions. Déchiffrer le texte. Le personnage doit commencer par déchiffrer le texte du parchemin pour savoir quel sort il contient. Cela nécessite un jet d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort) ou l'utilisation du sort lecture de la magie.

Le fait de déchiffrer un parchemin n'active pas sa magie, sauf dans le cas d'un parchemin maudit. Le personnage peut déchiffrer un parchemin à l'avance. Une fois cela fait, il peut l'utiliser à tout moment.

Activer le sort. Pour activer le parchemin, il faut y lire le sort. Le personnage doit bien évidemment être capable de voir et de lire ce qui est écrit sur le parchemin.

Le personnage n'a pas besoin de composantes matérielles ou de focaliseur (le créateur de l'objet s'est occupé de cette partie de l'incantation au moment de l'écrire). Notez que certains sorts ne fonctionnent que si on les lance sur un objet. Dans ce cas, l'utilisateur doit posséder l'objet en question. Un personnage tentant de lire un parchemin peut être interrompu comme s'il jetait un sort préparé normalement. Utiliser un parchemin compte comme l'incantation d'un sort pour les risques d'échec des sorts profanes engendrés par une armure.

Pour pouvoir activer un parchemin, son utilisateur doit satisfaire aux conditions suivantes :

- Le sort doit être du bon type (profane ou divin). Les pratiquants de la magie profane (ensorceleurs et bardes) ne peuvent utiliser que les parchemins de magie profane, de même que les pratiquants de la magie divine (prêtres et druides) ne peuvent utiliser que les parchemins de magie divine. (Le type de parchemin que crée un personnage est déterminé par sa classe.)
- Le sort doit appartenir à la liste des sorts de la classe du personnage.
- Le personnage doit avoir la valeur nécessaire dans la caractéristique primordiale correspondant au sort.

Si l'utilisateur satisfait aux trois conditions précédentes et si son niveau de lanceur de sorts est au moins égal à celui du parchemin, il active la magie à coup sûr. S'il satisfait aux conditions mais si son niveau de lanceur de sorts est inférieur à celui du parchemin, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (DD = niveau de lanceur de sorts du parchemin + 1). S'il le réussit, il lance le sort normalement. Par contre, en cas d'échec, il doit impérativement réussir un jet de Sagesse (DD 5) pour éviter un incident (voir ci-dessous). Un 1 naturel au jet constitue toujours un échec, quels que soient les modificateurs dont le personnage dispose.

Déterminer l'effet. Un sort lancé à partir d'un parchemin fonctionne exactement comme un sort préparé et lancé normalement. Partez du principe que le niveau de lanceur de sorts du parchemin est égal au niveau minimal pour lancer le sort (c'est-à-dire, généralement, le double du niveau du sort moins 1), sauf si le personnage qui le rédige désire qu'il en soit autrement. Les symboles magiques s'effacent dès qu'on lit le parchemin.

Incident. En cas d'incident, le sort écrit sur le parchemin a un effet inverse ou défavorable parmi l'une des possibilités qui suivent.

- L'utilisateur est frappé par une décharge d'énergie qui lui inflige 1d6 points de dégâts par niveau du sort.
- Le sort frappe l'utilisateur ou l'un de ses alliés plutôt que la cible souhaitée (il affecte un adversaire dans le cas d'un sort bénéfique dont l'utilisateur souhaitait profiter).
- Le sort prend effet en un point déterminé au hasard (mais compris dans les limites de portée).
- Son effet est contraire à celui qu'il devrait normalement avoir. Par exemple, une boule de feu pourra libérer une vague de froid n'infligeant aucun dégât, ou encore un rayonnement d'énergie rendant des points de vie aux créatures blessées.
- Le personnage est victime d'un effet mineur ayant un rapport avec le sort. Un tel effet se prolonge rarement au-delà de la durée initiale du sort (2d10 minutes pour un sort instantané). À noter que le sort lui-même ne fonctionne pas.
- L'énergie du sort fait apparaître un ou plusieurs objets totalement inutiles.
- Le sort fonctionne bel et bien, mais à retardement. Il prend effet dans les 1d12 heures suivant la lecture du parchemin. Si l'utilisateur devait être le sujet du sort, celui-ci fonctionne normalement. Sinon, il part dans la direction du sujet ou de la cible et se déclenche au maximum de sa portée (dans le cas, fort probable, où le sujet s'est déplacé depuis la lecture du parchemin).

Détermination aléatoire. Plusieurs sorts profanes ont un niveau différent selon qu'ils sont lancés par un ensorceleur ou un barde. Ces sorts apparaissent sur la table au niveau approprié pour les ensorceleurs. On considère en effet que la plupart des bardes ne s'intéressent pas à l'écriture de parchemins.

De même, plusieurs sorts divins ont un niveau différent selon qu'ils sont lancés par un druide ou un prêtre. Les sorts divins qui sont lancés à des niveaux différents par les druides et les prêtres apparaissent sur la table au niveau approprié pour les prêtres, qu'on considère comme étant le choix par défaut.

Beaucoup de sorts existent sous forme divine ou profane, selon la classe du lanceur. Ces sorts apparaissent une fois sur chaque table, au niveau approprié pour leur classe divine ou leur classe profane.

| Puissance du parchemin | Nombre de sorts |
|------------------------|-----------------|
| Faible | 1d3 sorts |
| Intermédiaire | 1d4 sorts |
| Grande | 1d6 sorts |

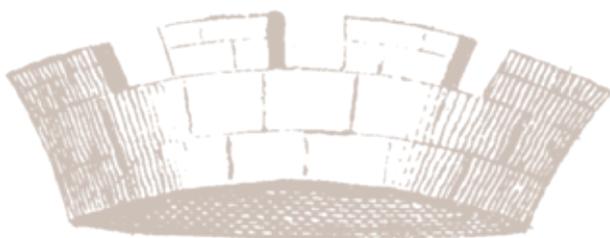
Table : nombre de sorts par parchemin

| Niveau du sort | Niveau de lanceur de sorts ¹ |
|-----------------|---|
| 0 | 1 |
| 1 ^{er} | 1 |
| 2 ^e | 3 |
| 3 ^e | 5 |

Table : niveau des sorts d'un parchemin

1 Le niveau de lanceur de sorts indiqué est uniquement valable pour un ensorceleur, un prêtre ou un druide.

| Sorts profanes du niveau 0 | Prix de vente |
|----------------------------|---------------|
| Aspersion acide | 12 po 5 pa |
| Berceuse | 12 po 5 pa |
| Convocation d'instrument | 12 po 5 pa |
| Destruction de mort-vivant | 12 po 5 pa |
| Détection de la magie | 12 po 5 pa |
| Détection du poison | 12 po 5 pa |
| Fatigue | 12 po 5 pa |
| Hébétement | 12 po 5 pa |
| Illumination | 12 po 5 pa |
| Lecture de la magie | 12 po 5 pa |
| Lumière | 12 po 5 pa |
| Lumières dansantes | 12 po 5 pa |
| Manipulation à distance | 12 po 5 pa |
| Message | 12 po 5 pa |
| Ouverture/fermeture | 12 po 5 pa |
| Prestidigitation | 12 po 5 pa |
| Rayon de givre | 12 po 5 pa |
| Réparation | 12 po 5 pa |
| Repérage | 12 po 5 pa |
| Résistance | 12 po 5 pa |
| Signature magique | 12 po 5 pa |
| Son imaginaire | 12 po 5 pa |



| Sorts profanes du 1 ^{er} niveau | Prix de vente |
|--|---------------|
| Agrandissement | 25 po |
| Alarme | 25 po |
| Alignement indétectable | 50 po |
| Arme magique | 25 po |
| Armure de mage | 25 po |
| Aura magique | 25 po |
| Bouclier | 25 po |
| Brume de dissimulation | 25 po |
| Charme-personne | 25 po |
| Compréhension des langages | 25 po |
| Confusion mineure | 50 po |
| Contact glacial | 25 po |
| Convocation de monstres I | 25 po |
| Corde animée | 25 po |
| Couleurs dansantes | 25 po |
| Coup au but | 25 po |
| Décharge électrique | 25 po |
| Déguisement | 25 po |
| Détection des morts-vivants | 25 po |
| Détection des passages secrets | 25 po |
| Disque flottant | 25 po |
| Effacement | 25 po |
| Endurance aux énergies destructives | 25 po |
| Feuille morte | 25 po |
| Frayeur | 25 po |
| Graisse | 25 po |
| Hypnose | 25 po |
| Identification | 125 po |
| Image silencieuse | 25 po |
| Mains brûlantes | 25 po |
| Monture | 25 po |
| Projectile magique | 25 po |
| Protection contre la Loi | 25 po |
| Protection contre le Bien | 25 po |
| Protection contre le Chaos | 25 po |
| Protection contre le Mal | 25 po |
| Rapetissement | 25 po |
| Rayon affaiblissant | 25 po |
| Regain d'assurance | 50 po |
| Repli expéditif | 25 po |
| Saut | 25 po |
| Serviteur invisible | 25 po |
| Soins légers | 50 po |
| Sommeil | 25 po |
| Ventriloquie | 25 po |
| Verrouillage | 25 po |

| Sorts profanes du 2 ^e niveau | Prix de vente |
|---|---------------|
| Apaisement des émotions | 200 po |
| Baiser de la goule | 150 po |
| Bouche magique | 160 po |
| Bourrasque | 150 po |
| Cacophonie | 200 po |
| Cécité/surdité | 150 po |
| Contrôle mineur des morts-vivants | 150 po |
| Convocation de monstres II | 150 po |
| Corde enchantée | 150 po |
| Déblocage | 150 po |
| Détection de l'invisibilité | 150 po |
| Détection de pensées | 150 po |
| Détection faussée | 150 po |
| Discours captivant | 200 po |
| Dissimulation d'objet | 150 po |
| Effroi | 150 po |
| Endurance de lours | 150 po |
| Flamme éternelle | 200 po |
| Flèche acide | 150 po |
| Flou | 150 po |
| Force de taureau | 150 po |
| Fou rire | 150 po |
| Fracassement | 150 po |
| Grâce féline | 150 po |
| Hébétement de monstre | 150 po |
| Hypnose des animaux | 200 po |
| Idiotie | 150 po |
| Image imparfaite | 150 po |
| Image miroir | 150 po |
| Invisibilité | 150 po |
| Lévitiation | 150 po |
| Localisation d'objet | 150 po |
| Lueurs hypnotiques | 150 po |
| Main spectrale | 150 po |
| Messenger animal | 200 po |
| Modification d'apparence | 150 po |
| Nappe de brouillard | 150 po |
| Nuée grouillante | 150 po |
| Pattes d'araignée | 150 po |
| Piège illusoire | 200 po |
| Poussière scintillante | 150 po |
| Protection contre les projectiles | 150 po |
| Pyrotechnie | 150 po |
| Ralentissement du poison | 200 po |
| Rayon ardent | 150 po |
| Résistance aux énergies destructives | 150 po |

| | |
|----------------------|--------|
| Ruse du renard | 150 po |
| Sagesse du hibou | 150 po |
| Silence | 200 po |
| Simulacre de vie | 150 po |
| Soins modérés | 200 po |
| Sphère de feu | 150 po |
| Splendeur de l'aigle | 150 po |
| Ténèbres | 150 po |
| Toile d'araignée | 150 po |
| Vent de murmures | 150 po |
| Verrou du mage | 175 po |
| Vision dans le noir | 150 po |

| Sorts profanes du 3 ^e niveau | Prix de vente |
|---|---------------|
| Abri | 375 po |
| Affûtage | 375 po |
| Antidétection | 425 po |
| Arme magique suprême | 375 po |
| Bagou | 525 po |
| Baiser du vampire | 375 po |
| Boule de feu | 375 po |
| Cercle magique contre la Loi | 375 po |
| Cercle magique contre le Bien | 375 po |
| Cercle magique contre le Chaos | 375 po |
| Cercle magique contre le Mal | 375 po |
| Clairaudience/clairvoyance | 375 po |
| Clignotement | 375 po |
| Communication avec les animaux | 525 po |
| Convocation de monstres III | 375 po |
| Coursier fantôme | 375 po |
| Déplacement | 375 po |
| Dissipation de la magie | 375 po |
| Don des langues | 375 po |
| Éclair | 375 po |
| Espoir | 525 po |
| État gazeux | 375 po |
| Flèches enflammées | 375 po |
| Héroïsme | 375 po |
| Image accomplie | 375 po |
| Immobilisation de morts-vivants | 375 po |
| Immobilisation de personne | 375 po |
| Lenteur | 375 po |
| Lumière du jour | 525 po |
| Manipulation des sons | 525 po |
| Mur de vent | 375 po |
| Nuage nauséabond | 375 po |
| Page secrète | 375 po |
| Préservation des morts | 375 po |

| | |
|---|--------|
| Protection contre les énergies destructives | 375 po |
| Rage | 375 po |
| Rapidité | 375 po |
| Rayon d'épuisement | 375 po |
| Réduction d'objet | 375 po |
| Respiration aquatique | 375 po |
| Runes explosives | 375 po |
| Sceau du serpent | 875 po |
| Soins importants | 525 po |
| Sommeil profond | 375 po |
| Sphère d'invisibilité | 375 po |
| Suggestion | 375 po |
| Tempête de neige | 375 po |
| Texte illusoire | 425 po |
| Vision magique | 375 po |
| Vol | 375 po |

Table : parchemins de magie profane

| | | |
|--------|--|-------|
| 14–16 | Bénédictio de l'eau | 50 po |
| 17–18 | Blessure légère | 25 po |
| 19–20 | Bouclier de la foi | 25 po |
| 21–22 | Bouclier entropique | 25 po |
| 23–26 | Brume de dissimulation | 25 po |
| 27–28 | Charme–animal | 25 po |
| 29–30 | Communication avec les animaux | 25 po |
| 31–32 | Compréhension des langages | 25 po |
| 33–34 | Convocation d'alliés naturels I | 25 po |
| 35–36 | Convocation de monstres I | 25 po |
| 37–38 | Détection de la faune ou de la flore | 25 po |
| 39–42 | Détection de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal | 25 po |
| 43–44 | Détection des collets et des fosses | 25 po |
| 45–46 | Détection des morts–vivants | 25 po |
| 47–48 | Enchevêtrement | 25 po |
| 49–52 | Endurance aux énergies destructives | 25 po |
| 53–54 | Faveur divine | 25 po |
| 55–56 | Flammes | 25 po |
| 57–58 | Frayeur | 25 po |
| 59–60 | Gourdin magique | 25 po |
| 61–62 | Grand pas | 25 po |
| 63–64 | Imprécation | 25 po |
| 65–67 | Injonction | 25 po |
| 68–69 | Invisibilité pour les animaux | 25 po |
| 70–71 | Invisibilité pour les morts–vivants | 25 po |
| 72–73 | Lueur féérique | 25 po |
| 74–75 | Malédiction de l'eau | 50 po |
| 76–77 | Morsure magique | 25 po |
| 78–79 | Passage sans trace | 25 po |
| 80–81 | Perception de la mort | 25 po |
| 82–85 | Pierre magique | 25 po |
| 86–89 | Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal | 25 po |
| 90–91 | Regain d'assurance | 25 po |
| 92–93 | Sanctuaire | 25 po |
| 94–95 | Saut | 25 po |
| 96–100 | Soins légers | 25 po |

Sorts divins du 2^e niveau

| rdroo | Sort | Prix de vente |
|-------|-------------------------|---------------|
| 1–2 | Aide | 150 po |
| 3–4 | Alignement indétectable | 150 po |
| 5–6 | Apaisement des émotions | 150 po |
| 7–8 | Arme alignée | 150 po |

| Sorts divins du niveau 0 | | |
|--|-------------------------------------|---------------|
| rdroo | Sort | Prix de vente |
| 1–7 | Assistance divine | 12 po 5 pa |
| 8–14 | Blessure superficielle | 12 po 5 pa |
| 15–21 | Création d'eau | 12 po 5 pa |
| 22–29 | Détection de la magie | 12 po 5 pa |
| 30–36 | Détection du poison | 12 po 5 pa |
| 37–43 | Illumination | 12 po 5 pa |
| 44–50 | Lecture de la magie | 12 po 5 pa |
| 51–58 | Lumière | 12 po 5 pa |
| 59–65 | Purification de nourriture et d'eau | 12 po 5 pa |
| 66–72 | Réparation | 12 po 5 pa |
| 73–79 | Repérage | 12 po 5 pa |
| 80–86 | Résistance | 12 po 5 pa |
| 87–93 | Soins superficiels | 12 po 5 pa |
| 94–100 | Stimulant | 12 po 5 pa |
| Sorts divins du 1 ^{er} niveau | | |
| rdroo | Sort | Prix de vente |
| 1 | Alarme | 100 po |
| 2–3 | Anathème | 25 po |
| 4–5 | Apaisement des animaux | 25 po |
| 6–7 | Arme magique | 25 po |
| 8–9 | Baie nourricière | 25 po |
| 10–12 | Bénédictio | 25 po |
| 13 | Bénédictio d'arme | 100 po |

| | | |
|-------|--|--------|
| 9-10 | Arme spirituelle | 150 po |
| 11-12 | Augure | 175 po |
| 13-14 | Blessure modérée | 150 po |
| 15 | Bourrasque | 150 po |
| 16-17 | Cacophonie | 150 po |
| 18 | Consécration | 200 po |
| 19-20 | Convocation d'alliés naturels II | 150 po |
| 21-22 | Convocation de monstres II | 150 po |
| 23-24 | Délivrance de la paralysie | 150 po |
| 25-26 | Détection des pièges | 150 po |
| 27-28 | Discours captivant | 150 po |
| 29-30 | Distorsion du bois | 150 po |
| 31-33 | Endurance de l'ours | 150 po |
| 34 | Façonnage du bois | 150 po |
| 35-37 | Force de taureau | 150 po |
| 38 | Forme d'arbre | 150 po |
| 39-40 | Fracasement | 150 po |
| 41-43 | Grâce féline | 150 po |
| 44 | Hypnose des animaux | 150 po |
| 45-46 | Immobilisation d'animal | 150 po |
| 47-49 | Immobilisation de personne | 150 po |
| 50-51 | Lame de feu | 150 po |
| 52 | Messager animal | 150 po |
| 53 | Métal brûlant | 150 po |
| 54 | Métal gelé | 150 po |
| 55 | Mise à mort | 150 po |
| 56-57 | Nappe de brouillard | 150 po |
| 58-59 | Nuée grouillante | 150 po |
| 60-61 | Pattes d'araignée | 150 po |
| 62-63 | Peau d'écorce | 150 po |
| 64 | Piège à feu | 175 po |
| 65 | Préservation des morts | 150 po |
| 66 | Profanation | 200 po |
| 67-68 | Protection d'autrui | 150 po |
| 69-71 | Ralentissement du poison | 150 po |
| 72 | Ramollissement de la terre et de la pierre | 150 po |
| 73 | Rapetissement d'animal | 150 po |
| 74 | Rapport | 150 po |
| 75-76 | Réparation intégrale | 150 po |
| 77-79 | Résistance aux énergies destructives | 150 po |
| 80-82 | Restauration partielle | 150 po |
| 83-85 | Sagesse du hibou | 150 po |
| 86-87 | Silence | 150 po |

| | | |
|--------|----------------------|--------|
| 88-91 | Soins modérés | 150 po |
| 92-93 | Sphère de feu | 150 po |
| 94-96 | Splendeur de l'aigle | 150 po |
| 97-98 | Ténèbres | 150 po |
| 99-100 | Zone de vérité | 150 po |

Sorts divins du 3^e niveau

| Idroo | Sort | Prix de vente |
|-------|--|---------------|
| 1-2 | Animation des morts | 625 po |
| 3-4 | Appel de la foudre | 375 po |
| 5-6 | Blessure grave | 375 po |
| 7-8 | Cécité/surdité | 375 po |
| 9-16 | Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal | 375 po |
| 17-18 | Collet | 375 po |
| 19-20 | Communication avec les morts | 375 po |
| 21-22 | Communication avec les plantes | 375 po |
| 23-24 | Contagion | 375 po |
| 25-26 | Convocation d'alliés naturels III | 375 po |
| 27-28 | Convocation de monstres III | 375 po |
| 29-30 | Création de nourriture et d'eau | 375 po |
| 31-32 | Croissance d'épines | 375 po |
| 33-34 | Croissance végétale | 375 po |
| 35-36 | Délivrance des malédictions | 375 po |
| 37-38 | Dissimulation d'objet | 375 po |
| 39-40 | Dissipation de la magie | 375 po |
| 41-42 | Domination d'animal | 375 po |
| 43-44 | Extinction des feux | 375 po |
| 45-46 | Façonnage de la pierre | 375 po |
| 47 | Flamme éternelle | 425 po |
| 48-49 | Fusion dans la pierre | 375 po |
| 50-51 | Glyphe de garde | 575 po |
| 52 | Guérison de destrier | 375 po |
| 53-55 | Guérison de la cécité/surdité | 375 po |
| 56-57 | Guérison des maladies | 375 po |
| 58-59 | Localisation d'objet | 375 po |
| 60-62 | Lumière brûlante | 375 po |
| 63-64 | Lumière du jour | 375 po |
| 65-66 | Main du berger | 375 po |
| 67-68 | Malédiction | 375 po |
| 69-70 | Marche sur l'onde | 375 po |
| 71-72 | Morsure magique aggravée | 375 po |
| 73-74 | Mur de vent | 375 po |
| 75-76 | Négation de l'invisibilité | 375 po |

| | | |
|-------|---|--------|
| 77-79 | Neutralisation du poison | 375 po |
| 80-81 | Panoplie magique | 375 po |
| 82-84 | Prière | 375 po |
| 85-86 | Protection contre les énergies destructives | 375 po |
| 87-88 | Rabougrissement des plantes | 375 po |
| 89-91 | Respiration aquatique | 375 po |
| 92-95 | Soins importants | 375 po |
| 96-97 | Tempête de neige | 375 po |
| 98-99 | Ténèbres profondes | 375 po |
| 100 | Vision dans le noir | 375 po |

Table : parchemins de magie divine



Potions et huiles

Les potions sont des breuvages magiques produisant leur effet quand on les boit. Les huiles magiques sont de même nature, si ce n'est qu'il faut en enduire un objet plutôt que de les avaler. Potions et huiles ne peuvent servir qu'une fois chacune. Elles dupliquent les effets d'un sort du 2^e niveau ou moins dont le temps d'incantation est inférieur à une minute.

Chaque potion est comme un sort lancé sur qui la boit. Le personnage n'a pas besoin de prendre la moindre décision concernant le sort, le nécessaire ayant déjà été fait par celui qui a concocté le breuvage. La personne qui boit une potion est toujours considérée à la fois comme la cible et le lanceur de l'effet magique. Bien que la potion détermine le niveau de lanceur de sorts, l'utilisateur contrôle les effets de la potion.

De même, la personne appliquant une huile est considérée comme le lanceur, par contre la cible est l'objet oint.

Présentation. Dans la plupart des cas, une potion ou une huile représente 2,5 centilitres de liquide contenu dans un petit flacon, en verre ou en céramique, appelé fiole et qui fait rarement plus de 2 ou 3 centimètres de large sur 5 centimètres de haut. Le test de Force pour casser une fiole a un DD de 12. Une fiole contient 2,5 centilitres de liquide.

Identification des potions. En plus des méthodes d'identification habituelles, il est possible de goûter une potion du bout de la langue afin d'essayer de déterminer sa nature. Un aventurier expérimenté apprend à faire confiance à sa mémoire (laquelle peut par exemple lui permettre de se rappeler que, la dernière fois qu'il a goûté une potion ayant un goût d'amande, celle-ci s'est avérée être une potion de soins modérés).

Activation. Boire une potion ou enduire un objet d'huile ne nécessite aucune compétence particulière. Il suffit que l'utilisateur ôte le bouchon et qu'il avale ou répande le contenu de la fiole. Les règles suivantes s'appliquent à l'utilisation des potions et des huiles.

Boire une potion ou enduire un objet d'huile est une action simple. Le liquide fait effet immédiatement.

Utiliser une potion ou une huile expose à une attaque d'opportunité. Si l'adversaire le frappe (même s'il tente juste d'agripper le personnage), le personnage doit effectuer un test de Concentration, comme s'il lançait un sort. En cas d'échec, il n'arrive pas à boire la potion.

L'utilisateur doit pouvoir boire la potion ou appliquer l'huile. Les créatures intangibles ne peuvent donc pas se servir de ces objets.

Toute créature dotée d'un corps physique peut boire une potion ou enduire un objet d'huile.

Un personnage peut faire boire une potion à un compagnon inconscient, mais cela l'oblige à aller lentement pour ne pas en renverser (action complexe). Une action complexe est également nécessaire pour enduire d'huile une créature inconsciente.

| Potion | Prix de vente |
|---|---------------|
| Arme magique (huile) | 50 po |
| Armure de mage (potion) | 50 po |
| Bouclier de la foi (+2) (potion) | 50 po |
| Endurance aux énergies destructives (potion) | 50 po |
| Gourdin magique (huile) | 50 po |
| Invisibilité pour les animaux (potion) | 50 po |
| Invisibilité pour les morts-vivants (potion) | 50 po |
| Morsure magique (potion) | 50 po |
| Passage sans trace (potion) | 50 po |
| Pierre magique (huile) | 50 po |
| Protection contre (un alignement) (potion) | 50 po |
| Regain d'assurance (potion) | 50 po |
| Sanctuaire (potion) | 50 po |
| Saut (potion) | 50 po |
| Soins légers (potion) | 50 po |
| Bénédictio n d'arme (huile) | 100 po |
| Agrandissement (potion) | 250 po |
| Rapetissement (potion) | 250 po |
| Aide (potion) | 300 po |
| Alignement indétectable (potion) | 300 po |
| Bouclier de la foi (+3) (potion) | 300 po |
| Délivrance de la paralysie (potion) | 300 po |
| Détection faussée (potion) | 300 po |
| Endurance de l'ours (potion) | 300 po |
| Flou (potion) | 300 po |
| Force de taureau (potion) | 300 po |
| Grâce féline (potion) | 300 po |
| Invisibilité (potion ou huile) | 300 po |
| Lévitatio n (potion ou huile) | 300 po |
| Pattes d'araignée (potion) | 300 po |
| Peau d'écorce (+2) (potion) | 300 po |
| Protection contre les projectiles (10/magie) (potion) | 300 po |
| Ralentissement du poison (potion) | 300 po |
| Résistance aux énergies destructives (une énergie, 10) (potion) | 300 po |
| Restauration partielle (potion) | 300 po |
| Ruse du renard (potion) | 300 po |
| Sagesse du hibou (potion) | 300 po |
| Soins modérés (potion) | 300 po |
| Splendeur de l'aigle (potion) | 300 po |
| Ténèbres (huile) | 300 po |
| Vision dans le noir (potion) | 300 po |
| Peau d'écorce (+3) (potion) | 600 po |
| Résistance aux énergies destructives (une énergie, 20) (potion) | 700 po |

Table : potions et huiles

Description des potions

Sauf indication contraire, le niveau de lanceur de sorts de la potion est le niveau minimal pour pouvoir jeter le sort en question.

Objets maudits

On appelle objet maudit tout objet magique ayant un effet négatif sur son possesseur. Selon sa puissance, il peut présenter un danger certain, ou ne constituer qu'une gêne constante ou passagère. Quelques objets maudits ont également des pouvoirs bénéfiques, entraînant ainsi un choix pour le moins cornélien à leur propriétaire : faut-il les conserver et les utiliser à bon escient ou, au contraire, s'en débarrasser au plus vite ?

| Idroo | Malédiction |
|--------|---|
| 01-15 | Pouvoir imaginaire |
| 16-35 | Effet (ou cible) inversé |
| 36-45 | Fonctionnement intermittent |
| 46-60 | Conditions de fonctionnement |
| 61-75 | Inconvénient |
| 76-90 | Effet radicalement différent |
| 91-100 | Remplacé l'objet par un objet maudit spécifique |

Malédiction s courantes pour objets maudits

Pouvoir imaginaire. Le possesseur pense que l'objet est ce qu'il semble être, alors qu'il n'a d'autre pouvoir que d'abuser son utilisateur. Ce dernier est persuadé que l'objet fonctionne normalement et seul le sort délivrance des malédiction s peut le convaincre du contraire.

Effet (ou cible) inversé. Soit les objets maudits de ce genre ont un effet inverse de celui qui était prévu, soit ils affectent leur possesseur au lieu de ses adversaires. Certains de ces objets peuvent toutefois présenter un intérêt indéniable, même si leur fonction est totalement différente de ce qu'elle devrait être.

Parmi les objets maudits à effet opposé, on trouve les armes qui s'accompagnent d'un malus aux jets d'attaque et de dégâts. De même que les personnages ne connaissent pas immédiatement la valeur exacte du bonus d'altération conféré par leurs armes utiles, il n'y a aucune raison qu'ils se rendent compte immédiatement que leur nouvelle arme est maudite. Une fois qu'ils le comprennent, ils peuvent s'en séparer librement, à moins que l'arme ne s'accompagne d'un enchantement incitant son possesseur à vouloir la garder et à l'utiliser. Dans ce cas, le sort délivrance des malédiction s est nécessaire pour s'en débarrasser.

Fonctionnement intermittent. Il existe trois variétés d'objets à fonctionnement intermittent. Tous fonctionnent comme ils le devraient, mais pas tout le temps. Certains sont d'une fiabilité douteuse, d'autres dépendent d'une condition extérieure, et les derniers sont incontrôlables.

Fiabilité douteuse. Chaque fois que l'objet est activé, il y a 5% de chances (01-05 sur 1d100) qu'il ne fonctionne pas. Ce risque de dysfonctionnement peut varier entre 1% et 10%, selon la campagne et le type d'objet.

Dépendant d'une condition extérieure. L'objet ne fonctionne que dans une situation bien précise. Pour déterminer la nature de celle-ci, jetez 1d100 et consultez la table suivante (ou choisissez la condition que vous préférez).

| Idroo | Condition |
|-------|--|
| 01-03 | Température inférieure à 0° C |
| 04-05 | Température supérieure à 0° C |
| 06-10 | De jour |
| 11-15 | De nuit |
| 16-20 | À la lumière (directe) du soleil |
| 21-25 | Loin de la lumière du soleil |
| 26-34 | Sous l'eau |
| 35-37 | Hors de l'eau |
| 38-45 | Sous terre |
| 46-55 | À la surface |
| 56-60 | À moins de 3 m d'un type de créature déterminé aléatoirement |
| 61-64 | À moins de 3 m d'une race ou espèce de créature déterminée aléatoirement |
| 65-72 | À moins de 3 m d'un lanceur de sorts profanes |
| 73-80 | À moins de 3 m d'un lanceur de sorts divins |
| 81-85 | Dans les mains d'une créature autre qu'un lanceur de sorts |
| 86-90 | Dans les mains d'un lanceur de sorts |
| 91-95 | Dans les mains d'une créature d'un alignement donné |
| 96 | Dans les mains d'une créature d'un sexe donné |
| 97-99 | Durant les jours saints (ou inversement) ou en cas d'alignement astrologique donné |
| 100 | À moins de 100 km d'un site donné. |

Incontrôlable. Un objet incontrôlable se met à fonctionner n'importe quand, sans que son propriétaire le décide. Jetez 1d100 chaque jour. Sur un résultat de 01-05, l'objet se met en marche au cours de la journée (l'instant exact étant déterminé aléatoirement). L'effet peut parfois être amusant, comme lorsqu'un personnage portant un anneau d'invisibilité disparaît en pleine séance de marchandage acharné, mais il peut également être désastreux, comme quand la baguette de boule de feu de l'aventurier s'actionne alors qu'il discute avec ses amis (lesquels ne le demeureront probablement pas après une telle mésaventure).



Conditions de fonctionnement. D'une certaine manière, un mot de commande est une condition de fonctionnement, mais certains objets en ont d'autres, qui sont nettement plus restrictives. Pour que l'objet continue de fonctionner, le personnage doit satisfaire à une ou plusieurs des conditions suivantes.

- Manger deux fois plus que la normale.
- Dormir deux fois plus que la normale.
- Accomplir une quête bien précise (une fois seulement, après quoi l'objet fonctionne correctement).
- Sacrifier (autrement dit détruire) pour 100 po d'objets de valeur chaque jour.
- Sacrifier (détruire) pour 2 000 po d'objets magiques par semaine.
- Prêter serment d'allégeance auprès d'un noble donné ou de sa famille.
- Se débarrasser de tous ses autres objets magiques.
- Vénérer un dieu particulier.
- Changer de nom pour en prendre un autre choisi par l'objet (celui-ci ne fonctionne que si son possesseur porte le nom en question).
- Avoir atteint un certain degré de maîtrise dans une compétence donnée.
- Sacrifier (une fois seulement) une partie de son énergie vitale (équivalent à 1 point de Constitution). Si le personnage récupère le point de Constitution par le biais d'un sort tel que restauration, l'objet cesse de fonctionner (par contre, il continue de marcher si l'aventurier augmente sa Constitution grâce à son niveau, un souhait ou un autre objet magique).
- Purifier l'objet à l'aide d'eau bénite (tous les jours).
- Utiliser l'objet pour tuer une créature vivante (tous les jours).
- Tremper l'objet dans la lave d'un volcan (une fois par mois).
- Utiliser l'objet au moins une fois par jour, sans quoi il cesse de fonctionner pour son propriétaire actuel.
- Faire en sorte que l'objet fasse couler le sang chaque fois qu'il est utilisé (seulement s'il s'agit d'une arme). L'objet ne peut être rangé ou échangé contre une autre arme tant qu'il n'a pas servi à blesser une créature ayant du sang dans les veines (morts-vivants, créatures artificielles et autres vases sont exclus).
- Lancer tous les jours un certain sort sur l'objet, bénédiction par exemple.

Les conditions de fonctionnement déterminent l'intérêt de l'objet, aussi est-il conseillé de les choisir avec soin plutôt que de laisser faire le hasard. Si les conditions ne sont pas remplies, il cesse de fonctionner. Dans le cas contraire, il fonctionne le temps spécifié (le plus souvent, une journée), après quoi le personnage doit de nouveau satisfaire aux conditions indiquées.

Inconvénient. Ce type d'objet est souvent bénéfique, malgré le désagrément qui l'accompagne. Chaque possesseur doit donc décider si l'avantage gagné dépasse la gêne encourue. Il arrive que l'inconvénient ne se manifeste que quand l'objet est utilisé ou tenu en main (dans le cas d'une arme, par exemple), mais la plupart du temps, il persiste tant que le personnage conserve l'objet.

Lancez 1d100 et consultez la table suivante pour déterminer un inconvénient restant en vigueur tant que l'aventurier ne s'est pas débarrassé de l'objet maudit (sauf indication contraire).

| Idroo | Inconvénient |
|-------|--|
| 01-04 | Les cheveux du personnage poussent d'une trentaine de centimètres (ne se produit qu'une fois). |
| 05-09 | Le personnage rapetisse ou grandit d'une quinzaine de centimètres (une chance sur deux ; ne se produit qu'une fois). |
| 10-13 | La température est plus froide autour de l'objet (-5° C). |
| 14-17 | La température est plus chaude autour de l'objet (+5° C). |
| 18-21 | Les cheveux du personnage changent de couleur. |
| 22-25 | La peau du personnage change de couleur. |
| 26-29 | Le personnage acquiert une marque distinctive (tatouage, aura lumineuse, etc.). |
| 30-32 | Le personnage change de sexe. |
| 33-34 | Le personnage change de race ou d'espèce. |
| 35 | Le personnage contracte une maladie (déterminée aléatoirement) que rien ni personne ne peut soigner. |
| 36-39 | L'objet émet continuellement un bruit gênant (gémissements, pleurs, cris, jurons, insultes, etc.). |
| 40 | L'objet a l'air ridicule (couleur outrancière, forme risible, aura rose bonbon, etc.). |
| 41-45 | Le personnage devient extrêmement possessif pour ce qui est de l'objet. |
| 46-49 | Le personnage a une peur panique de perdre l'objet ou qu'il lui arrive quelque chose. |
| 50-51 | Le personnage change d'alignement. |
| 52-54 | Le personnage attaque la créature la plus proche (5% de chances chaque jour, à un moment aléatoire de la journée). |
| 55-57 | Le personnage est étourdi pendant 1d4 rounds dès que l'objet cesse de fonctionner (ou aléatoirement, 1 fois/jour). |
| 58-60 | Le personnage voit trouble en permanence (-2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétences nécessitant de voir). |
| 61-64 | Le personnage acquiert un niveau négatif. |
| 65 | Le personnage acquiert deux niveaux négatifs. |
| 66-70 | Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point d'Intelligence (tous les deux jours). |
| 71-75 | Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse (tous les deux jours). |
| 76-80 | Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Charisme (tous les deux jours). |
| 81-85 | Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution (tous les deux jours). |
| 86-90 | Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Force (tous les deux jours). |
| 91-95 | Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Dextérité (tous les deux jours). |
| 96 | Le personnage se métamorphose en une créature donnée (5% de chances par jour, toujours la même). |
| 97 | Le personnage ne peut plus lancer de sorts profanes. |
| 98 | Le personnage ne peut plus lancer de sorts divins. |
| 99 | Le personnage ne peut plus lancer le moindre sort. |
| 100 | Au choix : choisissez un inconvénient qui vous paraisse convenir à la nature de l'objet ou créez-en un autre. |

Effet radicalement différent. Choisissez un effet préjudiciable, en vous inspirant éventuellement des objets maudits spéciaux, détaillés ci-dessous. L'objet peut commencer à fonctionner normalement, mais à un moment, ses propriétés changent radicalement.

Objets maudits spécifiques

Les objets suivants fournissent quelques exemples d'objets maudits. Un simple sort de détection de la magie décèle une aura d'une intensité et d'une école erronées, correspondant à un objet similaire, mais non maudit. Un sort d'identification a 1% de chances par niveau de lanceur de sorts de révéler les véritables propriétés et la nature d'un objet maudit.

Encens d'obsession. Ces blocs d'encens ressemblent à s'y méprendre à de l'encens de méditation. Si un pratiquant de la magie divine prépare ses sorts après avoir fait brûler un de ces blocs, la fumée dégagée le persuade que ses sorts sont les plus puissants qui soient, tout en l'encourageant à les utiliser aussi souvent que possible pour le démontrer. Il fait donc appel à sa magie autant qu'il le peut, même quand cela ne sert à rien. Ce comportement obsessionnel se poursuit jusqu'à ce que le personnage ait lancé tous ses sorts ou pendant un total de 24 heures.

Enchantement modéré ; NLS 6 ; Prix 200 po ; Poids 500 g.

Épée de berserker. Cette arme se comporte en tout point comme une épée à deux mains +2, sauf au combat. Dès que son possesseur doit se battre, il le fait comme un berserker, sans avoir le contrôle de ses actes (il gagne les avantages et subit les inconvénients dus à la rage de barbare). Le personnage attaque la plus proche créature et continue de se battre jusqu'à la mort ou l'évanouissement, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus le moindre être vivant à moins de 9 mètres de lui. La plupart des gens considèrent cette épée comme maudite, mais pour certains barbares, c'est un véritable don des dieux de la guerre.

Évocation modérée ; NLS 6 ; Prix 17 500 po ; Poids 4 kg.

Flasque maudite. Selon le modèle, cet objet ressemble à une flasque, une carafe ou une petite urne normale. Elle pourrait contenir un liquide ou émettre de la fumée. La première fois que quelqu'un la débouche, quiconque se trouve à moins de 9 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas être maudit. Ce mauvais sort se traduit par un malus de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de compétence jusqu'à ce que la créature affectée bénéficie de délivrance des malédictions.

Invocation modérée ; NLS 6 ; Prix 2 100 po ; Poids 1 kg.

Gants de maladie. Ces gants peuvent être en cuir souple ou en métal (mailles ou plaques, selon le type d'armure auquel ils sont censés s'intégrer). S'ils sont légers, ils ressemblent à des gants de Dextérité. Dans le cas contraire (cuir rigide ou métal), tout laisse penser qu'il s'agit de gantelets d'ogre. Ils se comportent en effet comme les gants ou gantelets qu'ils semblent être jusqu'à ce que leur porteur se retrouve en situation de vie ou de mort, moment auquel leur malédiction se déclenche. Le personnage devient alors incroyablement maladroit et a 50% de chances par round de lâcher ce qu'il tient dans ses deux mains. Les gants réduisent également de 1 point la Dextérité de leur porteur. Une fois la malédiction activée, on ne peut s'en débarrasser qu'à l'aide d'un sort tel que délivrance des malédictions.

Transmutation modérée ; NLS 6 ; Prix 1 300 po ; Poids négligeable pour les souples, 1 kg chacun pour les rigides.

Pierre de lest. Cette pierre noire et polie réduit de moitié la vitesse de déplacement de son possesseur. De plus, une fois qu'on l'a ramassée, il est impossible de s'en débarrasser. Même si son propriétaire la jette au loin ou la brise en morceaux, elle réapparaît sur sa personne, intacte. Si délivrance des malédictions est lancé sur une pierre de lest, celle-ci peut être abandonnée normalement.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Prix 1 000 po.

Poudre à éternuer. Cette fine poussière ressemble à de la poudre d'apparition. Mais, si on la jette en l'air, elle a pour effet de faire violemment éternuer toutes les créatures distantes de moins de 6 mètres. Celles qui ratent un jet de Vigueur (DD 15) subissent un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution. Un second jet de Vigueur (DD 15) est nécessaire 1 minute plus tard. Ceux qui le ratent subissent un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Les créatures réussissant un ou deux jets de Vigueur sont tout de même gênées par une toux violente pendant 5d4 rounds (considérez qu'elles sont étourdiées pour ce qui est des effets qu'elles subissent en termes de jeu).

Invocation faible ; NLS 6 ; Prix 2 400 po.



Artefacts

Les artefacts sont extrêmement puissants et ne respectent pas forcément les règles qui limitent les autres objets magiques. Il ne s'agit pas d'objets comme les autres, mais plutôt de reliques légendaires autour desquelles une campagne entière peut s'articuler. Chacun peut donner naissance à plusieurs aventures imbriquées : une quête pour le retrouver, une terrible bataille pour l'arracher à l'adversaire qui le possède, une mission au bout du monde pour le détruire, et ainsi de suite.

Si l'un d'eux doit intervenir dans votre campagne, cela ne peut être qu'après mûre réflexion de votre part.

Artefacts rares

Les artefacts rares ne sont pas nécessairement des objets uniques. Il s'agit juste d'objets extrêmement puissants, que l'on ne trouve qu'en nombre très limité et que plus personne ne sait créer.

Description des artefacts rares

Voici la description des artefacts rares les plus connus (mais pas forcément les plus nombreux).

Anneau de puissance profane. Le porteur d'un tel anneau bénéficie d'un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sort en ce qui concerne les paramètres de ses sorts (comme la portée, la durée et les dégâts infligés), les tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de la victime ainsi que pour les tests de dissipation.

Modérée (sans école) ; NLS 8.

Anneau de stockage de sorts. Un anneau de stockage de sorts contient jusqu'à trois niveaux de sorts que son porteur peut lancer normalement. Le niveau de lanceur de sorts auquel un sort fait effet est le niveau minimal qu'il faut avoir atteint pour pouvoir le jeter. L'utilisateur n'a pas besoin d'acquiescer le prix des composantes matérielles exigés par le sort. Il n'encourt pas non plus de risque d'échec des sorts profanes s'il porte une armure (car l'anneau lance le sort sans qu'il soit nécessaire d'effectuer le moindre geste). Le temps d'activation des pouvoirs de l'anneau est égal au temps d'incantation du sort stocké, avec un minimum de 1 action simple.

Les anneaux de stockages de sorts ne sont pas forcément découverts « chargés », que ce soit de façon totale ou partielle.

Tout pratiquant de la magie peut placer les sorts de son choix dans l'anneau, du moment que le total ne dépasse pas trois niveaux de sort. Un pratiquant de la magie peut utiliser un parchemin pour placer un sort dans un anneau de stockage de sorts.

Par exemple, un ensorceleur stocke deux projectiles magiques et une armure de mage dans l'anneau (1 + 1 + 1 = 3). Cela fait, elle donne l'objet à un druide, qui utilise armure de mage et remplace le niveau libéré par apaisement des animaux. Si le druide confie l'anneau à un barbare, celui-ci peut utiliser les sorts normalement mais est incapable de recharger l'anneau. L'anneau indique magiquement à son porteur le nom des sorts qu'il contient.

Évocation modérée ; NLS 8.

Arc de mise à mort. Les flèches tirées par cet arc long composite +2 se dirigent sans faille vers leur cible, ce qui leur permet d'annuler les chances de rater qui pourraient s'appliquer, comme celles dues au camouflage. (L'arc doit cependant être pointée vers une case donnée. Des flèches tirées au hasard dans un espace vide ne vont pas se diriger vers des ennemis invisibles, même s'ils sont à portée.). De plus, le facteur de portée de l'arc de mise à mort est doublé par rapport à celui d'un arc long composite classique. Enfin, cet arc nécessite un score de Force de +2 pour être utilisé avec compétence (se reporter à la description des arcs composites).

Transmutation & Divination modérée ; NLS 7

Bâton de guérison. Ce bâton de frêne blanc s'orne de runes argentées et permet à son porteur de lancer les plus puissants des sorts de guérison. Il s'agit d'un objet à potentiel magique, ce qui signifie que son activation est généralement une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Cependant, si le sort utilisé a un temps d'incantation supérieur à 1 action simple (comme c'est le cas pour restauration partielle), le délai d'activation du bâton est rallongé d'autant. Pour activer le bâton, il faut le tenir à une ou deux mains et le pointer dans la direction des cibles ou de la zone à affecter. Le bâton contient 50 charges d'énergie magique, et lancer un des sorts auquel il donne accès nécessite de dépenser un certain nombre de ces charges. Déchargé, le bâton ne sert plus à rien. Le bâton reconstitue son potentiel magique à raison d'une charge par semaine. Il permet de jeter les sorts suivants :

- Guérison de la cécité/surdité (2 charges)
- Guérison des maladies (3 charges)
- Restauration partielle (1 charge)
- Soins importants (1 charge)

Invocation modérée ; NLS 8.

Carillon d'interruption. Cet instrument peut être utilisé une fois toutes les 10 minutes, et son écho se poursuit 3 minutes durant. Pendant ce laps de temps, aucun sort à composante verbale ne peut être jeté dans un rayon de 9 mètres, à moins que le personnage cherchant à le lancer ne réussisse un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort).

Évocation modérée ; NLS 7 ; Poids 500 g.

Cor de dévastation. Ce cor paraît anodin. On peut d'ailleurs s'en servir comme un instrument à vent normal, mais pour peu que l'on prononce le mot de commande adéquat avant de l'utiliser, il inflige 5d6 points de dégâts de son aux créatures se trouvant dans un cône de 12 mètres de long et les assourdit pendant 2d6 rounds (un jet de Vigueur DD 16 réduit les dégâts de moitié et annule l'assourdissement). Les objets en cristal subissent 7d6 points de dégâts de son (sans jet de sauvegarde, à moins qu'ils ne soient magiques ou portés ou tenus par une créature; jet de Volonté DD 16 pour annuler).

Si le pouvoir du cor de dévastation est utilisé plusieurs fois au cours d'une même journée, il existe 20% de chances (cumulables) par utilisation après la première que l'objet explose, occasionnant du même coup 10d6 points de dégâts à son propriétaire.

Évocation modérée ; NLS 7 ; Poids 500 g.

Cuirasse des seigneurs elfes. Cette cuirasse arcanique +2 est constituée de mithral et gravée de puissantes runes qui augmentent encore sa légèreté et sa flexibilité. Ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +6, pas de malus d'armure aux tests et risque d'échec des sorts profanes de 5 % (effets de la propriété arcanique inclus). Elle pèse 7.5 kg et est considérée comme une armure légère.

Transmutation modérée ; NLS 8.

Ecu d'attaque. Cet écu d'acier +2 est conçu pour porter des coups de bouclier et il inflige 1d8 points de dégâts (au lieu d'1d4) lorsqu'il est utilisé pour attaquer. De plus, il confère un bonus de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts quand on l'utilise de cette manière (il est considéré comme une arme magique).

Transmutation modérée ; NLS 8.

Fourreau d'affûtage. Ce fourreau de cuir traité et d'argent fin s'élargit ou se rétrécit pour accueillir n'importe quelle arme à lame, depuis une dague ou un couteau jusqu'à une épée à deux mains. Trois fois par jour, sur ordre de son possesseur, il peut lancer affûtage sur l'arme qu'il contient.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Poids 500 g.

Hache de rapidité. Cette grande hache +1 permet à son possesseur d'attaquer une fois de plus par round lors d'une action d'attaque à outrance. Cette attaque utilise son bonus de base à l'attaque complet, plus les modificateurs habituels. Cette propriété spéciale ne se cumule pas avec des effets similaires, comme le sort rapidité.

Transmutation modérée ; NLS 7.

Masse vampire. Cette masse d'armes lourde +3 est à la fois un artefact et un objet maudit. Elle doit être couverte de sang tous les jours, sans quoi son bonus disparaît (jusqu'à son prochain bain d'hémoglobine). Son possesseur doit réussir chaque jour un jet de Volonté (DD 13), sous peine de devenir chaotique mauvais.

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Poids 4 kg.

Perle des sirènes. Cette perle est splendide et d'un grain très fin ; elle vaut manifestement un minimum de 1 000 po. Si son possesseur la serre fermement en ramenant sa main sur son cœur et s'il tente ensuite d'exécuter une action en rapport avec les pouvoirs de la perle, il comprend la nature de cette dernière et peut faire appel à toutes ses propriétés.

La perle permet à son propriétaire de respirer sous l'eau avec autant d'aisance que s'il se trouvait à l'air libre. De plus, le personnage a une vitesse de déplacement de 18 mètres sous l'eau, et il peut agir normalement (combattre avec n'importe quelle arme, lancer des sorts, etc.) dans cet élément.

Abjuration et Transmutation modérées ; NLS 8.

Artefacts uniques

Comme leur nom l'indique, ces artefacts sont uniques ; un seul de chaque a été créé. N'oubliez pas que ces objets magiques sont les plus puissants qui soient, et que leur seule présence peut bouleverser n'importe quelle campagne.

Contrairement aux autres objets magiques, les artefacts uniques sont presque impossibles à détruire. Logiquement, chacun d'entre eux devrait s'accompagner d'un moyen de destruction spécifique, que vous aurez déterminé à l'avance.

Description des artefacts uniques

Les artefacts détaillés ci-dessous sont donnés à titre d'exemples. N'hésitez pas à créer leur histoire et à leur donner un nom spécifique pour les intégrer à votre campagne. La découverte d'un artefact doit être un moment d'une importance rare. Vous pouvez également modifier les pouvoirs indiqués (ou en supprimer certains, ou en ajouter) si vous jugez que, tels qu'ils sont définis, ces artefacts uniques ne correspondent pas à votre campagne.

Anneaux de protection mutuelle. Ces étranges anneaux forment une paire. Seul, un tel anneau est totalement inutile. À tout moment, le porteur d'un des anneaux peut lancer protection d'autrui, le sort affectant automatiquement le porteur de l'autre anneau (sans limite de portée).

Abjuration modérée ; NLS 10.

Anneau de stockage de sorts majeur. Comme un anneau de stockage de sorts, mais le nombre total de niveaux de sorts stockés est porté à 5.

Évocation modérée ; NLS 9.

Armure forteresse. Ce harnois +2 est en adamantium, ce qui confère à son porteur une réduction des dégâts de 3/-. De plus, l'armure forteresse procure un bonus de résistance de +3 à tous les jets de Vigueur et de Réflexes de son porteur.

Transmutation modérée ; NLS 9.

Carafe intarissable. Il suffit d'ôter le bouchon de cette carafe d'aspect anodin et de prononcer le mot de commande approprié pour qu'un important volume d'eau douce ou salée en jaillisse (au choix de l'utilisateur). Plusieurs mots de commande permettent d'obtenir différents effets (chaque effet s'accompagne de deux mots de commande, un pour l'eau douce, un pour l'eau salée) :

- Fontaine fournit 4 litres d'eau par round.
- Geyser produit un jet d'eau de 1,50 mètre de long déversant 20 litres par round.
- Torrent produit un violent jet d'eau de 6 mètres de long correspondant à 120 litres par round.

Le torrent provoque un important recul et l'utilisateur doit réussir un test de Force (DD 12) pour ne pas être renversé. La violence du débit est telle que le torrent inflige 1d4 points de dégâts à toute créature le recevant de plein fouet (une seule cible par round). Il faut répéter le mot de commande pour que le jet d'eau cesse.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Poids 1 kg.

Cuirasse de forme animale. Cette armure de cuir clouté +1 est décorée de motifs représentant des feuilles. Lorsque son porteur prend une forme animale (aptitude de classe de druide), il conserve son bonus d'armure, ainsi que le bonus d'altération. L'armure n'est cependant alors pas visible.

Transmutation modérée ; NLS 9.

Écharpe de résistance à la magie. Cette large bande de tissu brodé se porte sur les épaules, par-dessus les vêtements ou l'armure. Elle confère à son porteur une résistance à la magie de 21.

Abjuration modérée ; NLS 9.

Épée radieuse. Cette arme a la taille d'une épée bâtarde, mais sa magie est telle qu'on peut la manier comme une épée courte pour ce qui est du poids et de l'aisance d'utilisation (en d'autres termes, l'épée radieuse a l'air d'une épée bâtarde et cause les dégâts correspondants, mais son propriétaire réagit comme s'il maniait une épée courte). Tout personnage sachant manier l'épée bâtarde ou l'épée courte peut se servir d'une épée radieuse. De la même manière, les dons Arme de prédilection et Spécialisation martiale s'appliquent, qu'ils concernent l'épée bâtarde ou l'épée courte (mais leurs effets ne se cumulent pas). Au cours d'un combat normal, la lame dorée de l'épée radieuse se comporte comme une épée bâtarde +2. Son bonus d'altération passe à +4 contre les créatures maléfiques. Contre les morts-vivants et les créatures originaires du plan Négatif, ses dégâts sont automatiquement doublés (et son facteur de critique passe de x2 à x3).

Le plus grand pouvoir de l'épée est la lumière du soleil. Le personnage peut y faire appel une fois par jour en décrivant avec son arme de grands cercles au-dessus de sa tête et en prononçant le mot de commande. Aussitôt, l'épée radieuse dégage une lueur dorée éclairant autant que la lumière du jour. Cette lueur a un rayon initial de 3 mètres, qui s'étend de 1,50 mètre par round tant que le personnage continue de faire tourbillonner l'épée (18 mètres maximum, au bout de 10 rounds). Dès que l'utilisateur cesse de faire tourner l'épée, la luminosité décroît sensiblement mais persiste pendant une minute encore avant de disparaître. L'épée radieuse est d'alignement bon, et tout individu maléfisant essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce que le personnage se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même restauration, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme.
Évocation modérée ; NLS 10.

Havresac magique. Ce sac à dos semble bien confectionné, mais aussi passablement usé et on ne peut plus ordinaire. Il est fait de cuir tanné avec soin et ses bretelles sont renforcées par des boucles en laiton. Il possède deux poches de côté, apparemment assez larges pour contenir, chacune, un volume correspondant à un litre de liquide. En réalité, ces deux poches sont des poches dimensionnelles pouvant accueillir un volume maximal de 60 dm³ ou un poids ne dépassant pas 10 kg. Quant à la poche centrale, elle peut contenir quatre fois plus, soit 240 dm³ (1/4 m³) ou 40 kg. Même chargé au maximum, le havresac ne pèse que 2,5 kg.

Une telle capacité est déjà fort intéressante, mais le havresac d'Hévard possède un autre pouvoir qui l'est plus encore : chaque fois que son possesseur plonge la main dedans pour en sortir un certain objet, celui-ci se trouve systématiquement au-dessus. Le personnage ne perd donc aucun temps à fouiller dans son sac. Une action de mouvement est nécessaire pour récupérer l'objet désiré, mais elle ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Poids 2,5 kg.

Marteau de lancer nain. Cette arme fonctionne comme un marteau de guerre +2, mais c'est entre les mains d'un nain qu'elle prend toute sa puissance. Il devient alors un marteau de guerre +3 de lancer. Le marteau peut être lancé avec un facteur de portée de 9 mètres. Quand on le lance, il inflige +2d8 points de dégâts supplémentaires contre les géants et 1d8 contre les autres créatures.

Évocation modérée ; NLS 10.





Variantes de règles

Quelques choix simple peuvent modifier radicalement l'ambiance d'un jeu.

Il est possible d'être séduit par la mécanique de base du d20 sans pour autant avoir envie de jouer (ou de faire jouer) dans le monde médiéval hautement fantastique qui se dessine à travers les règles de base d'Épique 6...

Certains pourraient préférer une ambiance plus proche de celle du style sword & sorcery : magie rare et maléfique, races non-humaines mortes et oubliées, etc.

D'autres pourraient vouloir faire avancer un peu la frise chronologique et proposer un univers inspiré de la renaissance et de l'histoire moderne, un monde dans lequel les champs de bataille retentiraient du fracas des armes à poudre noire...

Il y en a même qui pourraient vouloir marier toutes ces versions alternatives !

Pour ce faire, voici les règles et variantes de règles qui vous permettront en un tour de main de changer l'ambiance à votre table.

Épées et Sorcellerie

Dans cette variante d'Épique 6, les classes de lanceurs de sorts tout comme les races non-humaines n'existent pas (ou sont réservées à de rares PNJs) : les alter-égos des joueurs seront donc tous des humains ayant emprunté la voie du barbare, du connétable, du guerrier, du rôdeur, du roublard voire du paladin (ces derniers devenant une espèce rare puisque possesseurs de capacités uniques manifestement surnaturelles).

Dans un univers de « sword & sorcery » le merveilleux est rare et généralement engendré par des forces métaphysiques obscures et terrifiantes : les joueurs interprètent donc des héros dont les seules ressources sont le courage, le talent et l'acier !

Pas plus d'objets magiques, donc, que de lanceurs de sorts : dans cette version du jeu, la meilleure arme qu'un chevalier puisse espérer manier est une épée de maître.

Si le Conteur souhaite utiliser cette variante tout en gardant une compatibilité optimum avec les scénarios parus (notamment en terme d'échelle de puissance des PJs) voici les règles à suivre pour compenser la disparition des objets magiques ainsi que celle des lanceurs de sorts :

Tout d'abord, les PJs (ainsi que certains PNJs d'exception) gagnent des capacités héroïques supplémentaires au fil de leur progression, capacités détaillées dans le tableau ci-dessous. On notera qu'à partir du moment où le personnage bénéficie d'un bonus d'héroïsme aux jets de dégâts d'arme (soit le niveau 5) les armes qu'il manie sont considérées comme magique pour ce qui est d'ignorer la résistance aux dégâts.

En plus de ces capacités supplémentaires, les personnages héroïques de cette variante (PJs & PNJs) disposent de points de récupération visant à pallier l'absence des soins magiques.

Chaque personnage dispose ainsi d'une réserve de points de récupération égale à son total maximum de points de vie. Lorsque le personnage perd des points de vie, ses points de récupération commencent automatiquement à se convertir en PV à raison d'un point par minute de repos ou d'activité tranquille (promenade, lecture, etc.).

On notera que chaque fois qu'un point de récupération est converti en PV de cette manière, le personnage réduit par la même occasion son total de points de dégâts non létaux d'un point.

En outre le personnage peut, en utilisant une action simple et en dépensant un nombre de points de récupération égal ou inférieur à son niveau, réduire son total de points de dégâts non létaux du même montant. Les personnages ayant le don Endurant peuvent procéder de même en utilisant une action de mouvement au lieu d'une action simple.

Les personnages regagnent leurs points de récupération au même rythme qu'ils récupèrent leurs points de vie dans les règles de base. De la même manière, un paladin peut utiliser sa capacité d'imposition des mains pour faire regagner des points de récupération aussi bien que des points de vie.

Pour finir, on notera aussi que, quand le score de Constitution d'un personnage augmente ou diminue, ses points de récupération suivent le mouvement, à l'instar de ses points de vie.

| Personnage de... | Capacités supplémentaires |
|-------------------------------------|---|
| Niveau 2 | Don supplémentaire (au choix) |
| Niveau 3 | Bonus d'héroïsme à la CA (+1) |
| Niveau 4 | Don supplémentaire (au choix) |
| Niveau 5 | Bonus d'héroïsme aux jets de sauvegarde (+1) & aux jets de dégâts d'arme (+1) |
| Niveau 6 | Don supplémentaire (au choix) |
| Niveau 6 (+5 dons supplémentaires) | Bonus d'héroïsme à la CA (+2), Bonus d'héroïsme aux jets d'attaque (+1) |
| Niveau 6 (+10 dons supplémentaires) | Bonus d'héroïsme aux jets de sauvegarde (+2), Don supplémentaire (Robustesse ou Esprit ouvert) |
| Niveau 6 (+15 dons supplémentaires) | Bonus d'héroïsme aux jets de dégâts d'arme (+2), Don supplémentaire (Robustesse ou Esprit ouvert) |
| Niveau 6 (+20 dons supplémentaires) | Bonus d'héroïsme à la CA (+3), Don supplémentaire (Robustesse ou Esprit ouvert) |

Les armes à feu

L'usage correct, le rechargement et l'entretien d'un pistolet ou d'un fusil à poudre noire nécessitent la possession par le personnage d'un don de Maniement d'une arme exotique (armes à feu).

Le don de Rechargement rapide fonctionne pour les armes à feu de la même manière qu'il fonctionne pour les arbalètes et permet ainsi de recharger un pistolet par une action libre et un fusil par une action de mouvement.

Dans l'univers « par défaut » d'Épique 6, ces armes peuvent être enchantées et améliorées magiquement à la manière de n'importe quelle autre arme à distance (arcs, arbalètes, etc.).

Pistolet. Recharger un pistolet est une action de mouvement provoquant une attaque d'opportunité.

Il s'utilise d'une seule main (on peut donc combattre avec un pistolet dans chaque main avec des malus correspondant au combat à deux armes légères) mais nécessite les deux mains pour être rechargé.

Fusil. Recharger un fusil est une action complexe provoquant une attaque d'opportunité.

Un fusil s'utilise habituellement à deux mains. Il est cependant possible de l'utiliser (mais pas de le recharger) d'une seule main, avec un malus de -4 sur le jet d'attaque. On peut même utiliser un fusil dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes à une main. Ce malus se cumule avec celui encouru pour tirer à une main. On notera que, pour 100 po supplémentaire, un personnage de taille M peut choisir de faire ajuster « à sa main » un fusil de taille P et peut alors l'utiliser à la manière d'un pistolet, pour tirer d'une seule main sans malus.

Grenade à main. Allumer la mèche courte de cette bombe nécessite une action de mouvement, immédiatement suivie d'une action simple pour lancer le projectile vers la cible. Une mèche longue peut être achetée pour 5 po supplémentaires afin de transformer la grenade en bombe à retardement.



L'étendard funèbre

Dans cette variante d'Épique 6 les personnages joueurs sont immortels. Ou presque !

Un des rares désavantage de la méthode de jeu qui consiste à faire lancer tous les jets de dés par les joueurs est lié au fait que le conteur ne peut plus tricher pour sauver un PJ accablé de malchance...

Le jeu est donc sensiblement plus létal, notamment si les joueurs lancent aussi les dés de dégâts (car dans cette configuration le conteur n'a plus aucun moyen d'intervenir sur l'issue d'un combat).

Si on ajoute à cela qu'Épique 6, contrairement à la quasi-totalité des autres éditions du plus ancien des jeux de rôles, ne propose aucune méthode « de base » pour qu'un PJ puisse revenir d'entre les morts (toute éventuelle résurrection, qu'elle passe par le biais d'un rituel oublié ou par celui d'une intervention divine, devenant un objectif de longue haleine et le moteur d'un voire plusieurs scénarios) on comprendra que le créateur originel de l'édition E6, Ryan Stoughton, ai choisi de proposer à ses joueurs une « ceinture de sécurité ».

Ce mécanisme protecteur est celui de l'étendard funèbre.

Chaque joueur est donc responsable de son propre étendard funèbre, par défaut il est en berne et le personnage est immortel : il ne peut pas tomber en dessous de -9 PV.

Bien évidemment, c'est au Conteur de rendre cette « sauvegarde » plus intéressante qu'une bête invulnérabilité : séquelles physiques, comas prolongés, événements surnaturels et/ou rebondissement scénaristiques hollywoodiens devront être de la partie pour que la « sauce » prenne et que le mécanisme de l'étendard funèbre ne vienne pas gâcher l'impact dramatique de l'histoire.

De la même manière les joueurs devront avant tout respecter la crédibilité de l'histoire et ne pas chercher à abuser du système.

Ceci posé, à tout moment un joueur peut choisir de hisser son étendard funèbre : dans ce cas il reçoit 6 points de conviction supplémentaires (en plus de ceux qui lui restent de sa réserve habituelle) mais les règles de mortalité recommencent à s'appliquent immédiatement (à -10 PV, le personnage meurt). Par la suite, le joueur peut mettre à nouveau son étendard en berne en dépensant 6 points de conviction. S'il ne veut ou ne peut pas le faire, l'étendard reste alors hissé jusqu'à la fin de la partie...

| Armes à feu | Mod. | Prix | Dgts (P) | Dgts (M) | Critique | Facteur de portée | Poids ¹ | Type ² |
|---------------------------|------|--------|----------|----------|----------|-------------------|--------------------|-------------------|
| Pistolet | Non | 250 po | 1d10 | 1d12 | x 3 | 15 m | 1 kg | Perforant |
| Fusil | Non | 500 po | 2d6 | 2d8 | x 3 | 45 m | 2.5 kg | Perforant |
| Balles & poudre (10 tirs) | | 5 po | — | — | — | — | 250 g | — |
| Grenade à main | Non | 150 po | 2d6* | 3d6* | — | 3 m | 500 g | — |

*les dégâts sont infligés à la créature ciblée et à toutes les créatures situées dans un rayon d'un « pas » (1,5 m) autour d'elle.

Points de vie : moyenne systématique

Dans un jeu basé sur six niveaux de progression, tirer ses points de vie de façon complètement aléatoire lors de chaque montée de niveau est une grosse prise de risque : en effet, obtenir un ou plusieurs résultats calamiteux a de fortes chances de ne pas pouvoir être compensé par d'autres tirages plus heureux.

Dans ses conditions une solution simple consiste à oublier le concept de « dé de vie » (DV) et à donner un nombre de points de vie fixe lors de chaque montée de niveau, ce nombre fixe correspondant à l'espérance mathématique du DV d'origine.

Ainsi un personnage guerrier (d10 PV par niveau) recevrait-il 5.5 PV par niveau. Comme pour les degrés de maîtrise dans les compétences hors classe, les demi-points de vie excédentaires seront mis de côté mais pas « effacés » (il ne s'agit pas d'un arrondi à l'inférieur).

Ainsi un guerrier de niveau 6 aurait-il une base fixe de 10 (pour le niveau 1, car tous les personnages d'élite reçoivent le maximum de PV au niveau 1) + 5 (niveau 2) + 6 (niveau 3) + 5 (niveau 4) + 6 (niveau 5) + 5 (niveau 6) = 37 PV (base à laquelle il faudrait ajouter bien sûr son score de Constitution – multiplié par 6, une fois par niveau – ainsi que les éventuels dons de type Robustesse/Science de la robustesse).

Pour les lecteurs peu férus de probabilités, voici les espérances mathématiques pour chaque type de DV :

| Dé de vie | Espérance math. |
|-----------|-----------------|
| D4 | 2.5 |
| D6 | 3.5 |
| D8 | 4.5 |
| D10 | 5.5 |
| D12 | 6.5 |

Ainsi, il est enfantin de pré-calculer les points de vie de base de chaque personnage en fonction de son niveau et de son DV d'origine.

| Niveau | D4 | D6 | D8 | D10 | D12 |
|--------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 1 | 4+Con* | 6+Con* | 8+Con* | 10+Con* | 12+Con* |
| 2 | 6+(ConX2) | 9+(ConX2) | 12+(ConX2) | 15+(ConX2) | 18+(ConX2) |
| 3 | 9+(ConX3) | 13+(ConX3) | 17+(ConX3) | 21+(ConX3) | 25+(ConX3) |
| 4 | 11+(ConX4) | 16+(ConX4) | 21+(ConX4) | 26+(ConX4) | 31+(ConX4) |
| 5 | 14+(ConX5) | 20+(ConX5) | 26+(ConX5) | 32+(ConX5) | 38+(ConX5) |
| 6 | 16+(ConX6) | 23+(ConX6) | 30+(ConX6) | 37+(ConX6) | 44+(ConX6) |

*Un PNJ non élite n'obtient pas le maximum possible sur son premier DV mais uniquement le résultat « moyen supérieur », il disposera donc d'une réserve de points de vie moins remplie : 1/2/3/4/5 PV en moins selon que son DV est un d4/d6/d8/d10/d12. Ainsi, un homme d'arme (d8) de niveau 3 aura une base de 14 (17-3) + (ConX3) PV (soit 17 PV avec un score de +1 en Constitution, le cas le plus probable)

Personnages jumeaux

Dans cette variante destinée à des campagnes pour des personnages puissants, tous les personnages avancent dans deux classes à chaque niveau et bénéficient des meilleurs aspects de chacune d'entre elles. Vous choisissez la version la plus avantageuse des aspects communs aux deux classes (dés de vie, progression des bonus d'attaque et de sauvegarde, aptitudes de classe). Vous conservez tous les aspects qui sont propres à chaque classe.

Cette variante est particulièrement recommandée si vous avez moins de quatre joueurs dans votre groupe ou si vos joueurs aiment les personnages multiclassés dotés de pouvoirs prodigieux. Cette variante ne peut fonctionner que si tous les PJ de votre campagne l'utilisent. D'autre part, à cause des nombreuses options qu'elle rend disponibles, elle risque de submerger les joueurs novices.

Pour créer un jumeau de niveau 1, choisissez deux classes classiques d'Épique 6. Vous pouvez aussi choisir parmi les variantes présentées dans ce livre. La seule restriction est de ne pas combiner deux variantes de la même classe. Pour créer votre personnage, suivez la procédure suivante.

Dé de vie. Choisissez le meilleur dé de vie. Par exemple, un rôdeur/ensorceleur utilise un d8 pour ses points de vie et démarre avec 8 points de vie (+ modificateur de Con) au niveau 1.

Bonus de base à l'attaque. Choisissez la meilleure progression disponible.

Bonus de base aux sauvegardes. Choisissez la meilleure progression disponible pour chaque catégorie de sauvegarde. Par exemple, un guerrier/ensorceleur jumeau de niveau 1 aura les bonus aux sauvegardes suivants : Vigueur +2, Réflexes +0 et Volonté +2, c'est-à-dire le bonus de Vigueur du guerrier et le bonus de Volonté de l'ensorceleur.

Compétences de classe. Choisissez le nombre de points de compétence de la classe qui en offre le plus. Toutes les compétences des deux listes de compétences de classes constituent la liste de compétences de classe de votre personnage gémeilaire. Par exemple, un barbare/barde gémeilaire gagnera 6 + score d'Int points de compétence par niveau qu'il pourra dépenser dans les listes du barbare et du barde.

Aptitudes de classe. Un personnage gémeilaire bénéficie des aptitudes de classe de ses deux classes. Un roublard/prêtre du niveau 1 obtient attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges, les sorts de 1^{er} niveau de prêtre et le pouvoir de détruire les morts-vivants. Les restrictions de classe ou de compétences (comme le risque d'échec de sort profane ou l'interdiction de porter une armure métallique du druide) s'appliquent au gémeilaire, quelle que soit son autre classe.

Cette procédure est appliquée à chaque niveau du gémeilaire. Il choisit deux classes, prend les meilleurs aspects de chacune d'entre elles et les applique. Il y a cependant quelques points à surveiller.

- Les compétences de classes partagées par deux classes (comme esquive instinctive par exemple) suivent le rythme de progression le plus rapide des deux classes.
- Les personnages gémeilaires ayant plus d'une classe de lanceur de sort tiennent un compte séparé de leurs sorts par jour.

De toute évidence, cette variante donne des personnages bien plus puissants que les personnages classiques d'Épique 6. Mais combien de fois plus puissants ? La réponse simple : les personnages gémeilaires sont deux fois plus puissants que les personnages classiques, est fausse. Les personnages gémeilaires n'ont aucun avantage dans un des aspects les plus importants d'Épique 6 : le nombre d'actions disponibles. Même un personnage qui peut se battre comme un barbare et lancer des sorts comme un ensorceleur ne peut pas faire les deux dans le même round. Un gémeilaire ne peut pas se trouver à deux endroits à la fois, contrairement à deux personnages différents. Les personnages gémeilaires qui veulent remplir deux fonctions dans le groupe (guerrier au corps à corps et jeteur de sorts, par exemple) découvrent vite qu'ils doivent répartir leurs dons, leurs scores de caractéristiques et leurs choix d'équipement entre leurs deux fonctions.

S'ils ne sont pas aussi puissants que deux personnages de même niveau, ils sont néanmoins incontestablement plus puissants qu'un personnage ordinaire. Leurs points de vie sont toujours au moins égaux à ceux d'un personnage classique, leurs bonus de sauvegarde sont le plus souvent meilleurs et ils disposent d'une palette de pouvoirs qu'un personnage standard ne peut espérer égaler. De plus, un groupe de personnages gémeilaires est bien plus résistant et peut lancer beaucoup plus de sorts chaque jour. Ils peuvent donc bien souvent survivre à plus de six rencontres sans faire de pause pour se reposer ou préparer de nouveaux sorts.

Vos joueurs seront peut-être emballés de pouvoir jouer un guerrier utilisant de puissantes attaques sournoises ou des jeteurs de sorts capables de lancer tous les sorts du Manuel des Joueurs. Mais vous, en tant que MD, vous savez que la seule mesure de la puissance des PJ, c'est celle des créatures qu'il y a en face. En leur mettant dans les jambes des créatures ayant un facteur de puissance élevé, vous pourrez leur offrir des défis à leur mesure. Comparer les personnages gémeilaires aux personnages classiques est une erreur. Avec cette variante, il n'y a pas de personnages « classiques ».

Voici comment développer une campagne pour des personnages gémeilaire.

Facteurs de puissance. Les personnages gémeilaires peuvent de toute évidence affronter une opposition plus puissante que des personnages classiques. Le moyen le plus simple de rééquilibrer le jeu est d'utiliser des aventures avec des monstres plus puissants. En règle générale, un groupe de quatre personnages gémeilaires est assez puissant pour affronter plusieurs fois un monstre ayant un facteur de puissance égal à leur niveau +1. Si le monstre présente un défi particulier parce qu'il oblige les personnages à réussir des jets de sauvegarde pour survivre à ses attaques (comme la méduse ou la wiverne), les bons bonus de sauvegarde des gémeilaires le rendent encore moins puissant. Face à des monstres de ce type, le groupe de gémeilaires peut tenir tête à un facteur de puissance égal à leur niveau moyen +2. Un tertre errant (FP 6) ou une méduse (FP 7) constituent des adversaires moyens pour un groupe de quatre gémeilaires du niveau 5.

Conception des aventures. Une fois les facteurs de puissance ajustés, il vous restera un facteur plus délicat à considérer. Vous devrez prendre en compte la meilleure « résistance aux aventures » d'un groupe de gémeilaires aussi bien quand vous préparez l'aventure que lorsque vous la ferez jouer. Étant donné qu'ils ont plus de points de vie, de meilleurs jets de sauvegarde et plus de sorts disponibles que les personnages classiques, les gémeilaires peuvent enchaîner plus de rencontres avant de devoir se refaire une santé physique et magique.

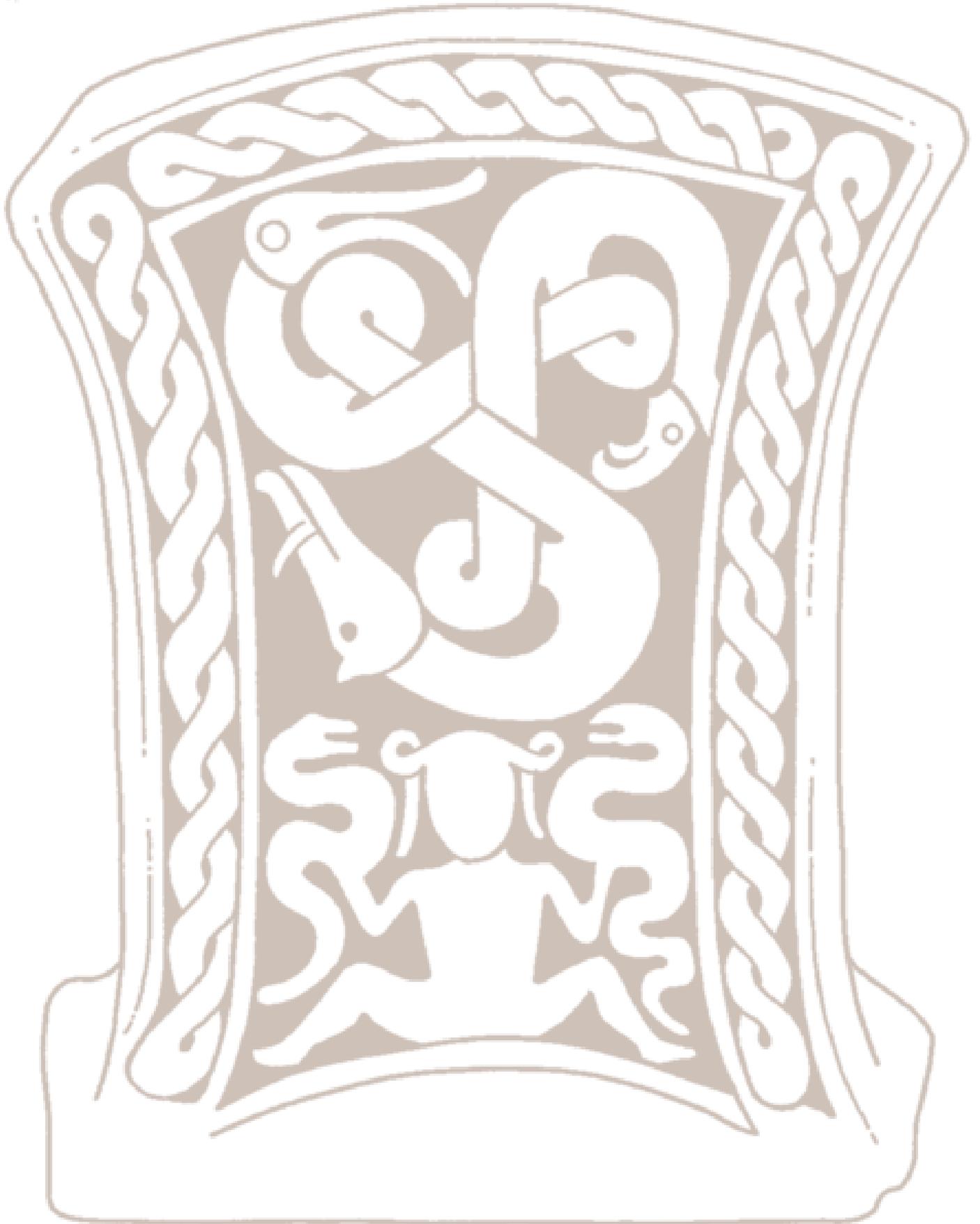
Ils pourront pénétrer plus profondément dans les donjons à leur première intrusion, avant même que les habitants du lieu soient prêts à les accueillir. Les défenseurs d'un donjon ne peuvent pas espérer vaincre un groupe de gémeilaires à l'usure. Ils devront être une menace suffisante pour que le groupe ait à se replier pour sauver sa peau et pas seulement pour refaire le plein de sorts.

Dans une campagne ouverte, un groupe de gémeilaires peut détruire un timing précis d'événements par le simple fait qu'ils ont plus de ressources à leur disposition. Pendant les parties, il vous faudra peut-être allonger un peu les sessions car si les périodes de repos des personnages constituent le meilleur moment pour interrompre la partie, les personnages gémeilaires se reposent moins souvent. Si vous êtes obligé d'arrêter de jouer au beau milieu de l'action, incitez vos joueurs à noter les pouvoirs qu'ils ont utilisés, leurs sorts actifs et toute autre information utile à la reprise de la partie. Les personnages gémeilaires sont assez complexes à gérer et faire confiance à sa mémoire seule, c'est la garantie de problèmes à venir.

PNJ. Un des aspects les plus importants d'une campagne, c'est la vraisemblance. L'idée est que tout ce qui fait le monde de la campagne obéit aux mêmes règles. De ce fait, tous les PNJ importants de votre campagne devront eux aussi être gémeilaires. Il n'est sans doute pas utile que les PNJ non-combattants de faible niveau aient deux classes, mais tout PNJ à partir du niveau 2 devrait être créé suivant le principe des personnages gémeilaires. Les PNJ ayant seulement des niveaux dans des classes de PNJ (adeptes, nobles, gens du peuple, experts et hommes d'armes) peuvent suivre les règles classiques.

Rythme de campagne. Une fois tous les ajustements évoqués ci-dessus effectués, une campagne de jumeaux n'est pas tellement différente d'une campagne classique. Les personnages jumeaux n'accèdent pas plus vite que les autres aux aptitudes capables de modifier le ton d'une campagne. La différence la plus notable en terme de campagne est peut-être que ces personnages ont quelque chose de spécial depuis le début. Même au début de leur carrière, ils sont bien plus puissants que les gens du peuple de niveau 1. Encore une fois, cette différence n'a d'importance qu'aux premiers niveaux, car même un personnage classique de niveau 3 est lui aussi bien plus puissant qu'un PNJ de niveau 1.





Rituels

Les rituels sont de puissants effets magiques semblables à des sorts qui peuvent être utilisés par n'importe quel personnage connaissant les gestes et les formules adéquats. Un rituel n'utilise pas d'emplacement de sort et peut être utilisé autant de fois qu'on veut dans une journée.

Cela ne signifie pas que les rituels sont sans défauts. Ils sont longs à lancer et leur succès n'est pas garanti. Ils sont souvent coûteux et nécessitent parfois plusieurs participants. Certains rituels ne fonctionnent que dans des conditions spécifiques, par exemple pendant la pleine lune, à un moment précis de l'année ou en un lieu prédéterminé.

Mais l'inconvénient majeur des rituels est que quand leur utilisateur n'accomplit pas correctement le cérémonial, ils ne se contentent pas de rater mais se retournent contre lui, déchainent une explosion d'énergie magique ou fragilisent les barrières entre les mondes, permettant à d'hostiles créatures étrangères de pénétrer dans le plan Matériel.

L'usage de rituels permet de conférer certaines possibilités magiques aux personnages qui ne sont pas lanceurs de sorts. Cependant, les rituels sont généralement trop spécifiques pour augmenter significativement le pouvoir d'un personnage. Comme beaucoup de rituels nécessitent des savoirs académiques (comme la compétence Connaissances), les personnages les mieux équipés pour les lancer sont tout de même les jeteurs de sorts.

Les rituels permettent de donner des possibilités magiques intéressantes à un groupe d'aventuriers, tout en contrôlant strictement leur application. Les PJ utiliseront toujours les sorts quand ils en auront l'occasion, plutôt que des rituels coûteux et dangereux. Les rituels sont également plus spécifiques que les sorts : le MD peut donc les introduire dans sa campagne sans s'inquiéter que leur rôle déborde largement de la situation immédiate.

Si vous voulez que les personnages fassent un bref voyage en Ysgard, vous pouvez leur faire découvrir le rituel du voyage de Hrothgar. Comme il nécessite la construction d'une hutte de chaume au milieu d'une forêt et ne fonctionne que pendant le solstice d'hiver, vous ne risquez pas de voir vos joueurs explorer les plans extérieurs dès qu'il leur en prendra l'envie.

Découvrir des rituels

Les manuscrits obscurs et les grimoires remplis d'élucubrations mystiques, de descriptions théoriques de la magie, de sorts profanes ordinaires et de textes magiques complètement inutiles ou incompréhensibles dissimulent souvent les instructions permettant de lancer des rituels. Dans ces volumes poussiéreux, le lecteur appliqué peut découvrir des rituels vraiment puissants, des recettes qui donnent les instructions précises permettant d'obtenir de puissants effets magiques.

Si les personnages ont accès à une bibliothèque d'informations magiques bien achalandée, trouver les instructions nécessaires à un rituel particulier nécessite un test de Connaissances (mystères) contre un DD inférieur de 10 au DD nécessaire pour le lancer. De même, pour simplement connaître l'existence d'un rituel particulier, il faut réussir un test de Connaissances (mystère) avec un DD inférieur de 15 à celui nécessaire pour le lancer.

Lancer un rituel

En principe, lancer un rituel ressemble beaucoup à cuisiner un plat en suivant une recette. Il faut réunir les ingrédients, puis utiliser ses compétences culinaires pour accomplir la recette étape par étape. En termes de jeu, cela signifie qu'il faut avoir les composantes nécessaires au rituel, puis réussir un certain nombre de tests de compétence – souvent Connaissances (mystères) – durant le temps nécessaire à l'accomplissement du rituel.

Chaque description d'un rituel indique le nombre de tests réussis que son incantation exige. À moins d'une indication contraire, le lanceur du rituel doit faire un test de compétence toutes les 10 minutes. Si des tests impliquant plus d'une compétence sont nécessaires, le lanceur peut décider dans quel ordre il les exécute. Échouer à un test signifie que 10 minutes se sont écoulées et le rituel risque de rater. Échouer à deux tests d'affilée signifie que le rituel est effectivement un échec. Les conséquences exactes d'un échec sont différentes pour chaque rituel et sont indiquées dans leur description. Même si le rituel échoue, toutes les composantes sont consommées (notamment les composantes matérielles coûteuses).

En raison des conséquences inhabituelles d'un échec, le MD peut faire les tests de compétence en secret. Ainsi, il empêche le lanceur du rituel de savoir s'il a réussi ou échoué. Cependant, si la conséquence de l'échec est immédiate et grave (comme une mort subite résultant d'un rituel des feux de Dis), l'effet est évident, et le dissimuler n'a aucun sens.

La plupart des rituels ont une composante de choc en retour, c'est-à-dire un effet négatif que subit le lanceur au terme de l'incantation du rituel ou si celui-ci échoue (cf. Choc en retour, ci-dessous).



Jets de sauvegarde et résistance à la magie

Si un rituel permet un jet de sauvegarde, la formule permettant d'en calculer le DD est incluse dans sa description. Face à une cible résistante à la magie, le niveau de lanceur de sorts effectif du rituel est égal à la moitié du DD du test de compétence qu'il exige. Par exemple, l'utilisateur d'un rituel de feux de Dis (DD 23) jette 1d20+11 quand il tente de passer la résistance magique des créatures dans la zone d'effet.

Interrompre les rituels

Les rituels prennent beaucoup de temps, mais ne sont pas aussi délicats et exigeants que les sorts traditionnels. Ainsi un lanceur peut même faire une courte pause au cours du rituel pour combattre, lancer un sort ou accomplir une autre action. Pour chaque round d'interruption du rituel, le DD de tous les tests de compétence suivants permettant d'accomplir le rituel augmente de 1. Le temps passé pendant l'interruption n'est pas compté dans le temps nécessaire pour lancer le rituel.

Faire 10

Tant que le lanceur du rituel n'est ni menacé ni distrait, il peut choisir de « faire 10 » sur les tests de compétences. Néanmoins, les rituels comportant une composante de choc en retour ou d'autres aspects dangereux sont considérés comme des menaces (et empêchent donc le lanceur de faire 10). Un personnage ne peut jamais « faire 20 » quand il tente de mener à bien un rituel.

Composantes d'un rituel

La plupart des rituels nécessitent des composantes qui rappellent celles des sorts, qu'elles soient gestuelles, verbales ou consistent en un focaliseur ou des composantes matérielles. De plus, certaines nécessitent des participants secondaires (notés par l'abréviation PS dans la ligne Composantes du sort) ou causent un choc en retour (noté CR).

Participants secondaires

Certains rituels nécessitent plusieurs participants pour avoir la moindre chance de réussir. Cependant, quel que soit le nombre d'individus assemblés dans la salle secrète, psalmodiant des chandelles à la main, un seul d'entre eux – qui est généralement celui dont le modificateur de caractéristique adéquat est le plus élevé – est le lanceur principal et fait les tests appropriés. Les autres sont des participants secondaires, qui ne peuvent pas l'aider à réussir en utilisant l'action « aider quelqu'un », mais dont la présence est nécessaire pour certains aspects du rituel. On accomplit souvent les rituels avec un nombre de participants supérieur au minimum requis. Si le lanceur principal ou un participant secondaire est tué ou mis hors de combat, un autre participant peut alors le remplacer.

Si un rituel nécessite un test impliquant une autre compétence que Connaissances (mystères), n'importe quel participant secondaire peut faire ce test s'il dispose d'un modificateur de compétence plus élevé que celui du lanceur principal. Par exemple, les personnages qui utilisent fréquemment le voyage de Hrothgar, et qui ne sont pas assez compétents en Représentation (déclamation), ont toujours des bardes à portée de main.

Choc en retour

Certains rituels causent des dégâts à leur utilisateur, ou lui soutirent de l'énergie quand il les lance. Ils ont une composante de choc en retour : des dégâts, des niveaux négatifs ou d'autres effets de ce genre. Le lanceur subit toujours le choc en retour, que le rituel soit un succès ou un échec.

Rituels ratés

Quand deux tests de compétence successifs sont manqués (qu'ils soient faits par le même personnage ou non), le rituel tout entier échoue. Le personnage qui a raté le second test subit l'effet indiqué dans la description du rituel. En général, les conséquences d'un échec peuvent être classées dans les catégories suivantes (nombre de ces effets ne sont pas mentionnés dans les exemples de rituels qui suivent : ils ne sont indiqués ici que pour être utilisés dans des rituels que vous pourrez développer pour votre campagne).

Attaque. Une créature vient d'ailleurs pour attaquer le lanceur (et souvent tous les participants et témoins du rituel). La description du rituel indique au MD de quel facteur de puissance la créature dispose, comment elle se comporte, et combien de temps elle reste.

Augmentation. Le rituel était censé affaiblir ou détruire sa cible, mais elle la rend au contraire plus puissante. Un rituel qui inflige des dégâts peut guérir sa cible ou accroître sa puissance, par exemple.

Dégâts. Le lanceur ou sa cible subit des dégâts.

Illusion. Le lanceur croit que le rituel a l'effet désiré, mais il n'a en réalité aucun effet, ou un effet tout à fait différent.

Inversion. L'effet obtenu est l'opposé de celui qui était prévu.

Mensonge. Le rituel (en général de type divinatoire) donne un faux résultat, mais le lanceur croit qu'il a obtenu la vérité.

Mort. Quelqu'un – généralement le lanceur ou sa cible – meurt. Certains rituels permettent un jet de sauvegarde pour éviter les conséquences de cet échec.

Renversement. Le rituel affecte le lanceur et non la cible prévue.

Sort hostile. Le lanceur du rituel est la cible d'un sort nuisible. La description du rituel indique le sort, le DD du jet de sauvegarde, et autres détails.

Trahison. Le rituel semble avoir réussi, mais sa cible (et dans certains cas rares, le lanceur) subit un changement d'alignement dramatique. Au cours des 1d6 minutes qui suivent, l'alignement du sujet devient l'exact opposé de ce qu'il était auparavant (par exemple, loyal bon devient chaotique mauvais, ou chaotique neutre devient loyal neutre ; un sujet neutre devient aléatoirement loyal bon, loyal mauvais, chaotique bon ou chaotique mauvais). Le sujet tente généralement de garder ce changement d'attitude secret.

Exemples de rituels

Les rituels qui suivent comptent parmi les plus connus (ce qui signifie que seuls quelques rares érudits mystiques en ont entendu parler...). Les personnages peuvent apprendre leur existence au cours d'une aventure en faisant un test de Connaissances (mystères) (cf. Découvrir des rituel, plus haut).

Feux de Dis

Invocation (appel)

Niveau effectif : 9

Tests de compétence : Connaissances (mystères) DD 23, 6 succès ; Connaissances (religion) DD 23, 2 succès, Connaissances (plans) DD 23, 1 succès.

Échec : mort

Composantes : V, G, M, PS, CR

Temps d'incantation : 90 minutes

Portée : contact

Effet : rayonnement de 24 m de rayon, centré sur le lanceur

Durée : instantané

Jet de sauvegarde : Réflexes 1/2 dégâts (DD 19 + modificateur de Cha du lanceur)

Résistance à la magie : oui

Ce rituel, sorti des rêves des plus déments des adorateurs, ouvre soudainement une faille entre le plan Matériel et les Enfers. Cette faille déclenche une gigantesque conflagration qui détruit presque tout ce qui se trouve dans les environs, avant de libérer de puissants diables qui cabriolent au-dessus des ruines fumantes et commencent à ravager les environs. Les feux de Dis enflamment tout ce qu'ils touchent, excepté le lanceur, qui est transporté à Dis par le choc en retour.

Quand le rituel est terminé, les feux de Dis font rage dans une zone de 24 mètres de rayon centrée sur le lieu où se situait le lanceur, infligeant 18d6 points de dégâts de feu (jet de Réflexes pour demi-dégâts) à toutes les créatures. De plus, tout ce qui est inflammable dans cette zone est désormais en feu (comme décrit dans le chapitre XX).

Au round suivant, un diable barbelé et six erinyes sortent de la faille qui se referme alors. Les créatures commencent à détruire tout ce qu'elles voient.

Échec : mort du personnage qui a raté le deuxième test de compétence consécutif.

Composante matérielle : des onguents rares et d'obscures concoctions alchimiques coûtant 5 000 po.

Choc en retour : le lanceur de sort sombre dans l'inconscience et est transporté à Dis (aucun jet de sauvegarde possible).

Participants supplémentaires : six sont nécessaires. Ils entonnent des chants et des supplications destinées aux divinités obscures durant le rituel.



Utilisation dans une campagne : il est évident que le choc en retour empêchera la plupart des PJ de penser sérieusement à utiliser ce rituel. Cependant, même un personnage de niveau bas ou moyen a une chance décente de réussir tous les jets de compétence sans échouer deux fois de suite, ce qui fait que ce rituel pourrait apparaître dans une campagne dans diverses circonstances. Par exemple, les PJ peuvent apprendre que des adorateurs suicidaires essaient de lâcher les feux de Dis sur leur ville, et il leur faut faire échouer le rituel. Les feux de Dis peuvent aussi avoir leur place dans une enquête, où les PJ doivent découvrir qui a volé des substances alchimiques rares. Une enquête de routine prendra un caractère d'urgence quand les PJ découvriront que les matériaux volés sont les composantes du rituel des feux de Dis.

Invocation du Veilleur

Divination

Niveau effectif : 6

Test de compétence : Connaissance (mystères) DD 20, 6 succès

Échec : mensonge

Composantes : V, G, M, F, CR

Temps d'incantation : 60 minutes

Portée : personnelle

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce rituel contacte l'être énigmatique et extra-dimensionnel connu sous le nom de Veilleur du Seuil, une entité qui transmet ses connaissances concernant le sujet qui l'obsède : les portes et les autres types d'entrées.

Pour lancer invocation du Veilleur, le personnage doit inscrire quarante-deux symboles mystiques autour d'une porte ouverte, et entonner les chants et les supplications requises.

Si le rituel réussit, une image du Veilleur – une masse de tentacules et de gueules d'un noir d'encre – apparaît de l'autre côté de la porte. Le Veilleur du Seuil répond avec exactitude à toute question qu'on lui pose concernant une porte particulière. Par exemple, le Veilleur peut donner le mot de passe magique qui ouvre une porte, indiquer comment désarmer le piège qui la protège, révéler le talon d'Achille de son gardien ou décrire la pièce sur laquelle elle s'ouvre. Sa réponse est claire et suffisamment détaillée, quoique succincte. Le personnage qui utilise le rituel appréciera cette concision, car un des quarante-deux symboles inscrits autour de la porte durant le rituel disparaît à chaque mot prononcé par le Veilleur. Quand tous les symboles sont effacés, le Veilleur disparaît.

Si le personnage pose au Veilleur du Seuil une question qui ne concerne pas les portes, la créature réplique par une insulte cinglante, concernant souvent l'un des secrets du personnage. Chaque mot de l'insulte fait également disparaître l'un des symboles entourant la porte.

La nature exacte du Veilleur du Seuil reste un mystère. Certains soutiennent qu'il est lié à Vecna, dieu des secrets, bien que nul n'ait jamais trouvé de preuve concluante que le Veilleur soit mauvais.

Option : si la porte utilisée comme focaliseur a déjà été le sujet d'une question posée au Veilleur par le passé, le lanceur gagne un bonus de +4 aux tests de Connaissances (mystères) durant le rituel. Par exemple, Mialyë utilise invocation du Veilleur pour se renseigner au sujet de la Porte du Désespoir. Quand elle atteint cette porte, elle peut l'utiliser comme focaliseur et gagner un bonus de +4 quand elle utilise le rituel pour poser une question sur les Arches de la Fatalité.

Échec : si le lanceur rate deux tests de Connaissances (mystères) consécutifs, le Veilleur du Seuil ment avec jubilation, faisant preuve d'une sornioiserie qui démontre son espièglerie perverse et cruelle.

Composante matérielle : quarante-deux symboles mystiques inscrits autour de la porte qui sert de focaliseur (et nécessitant 500 po de matériaux). Comme décrit ci-dessus, les symboles disparaissent au fur et à mesure durant l'utilisation du rituel. Focaliseur : une porte ouverte assez large pour une créature de taille M.

Choc en retour : après avoir parlé au Veilleur du Seuil, le lanceur est épuisé.

Utilisation dans une campagne : ce rituel est une solution évidente pour des personnages bloqués par une porte particulièrement impénétrable. Le choc en retour épuisant rend improbable le fait qu'ils utilisent immédiatement la porte après avoir lancé le rituel. Si vous introduisez ce rituel dans votre partie, vous permettez aux PJ d'accéder à une divination puissante. Mais comme elle est très spécifique, elle ne rend pas les personnages plus puissants. Et puis, passer une porte risque d'apporter bien plus d'ennuis aux PJ que s'ils étaient restés tranquillement de l'autre côté !

Le Don de Jord

Invocation (guérison)

Niveau effectif : 7

Test de compétence : Connaissance (mystères) DD24, 3 succès ; Connaissance (Plans) DD24, 2 succès ; Art de la magie DD24, 2 succès.

Échec : Composantes : V, G, M, PS, CR

Temps d'incantation : 8 heures

Portée : Contact.

Cible ou cibles : Le corps entier d'un humanoïde.

Durée : Permanent.

Jet de sauvegarde : Aucun.

Résistance à la magie : Non.

La légende parle de Jord, un ange qui, un jour, tomba amoureux de Liara, une mortelle. Elle parle de leur amour qui grandit, année après année, alors que le corps de Liara dépérissait petit à petit. Et quand, inéluctablement, Liara vint à périr, Jord ne put se convaincre que c'était dans l'ordre des choses.

La légende raconte comment il traversa les plans jusqu'en enfer, payant son passage sur le Styx pour se présenter au gardien de toutes les âmes. Mais il le savait, libérer l'âme de sa bien-aimée et la ramener à la vie avait un prix. La légende raconte que Jord saisit sa lance et ouvrit une plaie sur sa main, donnant ainsi une goutte de son sang en échange de l'âme de Liara.

Mais ce sang n'était qu'une partie du prix que le gardien réclama. Car cet acte affaiblit irrémédiablement Jord. Liara devint immortelle et Jord, ironie du sort, perdit son immortalité. Il commença alors à vieillir et quelques décennies plus tard, Liara assista à son tour à la mort de son amour et demeura seule, immortelle.

Cette légende est commune à bien des clergés, même si les deux amants portent, selon le clergé, des noms différents. Ce rituel reproduit le parcours de Jord. Il est long et dangereux et permet de ramener à la vie le corps d'un humanoïde intelligent. Afin de l'accomplir il est nécessaire d'accomplir deux quêtes :

- la première est de se rendre jusqu'au Styx pour en prendre un peu d'eau
- la seconde d'obtenir une goutte du sang d'un immortel.

Ces deux composantes valent plus de 25.000 PO et sont impossibles (ou extrêmement difficiles) à trouver à la vente.

Une fois les composantes réunies, le jeteur de sort et ses assistants doivent se réunir en un lieu sacré et entamer une longue litanie et un rituel épuisant plus de huit heures durant. Le corps doit être entier lors du rituel, même si tous les membres n'ont pas besoin d'être soudés : ils se ressouderont si le rituel est réussi. Alors que les participants entonnent leurs chants sacrés, le jeteur de sort extraie son esprit de son corps et part errer à la recherche de l'âme du défunt pour la ramener avec lui. Il utilise pour cela l'énergie mystique contenue dans l'eau du Styx, lui permettant de naviguer en toute sécurité au milieu des âmes des défunts.

Au terme du rituel, si l'âme du défunt est ramenée, alors la goutte de sang d'immortel est consommée et, grâce à son énergie, l'âme est de nouveau fusionnée avec le corps qui est guérie de toutes ses blessures mortelles. Dans une lumière rougeoyante et aveuglante, le mort revient à la vie.

Si le rituel échoue, l'énergie contenue dans la goutte explose littéralement, brûlant tous les participants au rituel.

Échec : les participants subissent 6D6 points de dégâts.

Composante matérielle : Une livre d'eau bénite, un gobelet de fer rempli d'eau du Styx, Un lieu sanctifié par la divinité que le personnage accomplissant le rituel vénère, Une goutte de sang d'un immortel.

Choc en retour : 1 niveau négatif pour le lanceur.

Participants supplémentaires : Le lanceur de sort peut mettre à contribution de 4 à 10 participants. Le degré de difficulté des tests est alors réduit de 2.

Utilisation dans une campagne : En Époque 6, il n'existe aucun moyen facile de revenir à la vie. Ce rituel en est la preuve. Il est difficile d'en obtenir les composantes, le rituel est risqué... La connaissance de ce rituel devrait être réservée à de puissants PNJ, ou à des PJ en toute fin de carrière. Il permet de ramener à la vie un PJ ou un PNJ important. Mais il ne devrait pas pouvoir devenir une solution commune et régulière. Certaines composantes du sort nécessitent une quête longue et dangereuse afin de pouvoir les récupérer. C'est une solution de dernier recours, et devrait être un véritable climax dans une campagne de jeu.

L'étreinte du Voleur de Vie

Nécromancie

Niveau effectif : 9

Test de compétence : Utilisation d'objets magiques DD21, 1 succès ; Art de la magie DD21, 8 succès.

Échec : Composantes : V, G, M, PS, CR

Temps d'incantation : 8 heures

Portée : Contact.

Cible ou cibles : Le corps entier d'un humanoïde.

Durée : Permanent.

Jet de sauvegarde : Aucun.

Résistance à la magie : Non.

Les mages ont, de tout temps, tenté de ramener les morts à la vie contre la volonté des dieux. Beaucoup d'entre eux découvrirent à leurs dépens que le prix était plus grand que ce qu'ils voulaient bien payer. Mais Elthus, un vieux mage mourant, ne put accepter la mort soudaine et violente de sa fille.

Sombrant dans la folie, il créa un rituel complexe et coûteux dont les composantes n'étaient pas les plus simples à obtenir. Mais il était décidé à faire tout ce qui était en son pouvoir pour la ramener à la vie.

Il est d'abord nécessaire de rassembler les composantes du sort. Les six nouveaux nés doivent être vivants quand le rituel commence et le souffle du vieux dragon bleu doit être enfermé dans un réceptacle magique approprié. Le corps de l'humanoïde à ressusciter doit, lui, absolument être complet. Si certains membres ont été coupés, ils doivent être recousus au préalable et les coutures laisseront leur marque sous la forme de terribles cicatrices.

Elthus découvrit que ce rituel ne pouvait être effectué que lors de la nouvelle lune, comme si l'absence de l'astre voilait un instant la vision omnisciente du gardien des morts et permettait au mage de rappeler l'âme du défunt des enfers.

Dans une salle spécialement préparée, le mage dessine des symboles mystiques sur le sol et les murs. La pièce contient huit bassins, positionnés près des murs et dotés d'une canule permettant au liquide de s'écouler dans une tranchée courant jusqu'à un bassin placé au centre de la pièce. Les symboles, eux, convergent le long des tranchées jusqu'au bassin central où le corps est placé. Il plante ensuite la corne de licorne dans l'abdomen du mort. Une fois la nuit tombée, le mage a huit heures devant lui pour accomplir le rituel. Lui et les participants commencent à lire de longues litanies ésotériques et, chaque heure, un nouveau né est sacrifié au dessus d'un bassin, son sang s'écoulant alors par une tranchée jusqu'au corps. Chacun de ces actes demande un jet d'Art de la Magie. Plus le rituel avance, plus le sang semble littéralement attiré par la corne, l'utilisant ainsi pour imprégner le corps du défunt.

Au terme du rituel, on effectue le jet d'Utilisation d'objets magiques pour libérer le souffle du Dragon Bleu qui percute alors la corne, saturant la pièce d'énergie magique le temps d'un éclair aveuglant.

Si le rituel est réussi, l'énergie est canalisée dans le corps du défunt qui revient alors à la vie... Mais à quel prix.

Si le rituel est un échec, l'énergie ne peut être contenue correctement. Le corps explose dans une déflagration assourdissante, infligeant un contrecoup terrible aux participants du rituel.

Echec : 2 niveau négatifs.

Composante matérielle : Le sang de huit nouveaux nés de la même race que l'humanoïde bénéficiant de la résurrection, la corne d'une licorne, le souffle d'un vieux dragon bleu.

Choc en retour : les participants au rituel sont réduits à -1PV.

Participants supplémentaires : Le lanceur de sort peut mettre à contribution de 4 à 10 participants. Le degré de difficulté des tests est alors réduit de 2.

Utilisation dans une campagne : Ce rituel est une alternative profane au rituel divin de résurrection. Il ne s'agit plus de la bénédiction d'un dieu mais de l'acte conscient d'un mage. Et cet acte a un prix terrible. Il devrait engager la conscience des personnages : est-on prêt à payer un tel prix pour ramener un compagnon? Et si la résurrection est effectuée par un PNJ sans l'avis des PJ, alors quelle sera la réaction du personnage qui est revenu à la vie? Et s'il s'agissait du seul moyen de ramener à la vie un PNJ clé que les PJ ne peuvent laisser mourir? Ce rituel est conçu pour poser un véritable cas de conscience aux personnages. Il montre aussi qu'à une même action, on peut donner deux ambiances totalement différentes.

Le voyage de Hrothgar

Invocation (téléportation)

Niveau effectif : 6

Test de compétence : Connaissances (mystères) DD 20, 2 succès ; Représentation (déclamation) DD 20, 4 succès.

Échec : 5d6 points de dégâts de feu infligés au lanceur

Composantes : V, G, M, PS, CR

Temps d'incantation : 60 minutes

Portée : contact

Cible ou cibles : le lanceur plus quatre à douze autres créatures

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté annule (inoffensif) (DD 16 + modificateur de Cha du lanceur)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)



Le voyage de Hrothgar est un rituel basé sur la légende de Hrothgar, un puissant héros barbare du passé. Quand on récite la saga de Hrothgar dans la chaleur étouffante d'une hutte de sudation durant le solstice d'hiver, l'orateur et ses auditeurs reçoivent la même récompense que Hrothgar : un aller simple pour la plaine d'Asgard où ils peuvent boire et s'amuser avec les plus grands guerriers des légendes.

Pour lancer le rituel, le lanceur doit construire une petite hutte sans fenêtre au milieu de la forêt, puis dresser un feu de bois en son centre. Il doit être accompagné de quatre à douze participants. On allume le feu et le récit de la saga de Hrothgar commence.

Comme le foyer est large et la hutte de petite taille, la chaleur devient rapidement étouffante. C'est le choc en retour du rituel (contrairement à la plupart des composantes de ce genre, il affecte autant les autres cibles que le lanceur). Toute créature présente dans la hutte doit réussir un jet de Vigueur toutes les 10 minutes pour éviter de subir les effets d'une chaleur torride (cf. **Chaleur**).

Juste quand la saga de Hrothgar est sur le point de s'achever (au terme du temps d'incantation), les flammes mettent le feu à la hutte, ce qui crée beaucoup de fumée mais aucune chaleur et aucun dégât supplémentaire. Si le test final est réussi, les flammes consomment le toit et les murs de la hutte, révélant la plaine d'Ida dans le royaume d'Asgard.

Composante matérielle : une hutte de chaume sans fenêtre, dans la forêt.

Choc en retour : chaleur accablante.

Participants supplémentaires : il en faut quatre : ils récitent les répliques des autres personnages de la saga de Hrothgar.

Utilisation dans une campagne : le voyage de Hrothgar est parfaitement réalisable par des PJ de niveau moyen, en particulier des bardes. De tous les plans extérieurs, Asgard est sans doute le plus hospitalier pour les PJ et le plus facile à gérer dans une campagne en cours. Ce rituel serait un bon moyen d'aiguiser l'appétit des joueurs pour le voyage planaire sans déployer toute la cosmologie. Dans les mains des PNJ, le voyage de Hrothgar peut être une sortie de secours pour les pillards barbares que les personnages pourchassent depuis des mois. À moins qu'un PNJ barde espiègle n'invite les PJ dans une hutte bien chaleureuse pendant une froide nuit d'hiver, et ne leur promette une extraordinaire récompense s'ils écoutent simplement son récit...



Créer de nouveaux rituels

Créer des rituels uniques pour votre campagne est un exercice périlleux en matière d'équilibre de jeu. Les rituels sont intentionnellement conçus pour être bien plus spécifiques et intégrés au monde de campagne que les sorts. Et comme les rituels dépendent de tests de compétence, il est possible pour un personnage d'accéder à une magie puissante avant qu'il – ou que la campagne – n'y soit préparé(e). Les conseils qui suivent vous aideront à équilibrer les avantages d'un rituel et ses effets négatifs, ainsi qu'à déterminer à quel point il doit être difficile à mettre en œuvre.

1. Déterminer l'école

Quand vous concevez un rituel, décidez d'abord à quelle(s) école(s) il appartiendrait s'il s'agissait d'un sort. L'école fixe le DD de base des tests de compétence du rituel à créer. Consultez la description des écoles de magie si vous ne savez pas à quelle école le rituel devrait appartenir. Si vous concevez un rituel qui pourrait convenir à plusieurs écoles, choisissez la plus importante pour déterminer le DD de base. Les autres écoles ajoutent un tiers de leur DD au total. Par exemple, le rituel des feux de Dis a pour école la plus importante l'école d'invocation (à cause des diables qu'il convoque) et l'évocation en tant qu'école secondaire (à cause de l'explosion de feu qu'il cause). Par conséquent, les feux de Dis ont un DD de base de 41 (30 + 11) pour tous les tests de compétence qui sont utilisés pendant le rituel.

Les résumés qui suivent indiquent la portée, les cibles, la durée et les autres aspects des rituels associés à chaque école.

- **Abjuration.** DD 32 ; Portée : courte ; Cible : une ou plusieurs créatures séparées au maximum de 9 mètres ; Durée : minutes ; Jet de sauvegarde : Volonté annule ; Résistance à la magie : oui.
- **Divination.** DD 30 ; Portée : longue ; Cible : personnelle ; Durée : minutes ; Jet de sauvegarde : aucun ; Résistance à la magie : non.
- **Enchantement.** DD 32 ; Portée : courte ; Cible : une créature vivante ; Durée : minutes ; Jet de sauvegarde : Volonté annule ; Résistance à la magie : oui.
- **Évocation.** DD 34 ; Portée : moyenne ; Zone d'effet : éclair de 1,50 mètre de large ou rayonnement de 6 mètres de rayon ; Durée : instantanée ; Jet de sauvegarde : Réflexes 1/2 dégâts ; Résistance à la magie : oui.
- **Illusion.** DD 32 ; Portée : contact ; Cible : une créature vivante ou 0,6 m³ de matière ; Durée : minutes ; Jet de sauvegarde : Volonté dévoile ; Résistance à la magie : non.
- **Invocation.** DD 30 ; Portée : courte ; Cible : une créature ; Durée : heures (instantanée pour la branche téléportation) ; Jet de sauvegarde : Volonté annule (inoffensif) ; Résistance à la magie : oui (inoffensif).
- **Nécromancie.** DD 34 ; Portée : courte ; Cible : une ou plusieurs créatures ou cadavres ; Durée : instantanée ; Jet de sauvegarde : aucun ; Résistance à la magie : non.
- **Transmutation.** DD 32 ; Portée : moyenne ; Cible : une créature ou 0,6 m³ de matière ; Durée : rounds ; Jet de sauvegarde : Vigueur 1/2 dégâts (souvent inoffensif) ; Résistance à la magie : oui.

2. Modifier le DD

Ensuite, déterminez les modifications au DD de base selon les particularités de votre rituel. Vous trouverez dans la table ci-dessous une liste de facteurs et la façon dont ils influent sur le DD des tests de compétence. Augmenter la portée de base d'un rituel, par exemple, est un facteur qui augmente le DD, tandis que diminuer sa durée réduit le DD.

| Facteur | Modificateur au DD du test |
|---|----------------------------|
| Test de compétence | |
| Nécessite des tests impliquant plus d'une compétence | -1 |
| Nécessite une compétence n'appartenant pas à la liste des compétences de classe de magicien | -1 |
| Temps d'incantation | |
| 1 heure entre les tests | -1 |
| Restriction du temps d'incantation (exemple : seulement pendant la pleine lune) | -4 |
| Restriction importante du temps d'incantation (exemple : seulement pendant une éclipse lunaire) | -8 |
| Portée | |
| Contact à courte/courte à contact | +2/-2 |
| Courte à moyenne/moyenne à courte | +2/-2 |
| Moyenne à longue/longue à moyenne | +2/-2 |
| Zone d'effet | |
| Zone d'effet doublée/Zone d'effet divisée par 2 | +3/-3 |
| Cible | |
| Les cibles non consentantes doivent être sans défense | -2 |
| Cibles limitées (par DV, type de créature, etc.) | -3 |
| De cible unique à cibles multiples | +4 |
| Durée | |
| De rounds à minutes/de minutes à rounds | +2/-2 |
| De minutes à heures/d'heures à minutes | +4/-2 |
| D'heures à jours/de jours à heures | +6/-2 |
| De jours à permanent ou instantané/de permanent ou instantané à jours | +10/-4 |
| Focaliseur et composantes matérielles | |
| Composante matérielle coûteuse (500 po) | -1 |
| Composante matérielle coûteuse (5 000 po) | -2 |
| Composante matérielle coûteuse (25 000 po) | -4 |
| Focaliseur coûteux (5 000 po) | -1 |
| Focaliseur (25 000 po) | -2 |
| Participants supplémentaires | |
| 10 participants supplémentaires ou moins | -2 |
| 11-100 participants supplémentaires | -6 |
| 101 participants supplémentaires | -10 |

| Choc en retour | |
|--|----|
| Par tranche de 2d6 points de dégâts | -1 |
| Le lanceur est épuisé | -2 |
| Par niveau négatif que gagne le lanceur | -2 |
| Le lanceur est réduit à -1 pv | -3 |
| Le lanceur est infecté par une maladie | -4 |
| Le choc en retour affecte aussi les participants secondaires | -1 |

Facteurs modifiant le DD des rituels

3. Déterminer le niveau

En dernier lieu, déterminez le niveau effectif du rituel qui détermine un certain nombre d'aspects du rituel : combien de succès sont nécessaires, le DD exact du jet de sauvegarde du rituel, et parfois la portée et la durée exacte du rituel.

Nombre de succès : égal au niveau effectif du rituel.

Jet de sauvegarde : 10 + le niveau effectif du rituel + le modificateur de Cha du lanceur.

Durée et portée : considérez que le niveau de lanceur de sorts est égal à deux fois le niveau du rituel, et utilisez la même formule que pour un sort. Par exemple, un rituel ayant une durée en minutes durerait 12 minutes s'il s'agissait effectivement d'un sort de 6^e niveau. Le même rituel avec une portée moyenne pourrait affecter une cible située à 66 mètres.

Les coulisses des rituels

Il est important de bien comprendre que ce système de création de rituel est un point de départ et non un système définitif. À chaque fois que vous appliquez de multiples modificateurs à un seul DD, il y a un risque de conséquences accidentelles ou d'abus intentionnel.

Pour garder le contrôle sur les rituels dans votre campagne, évitez de créer des rituels où le DD du test de compétence est inférieur à 20. De plus, mettez l'accent sur le fait que les sorts sont bien plus rapides, faciles et sûrs que les rituels. Chaque rituel que vous créez devrait avoir au moins une composante ennuyeuse pour le lanceur, comme une composante matérielle coûteuse, ou une composante de choc en retour importante. Comme les rituels ne nécessitent pas d'emplacements de sort – ni même du pouvoir de lancer des sorts – vous devez vous assurer que les personnages ne lancent pas sans arrêt des rituels, ne s'arrêtant que pour dormir.

Les rituels sont les plus efficaces quand ils sont spécifiques : ils devraient être dédiés à un but plus précis que les sorts qui ont le même genre d'effet. Par exemple, Xecilgarasp, gardien des ossements, est un rituel qui invoque un bébilith spécifique nommé Xecilgarasp, et ce pour une tâche bien particulière : garder une tombe. Si on lui ordonnait quoi que ce soit d'autre, Xecilgarasp attaquerait le lanceur. Et si Xecilgarasp venait à mourir en protégeant une tombe, le rituel serait sans effet par la suite. Le rituel Xecilgarasp, gardien des ossements est très puissant dans les circonstances exactes pour lesquelles il a été conçu, mais il est limité, voire inutile par ailleurs.



Les plans

Qu'est-ce qu'un plan ?

Les plans d'existence sont différentes réalités liées les unes aux autres. Exception faite des rares points de connexion, chaque plan constitue un univers doté de lois propres.

Les plans se décomposent en un certain nombre de types : le plan Matériel, les plans transitoires, les plans intérieurs, les plans extérieurs et les demi-plans.

Le plan Matériel. Les plans Matériels sont semblables à notre monde et régis par les mêmes lois de la nature. Le plan Matériel est le plan sur lequel se déroulent la plupart des aventures.

Les plans transitoires. Ces trois plans ont un point commun : ils permettent de se rendre d'un lieu à un autre. Le plan Astral permet de se rendre dans les autres plans. De leur côté, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre permettent de se déplacer au sein même du plan Matériel, auquel ils sont reliés. Ces plans entretiennent les liens les plus fréquents avec le plan Matériel et on y accède généralement via tout un assortiment de rituels. Ils abritent également des autochtones.

Les plans intérieurs. Ces six plans représentent l'incarnation même des fondations de l'univers. Ils sont constitués d'un type d'énergie ou d'un élément écrasant tous les autres. Les indigènes des plans intérieurs sont également composés de ces éléments.

Les plans extérieurs. Les dieux en personne y vivent, en compagnie de créatures comme les célestes, les démons et les diables. Chacun des dix-sept plans extérieurs affiche un alignement, représentatif d'une morale ou d'une éthique, auquel se conforment le plus souvent ses habitants. Les plans extérieurs constituent l'ultime lieu de repos des esprits du plan Matériel, qu'il s'agisse d'une paisible introspection ou d'une damnation éternelle.

Demi-plans. Cette catégorie fourre-tout renferme tous les espaces interdimensionnels qui fonctionnent sur le même modèle que les plans, mais dont la taille et l'accès sont limités. D'autres types de plans s'étendent à l'infini, mais un demi-plan ne fait parfois que quelques dizaines de mètres.

Caractéristiques des plans

Chaque plan d'existence a ses propriétés – les lois de la nature de son univers.

Les caractéristiques planaires sont divisées en différents domaines. Tous les plans affichent les caractéristiques suivantes.

Caractéristiques physiques. Ces caractéristiques fixent les lois de la nature, parmi lesquelles la gravité et l'écoulement du temps.

Caractéristiques élémentaires et énergétiques. Celles-ci précisent l'importance des éléments et énergies.

Caractéristiques d'alignement. À l'instar des personnages, les plans penchent parfois en faveur d'une éthique précise.

Caractéristiques magiques. L'œuvre de la magie est différente d'un plan à un autre. Ces caractéristiques tracent donc les frontières du possible et de l'impossible.

Caractéristiques physiques

Les deux plus importantes lois de la nature fixées par les caractéristiques physiques précisent le principe de la gravité et l'écoulement du temps. Les autres décrivent les frontières du plan (le cas échéant) et la nature de ces dernières. Enfin, une caractéristique physique précise la nature de la matière, qu'elle soit statique et immuable ou changeante et aléatoire.

La gravité. La gravité peut être inhabituelle, tout comme la direction de la force de pesanteur.

Gravité normale. La plupart des plans disposent d'une gravité semblable à celle du plan Matériel. Les règles normales de valeurs de caractéristique, de poids transportable et de charge s'appliquent. Sauf indication contraire, tous les plans de la cosmologie d'Épique 6 présentent une gravité normale.

Gravité élevée. La gravité de ce plan est beaucoup plus élevée que celle du plan Matériel. Du coup, les tests d'Acrobaties, Équilibre, Équitation, Escalade, Natation et Saut y sont victimes d'un malus de circonstances de -2, tout comme les jets d'attaque. Le poids des objets est doublé, ce qui risque d'affecter la vitesse de déplacement des personnages. La portée des armes est quant à elle réduite de moitié. La Force et la Dextérité des personnages ne sont pas affectées.

Les personnages qui font une chute dans un plan dont la gravité est élevée subissent 1d10 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d10.



Gravité faible. Dans ce plan, la pesanteur est plus faible que dans le plan Matériel. Les créatures peuvent donc y soulever des charges considérables, mais leurs mouvements sont quelque peu maladroits. Les personnages situés dans un plan dont la gravité est faible sont victimes d'un malus de circonstances de -2 aux tests d'Acrobaties, Équilibre, Équitation et Natation tout comme aux jets d'attaque. Le poids des objets est réduit de moitié. La portée des armes est doublée et les personnages bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Escalade et Saut.

La Force et la Dextérité ne sont pas modifiées, mais ce que l'on peut en faire risque fort de changer. Ces avantages s'appliquent aux voyageurs interplanaires comme aux autochtones.

Les personnages faisant une chute dans un plan dont la gravité est faible subissent 1d4 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d4.

Aucune gravité. Les individus situés dans un plan dénué de gravité sont tout simplement en état d'apesanteur, à moins que certains mécanismes (comme la magie ou la volonté) n'offrent de moyen de s'y diriger.

Gravité directionnelle objective. La force de gravité est la même que dans le plan Matériel, mais la direction traditionnelle n'est pas celle du bas (généralement le sol). Cela peut-être vers un objet solide, à un certain angle ou vers le haut.

En outre, cette gravité directionnelle peut être différente suivant les endroits. Le bas ne sera pas toujours dans la même direction.

Les voyageurs se montrent généralement prudents dans ce genre de plan. Nul ne souhaite avancer dans un couloir de 30 mètres sur le point de se transformer en un puits aussi profond.

Gravité directionnelle subjective. La force de gravité est la même, mais chaque individu choisit la direction de la pesanteur. Un tel plan n'affiche aucune gravité à l'égard des objets non portés et des créatures dénuées de conscience. L'impression léguée est souvent confuse pour les nouveaux arrivants, mais courante dans les lieux en perpétuel état d'apesanteur comme le plan de l'Air.

Les personnages progressent normalement sur les surfaces solides en imaginant que le bas se situe sous leurs pieds. S'il se trouve dans les airs, un personnage se contente de "voleter" en choisissant la direction du bas et en se laissant tomber. Dans un tel cas, une créature "tombe" de 45 mètres durant le premier round, puis de 90 mètres lors de chaque round suivant. Les déplacements se font en ligne droite uniquement. Pour s'arrêter, on commence par ralentir en songeant à un autre "bas" (là encore, on progresse de 45 mètres au premier round, puis de 90 mètres aux suivants).

Pour déterminer la nouvelle direction de la force de gravité, il faut entreprendre une action libre et réussir un test de Sagesse (DD 16). On peut effectuer ce test une fois par round. Tout personnage ratant son premier test bénéficie d'un bonus de +6 aux suivants, jusqu'à ce qu'il en réussisse un.



Écoulement du temps. Le passage du temps varie grandement selon les plans. Néanmoins, il reste toujours le même au sein d'un plan donné. Le temps est toujours affaire de subjectivité pour l'intéressé. Cette même subjectivité s'applique à divers plans. Les voyageurs réaliseront qu'ils gagnent et perdent du temps en visitant les plans, mais à leurs yeux, il se sera normalement écoulé.

Passage du temps normal. Il s'agit du passage du temps classique, du moins selon les habitants du plan Matériel. Dans un tel plan, une heure vaut une heure du plan Matériel. Sauf indication contraire, tous les plans affichent une caractéristique d'écoulement du temps normale.

Passage du temps immuable. Dans ces plans, le temps s'écoule bel et bien, mais ses ravages sont quasi inexistantes. Les effets sur la faim, la soif, le vieillissement, les empoisonnements et la guérison naturelle changent selon les plans.

Mais il existe un danger dans les plans immuables. En effet, lorsque l'on revient vers un plan où le temps s'écoule normalement, la faim et le vieillissement reprennent leurs droits rétroactivement.

Passage du temps inhabituel. Dans certains plans, le temps s'écoule plus rapidement ou plus lentement. Il est donc possible de se rendre dans un autre plan, d'y passer une année, et de revenir dans le plan Matériel pour découvrir que six secondes seulement s'y sont écoulées. Chaque chose du plan Matériel n'a donc vieilli que d'une poignée de secondes. Mais pour le voyageur, ses objets, sorts et autres effets, l'année passée outreplan est bien réelle.

Lorsque vous souhaitez établir l'écoulement du temps dans un autre plan, prenez pour base le plan Matériel. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, 1 round = 1 an. Pour chaque année passée dans l'autre plan, un simple round de 6 secondes s'est écoulé dans le plan Matériel.

Les individus ingénieux et peu scrupuleux peuvent ainsi profiter des plans affichant un écoulement du temps inhabituel. Songez aux avantages qu'offre un écoulement plus lent du temps : soins, récupération des sorts, etc. Vos personnages seront frais et dispos avant même que leurs ennemis aient réalisé leur disparition. Le fait d'expédier ses adversaires dans un plan où le temps s'écoule plus vite permet de les neutraliser durant plusieurs années, mais constitue également un problème potentiel pour les générations à venir.

Passage du temps capricieux. Dans certains plans, le temps accélère et ralentit régulièrement, si bien qu'un personnage risque d'y perdre son latin au fil de ses pérégrinations interplanaires. Pour chaque plan que vous bâtissez dont le passage du temps est capricieux, créez également une table visant à déterminer l'écoulement du temps. Vous trouverez un exemple ci-dessous.

| Idr00 | Temps écoulé dans le plan Matériel | Temps passé dans le plan capricieux |
|--------|------------------------------------|-------------------------------------|
| 01-10 | 1 jour | 1 round |
| 11-40 | 1 jour | 1 heure |
| 41-60 | 1 jour | 1 jour |
| 61-90 | 1 heure | 1 jour |
| 91-100 | 1 round | 1 jour |

Il vous faudra également fixer la périodicité du jet (selon les standards du plan Matériel). Pour les habitants d'un tel plan, le temps passe naturellement et le changement est imperceptible.

Si le passage du temps est immuable au regard de la magie, les sorts qui y sont lancés dont la durée n'est pas instantanée deviennent permanents (du moins jusqu'à dissipation).

Forme et taille. Les plans ont diverses formes et tailles. La plupart sont infinis, du moins si vastes que cela revient au même.

Plans infinis. Ces plans s'étendent à l'infini, mais sans doute abritent-ils des composantes finies, comme des mondes sphériques. Ils peuvent également être en expansion permanente, tels des cartes s'étendant à l'infini.

Plan fini. Des frontières fixes délimitent ces plans. Il peut s'agir de frontières avec d'autres plans, ou encore d'obstacles solides, comme le bord du monde ou une gigantesque muraille. Les demi-plans sont habituellement dotés de frontières finies.

Plan indépendant. Dans ce cas de figure, les frontières se rejoignent, permettant ainsi à un voyageur de se rendre jusqu'à l'autre bout de la carte. Un plan sphérique est un exemple de plan fini et indépendant. Toutefois, ceux-ci peuvent avoir une forme de cube, de tore, ou être tout simplement plats. Ainsi, en arrivant à l'une des extrémités de ce type de plan, un voyageur peut parfaitement être téléporté vers le bord opposé. Certains demi-plans sont indépendants.

Caractéristiques d'altération

Cette caractéristique indique dans quelle mesure il est possible de modifier la nature même du plan. Certains plans réagissent aux pensées conscientes, alors que d'autres ne peuvent être manipulés que par de très puissantes créatures. Enfin, d'autres sont sensibles aux effets physiques et magiques.

Altération normale. Ces plans constituent la norme. Les objets restent en place (et restent ce qu'ils sont), sauf quand on les affecte par le biais d'une force physique ou de magie. Dans un plan altérable, il est possible de modifier l'environnement de manière tangible.

Altération aléatoire. Les plans dotés de cette caractéristique changent si fréquemment qu'il est difficile d'y trouver une région stable. De tels plans ont des réactions démesurées face à des sorts, à des pensées ou à la volonté. D'autres changent sans raison connue.

Altération magique. Des sorts précis parviennent à altérer le tissu primaire de ces plans.

Altération divine. Certains êtres (des dieux et autres entités dotées d'une puissance incommensurable) ont le pouvoir d'altérer les objets, les créatures et le paysage de ce type de plan. Des personnages ordinaires auront le sentiment que ces lieux sont semblables à des plans normalement altérables en ce sens que les sorts et la force physique sont capables de les affecter. Mais les dieux ont, d'un simple claquement de doigts, le pouvoir de modifier ces endroits selon leur bon plaisir, se créant ainsi de vastes royaumes.

Altération impossible. Ces plans sont immuables. Les visiteurs ne sauraient affecter les êtres y vivant, ni les possessions de ces derniers d'ailleurs. Tout sort visant un habitant du plan n'a aucun effet, sauf s'il est possible de passer outre la nature inaltérable de celui-ci. Néanmoins, les sorts lancés avant que l'on ne soit entré dans le plan font effet normalement.

Pour déplacer ne serait-ce qu'un objet non porté au sein d'un plan inaltérable, il faut réussir un test de Force (DD 16). De leur côté, les objets particulièrement lourds ne peuvent être déplacés.

Altération consciente. Ces plans réagissent à la moindre pensée – celle du plan lui-même en l'occurrence. Les voyageurs réaliseront que le paysage change au fil de ce que pense d'eux le plan même. Qu'il devienne avenant ou inhospitalier dépend donc de sa réaction à leur égard.

Caractéristiques élémentaires et énergétiques

Au sein de la cosmologie d'Épique 6, il existe quatre éléments et deux types d'énergie qui, ensemble, constituent un tout. Les éléments sont la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Dans l'autre catégorie, on trouve les énergies positive et négative.

Le plan Matériel propose un équilibre entre ces éléments et énergies. En effet, tous y sont présents. Les plans intérieurs, entre autres, sont dominés par un élément ou un type d'énergie particulier. D'autres proposent diverses variantes de ces caractéristiques élémentaires. Peu de plans présentent cette caractéristique.

Air dominant. Principalement constitués d'espace ouvert, ces plans n'abritent qu'une poignée de roches flottantes ou d'autres éléments. Généralement, l'atmosphère y est respirable, mais il est possible d'y croiser des nuages d'acide ou de gaz toxiques. Les créatures de la Terre (comme les élémentaires de la Terre) s'y sentent mal, car on n'y trouve peu ou pas de sol naturel. Cependant, elles ne subissent aucun dégât particulier.

Eau dominante. Dans ces plans principalement liquides, les créatures qui ne sont pas en mesure de respirer sous l'eau ou de trouver une poche d'air se noient rapidement. Les créatures du Feu s'y sentent très mal à l'aise. Celles qui sont constituées de feu (comme les élémentaires du Feu) y subissent 1d10 points de dégâts par round.

Feu dominant. Ces plans sont constitués de flammes brûlant continuellement sans jamais épuiser leur source de combustible. Les plans dominés par le Feu sont extrêmement hostiles à l'encontre des créatures originaires du plan Matériel, et celles qui ne disposent ni de résistance ni de protection s'y embrasent rapidement. Le bois, le papier, les vêtements et autres matériaux inflammables qui ne sont pas protégés prennent feu quasi instantanément. À ce sujet, ceux qui portent des vêtements inflammables non protégés prennent également feu. En outre, pour chaque round passé dans un plan dominé par un tel élément, les créatures subissent 3d10 points de dégâts de feu. Les créatures de l'Eau s'y sentent très mal à l'aise. Celles qui sont constituées d'eau (comme les élémentaires de l'Eau) subissent le double des dégâts susmentionnés.

Terre dominante. Ces plans sont principalement solides. Les voyageurs y arrivant prennent le risque de suffoquer s'ils n'atteignent pas le refuge d'une caverne ou de quelque autre poche d'air. Pire encore, les individus qui ne sont pas capables de fouir sont ensevelis et doivent se creuser un chemin (1,50 m par tour). Les créatures de l'Air (comme les élémentaires de l'Air) s'y sentent mal car les lieux sont clos et prompts à déclencher des crises de claustrophobie. Mais en dehors de la pénalité de mouvement, elles ne souffrent d'aucun autre dérangement.

Énergie positive dominante. Une abondance de vie caractérise ces plans. Toutefois, cette dominance peut être mineure ou majeure.

Un plan minoritairement dominé par l'énergie positive affiche de violentes explosions de vie sous toutes leurs formes. Les couleurs y sont plus vives, les foyers plus chauds, les bruits plus forts et les sensations bien plus intenses, tout cela en raison de la présence d'énergie positive qui tourbillonne dans tout le plan. Tous les individus situés dans un plan minoritairement dominé par l'énergie positive bénéficient du pouvoir extraordinaire de guérison accélérée 2 tant qu'ils y demeurent.

Les plans majoritairement dominés par l'énergie positive vont plus loin encore. Ainsi, toute créature située dans un tel plan doit réussir un jet de Vigueur (DD 15), sans quoi l'éclat de son environnement l'aveugle pendant 10 rounds. Le simple fait de se trouver dans le plan en question confère le pouvoir extraordinaire de guérison accélérée 5. En outre, les créatures disposant de leur maximum de points de vie gagnent 5 points de vie temporaires par round. Ceux-ci disparaissent 1d20 rounds après que la créature a quitté le plan ainsi majoritairement dominé par l'énergie positive. Cependant, toute créature doit effectuer un jet de Vigueur (DD 20) par round durant lequel ses points de vie temporaires dépassent son total normal de points de vie. Si elle le rate, elle explose en un souffle d'énergie et périt du même coup.

Énergie négative dominante. Ces plans sont de vastes étendues désolées aspirant la vie des voyageurs qui les parcourent. Le plus souvent, ce sont des lieux déserts, hantés, privés de couleurs et balayés par des vents soufflant les plaintes de ceux qui y ont perdu la vie. Ces plans peuvent également afficher une domination d'énergie négative mineure ou majeure. Dans un plan minoritairement dominé par l'énergie négative, les créatures vivantes subissent 1d6 points de dégâts par round. À 0 point de vie ou moins, elles tombent en poussière.

Les plans majoritairement dominés par l'énergie négative sont plus rigoureux encore. Chaque round, les créatures s'y trouvant doivent réussir un jet de Vigueur (DD 25) ou gagner 1 niveau négatif. Une créature dont les niveaux négatifs égalent les niveaux ou DV actuels meurt et devient une âme-en-peine.

Caractéristiques d'alignement

Certains plans disposent d'un alignement. La plupart des habitants de ces plans, y compris les puissantes créatures telles que les dieux, sont de ce même alignement. En outre, les créatures d'un alignement contraire à celui du plan éprouvent les pires difficultés à traiter avec les autochtones et leur environnement. L'alignement d'un plan influence les échanges sociaux qui s'y déroulent. Ainsi, les personnages dont l'alignement diffère de celui de l'ensemble des autochtones risquent d'y avoir la vie dure.

Les caractéristiques d'alignement sont constituées de plusieurs composantes. Viennent d'abord la morale (Bien ou Mal) et l'éthique (Loi ou Chaos). Un plan peut donc disposer d'un genre moral, d'un genre éthique, ou des deux. Ensuite, l'élément moral ou éthique peut être modéré ou intense.

Bien/Mal. Ces plans ont choisi leur camp dans la bataille qui oppose le Bien et le Mal. Aucun plan ne peut être à la fois bon et mauvais.

Loi/Chaos. La lutte entre la Loi et le Chaos prévaut pour ces plans. Aucun plan ne peut être à la fois loyal et chaotique.

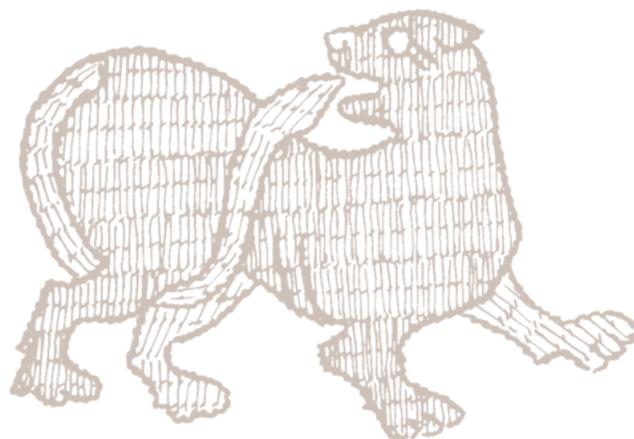
Chaque composante de l'alignement est affublée d'un registre, intense ou modéré, qui décrit la puissance de cet alignement au sein du plan. Ainsi, un plan peut, par exemple, afficher les caractéristiques suivantes : Bien/modéré, Chaos/intense.

Alignement modéré. Les créatures possédant un alignement opposé à celui du plan sont victimes d'un malus de circonstances de -2 aux tests relevant du Charisme.

Alignement intense. Les créatures possédant un alignement différent de celui du plan sont victimes du même malus de circonstances de -2. En outre, le malus de -2 s'applique également aux tests relevant de l'Intelligence et de la Sagesse. Les malus dus aux composantes éthique et morale s'ajoutent.

Alignement neutre. Dans le cas d'un plan modérément neutre, nul n'est victime du moindre malus de circonstances. Le plan Matériel est modérément neutre.

Un plan intensément neutre s'oppose au Bien, au Mal, à la Loi et au Chaos. Un tel plan s'attache davantage à l'équilibre des alignements qu'aux points de vue divers et variés. Dans un tel plan, toute créature qui n'est pas neutre est victime d'un malus de circonstances de -2 aux tests relevant de l'Intelligence, de la Sagesse et du Charisme. Ce malus peut s'appliquer par deux fois (une fois pour Loi/Chaos et une fois pour Bien/Mal). Ainsi, les personnages neutres bons, neutres mauvais, loyaux neutres et chaotiques neutres sont victimes d'un malus de circonstances de -2. De leur côté, les personnages loyaux bons, chaotiques bons, chaotiques mauvais et loyaux mauvais sont victimes d'un malus de -4.



Caractéristiques magiques

La caractéristique magique décrit le fonctionnement de la magie en comparaison de celui du plan Matériel. Certaines régions d'un plan (comme celles qui se trouvent sous le contrôle d'un dieu) peuvent parfaitement abriter des poches au sein desquelles la magie opère différemment.

Magie normale. Cela signifie que tous les sorts et pouvoirs surnaturels fonctionnent normalement. Sauf indication contraire, tous les plans présentent cette caractéristique.

Magie sauvage. Dans les plans affichant la caractéristique de magie sauvage, les sorts et pouvoirs magiques fonctionnent différemment, parfois dangereusement. Ainsi, tout sort ou pouvoir magique utilisé dans un tel plan a une chance d'aller de travers. Le personnage doit réussir un test de lanceur de sorts (DD 15 + niveau du sort ou effet) pour que la magie prenne effet normalement. En ce qui concerne les pouvoirs magiques, utilisez le niveau ou les DV de la créature usant du pouvoir en guise de test de lanceur de sorts et le niveau du pouvoir magique pour fixer le DD du test de lanceur de sorts.

En cas d'échec, il se produit un phénomène étrange ; lancez 1d100 et consultez la table qui suit.

Enfin, les plans frappés de magie sauvage apportent parfois des modifications supplémentaires aux jets de lanceur de sorts, selon l'école ou le registre du sort (ajoutant, par exemple, +4 au DD des sorts de nécromancie, ou -2 au DD des sorts du Bien).

| Idr00 | Conséquences |
|--------|---|
| 01-19 | Le sort est renvoyé au personnage et prend effet normalement. S'il ne peut affecter le lanceur de sorts, il échoue simplement. |
| 20-23 | Une fosse circulaire de 4,50 mètres de diamètre s'ouvre sous les pieds du lanceur de sorts. Elle fait 3 mètres de profondeur par niveau de celui-ci. |
| 24-27 | Le sort échoue, mais la ou les cibles sont criblées d'une pluie de petits objets (fleurs, fruits pourris, etc.) qui disparaissent en les touchant. L'averse dure 1 round. Pendant ce temps, les protagonistes sont aveuglés et doivent effectuer un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort) s'ils souhaitent jeter un sort. |
| 28-31 | Le sort affecte une cible ou une zone d'effet choisie au hasard. On doit choisir une cible située dans la portée du sort, ou resituer le point d'origine du sort dans la limite de sa portée. Pour déterminer la direction dans laquelle est déplacé le point d'origine, lancez 1d8 sur la table des projectiles à impact. Pour déterminer la distance parcourue, lancez 3d6. Multipliez le résultat par 1,50 mètre pour les sorts à portée courte, par 6 mètres pour les sorts à portée moyenne et par 24 mètres pour les sorts à portée longue. |
| 32-35 | Le sort fonctionne normalement et les composantes matérielles sont intactes. En outre, il reste présent à l'esprit du jeteur de sorts (il peut donc le réutiliser). Les objets ne perdent pas de charge et l'effet ne compte pas dans la limite habituelle d'utilisation de l'objet ou du pouvoir magique concerné. |
| 36-39 | Le sort ne fonctionne pas, mais toutes les créatures (amies et ennemies) situées à 9 mètres ou moins du jeteur de sorts bénéficient des effets de guérison suprême. |
| 40-43 | Le sort ne fonctionne pas, mais silence et ténèbres profondes recouvrent une zone de 9 mètres de rayon autour du personnage pendant 2d4 rounds. |
| 44-47 | Le sort ne fonctionne pas, mais inversion de la gravité recouvre une zone de 9 mètres de rayon autour du personnage pendant 1 round. |
| 48-51 | Le sort fonctionne, mais des couleurs chatoyantes dansent autour du personnage pendant 1d4 rounds. Considérez qu'il s'agit là d'une poussière scintillante (DD 10 + le niveau du sort jeté). |
| 52-59 | Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Toute composante matérielle utilisée est gâchée. Il en va de même pour le sort et les éventuelles charges d'un objet magique. |
| 60-71 | Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Les composantes matérielles utilisées sont intactes et le sort reste dans l'esprit du personnage (il peut donc le réutiliser). Les objets ne perdent pas de charge et l'effet ne compte pas dans la limite habituelle d'utilisation de l'objet ou du pouvoir magique concerné. |
| 72-98 | Le sort fonctionne normalement. |
| 99-100 | Le sort fonctionne bien mieux que prévu. Les jets de sauvegarde effectués contre ce sort sont victimes d'un malus de -2 et il affiche l'effet maximal possible, comme s'il se trouvait sous l'influence du don Quintessence des sorts. Si le personnage a déjà tiré la quintessence de son sort, ce résultat n'a pas d'autre conséquence. |

Magie affaiblie. Il est plus difficile de lancer certains sorts et pouvoirs magiques dans ces plans, en grande partie parce que la nature même de ces derniers entrave le bon fonctionnement de la magie.

Pour jeter un sort affaibli, le personnage doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). En cas d'échec, le sort ne fonctionne pas mais est tout de même perdu. En cas de réussite, il œuvre normalement.

Magie renforcée. Dans ces plans, certains sorts et pouvoirs magiques affichent davantage de puissance que dans le plan Matériel.

Les autochtones d'un plan bénéficiant d'une magie renforcée sont parfaitement au courant des sorts et pouvoirs magiques concernés, mais les voyageurs interplanaires le découvriront par eux-mêmes.

Quand un sort est renforcé, certains dons de métamagie sont, pour ainsi dire, universels et permanents : on considère que les jeteurs de sorts situés dans ce plan bénéficient du don en question (et peuvent l'utiliser à volonté) en ce qui concerne le sort correspondant. Evidemment, ces mêmes lanceurs de sorts doivent acquérir/utiliser le(s) don(s) de métamagie de la manière habituelle s'ils souhaitent en bénéficier dans d'autres plans. Dans ce type de plan, les jeteurs de sorts disposant « normalement » du don, peuvent dépenser leur potentiel métamagique quotidien pour lancer le(s) sort(s) lié(s) une fois supplémentaire par jour (autrement l'utilisation du don remplace un emplacement de sort quotidien pour ce sort précis).

Magie limitée. Ces plans n'autorisent l'utilisation que de sorts et pouvoirs magiques issus d'une école, d'une branche, d'un registre ou d'un niveau précis. Les autres sorts et pouvoirs magiques ne fonctionnent tout simplement pas.

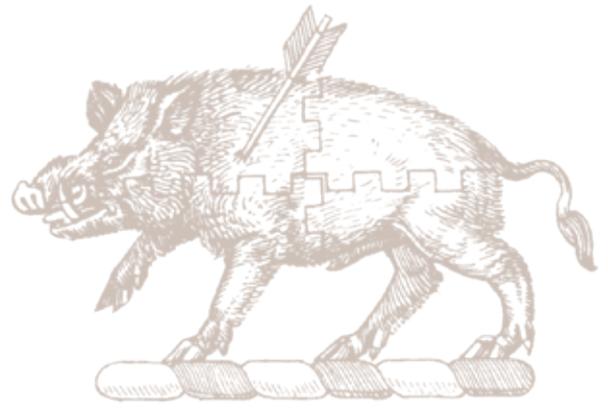
Magie morte. Ces plans n'abritent aucune énergie magique. Un tel plan fonctionne sur le même principe qu'une zone d'anti-magie. Les sorts de divination sont incapables de déceler les sujets se trouvant dans une zone semblable. L'exception qui confirme la règle est représentée par certains antiques portails interplanaires permanents, qui fonctionnent normalement.

Échanges planaires

Les plans séparés. Deux plans séparés ne se chevauchent ni n'entretiennent de lien direct. Chacun est semblable à une planète suivant une orbite différente de l'autre. Pour passer entre deux plans séparés, il est nécessaire d'effectuer un transit par un troisième plan, comme le plan Astral.

Les plans limitrophes ou adjacents. Les plans reliés en certains points sont limitrophes. Dites-vous qu'ils se touchent tout simplement. Ainsi, là où ils sont en contact, tout voyageur peut quitter une réalité pour entrer dans une autre.

Les plans coexistants. S'il est possible de créer en n'importe quel endroit un lien entre deux plans, ceux-ci sont coexistants. Ils se chevauchent donc totalement. On atteint un plan coexistant depuis n'importe quel point du plan de départ. Du reste, lorsqu'on se rend dans un tel plan, il est généralement possible de voir ou d'affecter le plan avec lequel il coexiste.



Strates

Les plans sont divisés en " sous-plans " ou strates. Il s'agit de plans d'existence distincts, chacun présentant ses propres caractéristiques. Les strates sont reliées les unes aux autres par un ensemble de portails, vortex et autres frontières mouvantes. On accède généralement à une strate par une autre : la première du plan, qui se situe tout en haut ou tout en bas selon les lieux. La plupart des accès (comme les portails et les vortex naturels) aboutissent à ce premier niveau, depuis lequel on peut se rendre sur les autres.

Description des plans

Le plan Matériel

Le plan Matériel est au centre de la plupart des cosmogonies et c'est par rapport à lui que sont définis les autres plans.

Le plan Matériel affiche les caractéristiques suivantes :

- *Gravité normale.*
- *Passage du temps normal.*
- *Altération normale.*
- *Aucune caractéristique élémentaire ou énergétique.*
- *Alignement neutre modéré.*
- *Magie normale.*

Le plan Éthéré

Le plan Éthéré est une dimension coexistante avec le plan Matériel et souvent avec d'autres plans. Le plan Matériel lui-même est visible depuis le plan Éthéré, mais il semble assourdi et indistinct, ses couleurs se fondant les unes dans les autres et ses bords s'estompant dans un flou brumeux.

S'il est possible d'observer le plan Matériel depuis le plan Éthéré, ce dernier est généralement invisible aux yeux des créatures du plan Matériel. Normalement, les créatures du plan Éthéré ne peuvent attaquer celles du plan Matériel et vice versa. Un voyageur situé dans le plan Éthéré est invisible, intangible et complètement silencieux pour un personnage situé dans le plan Matériel.

Le plan Éthéré est principalement vide de structures et d'obstacles, mais il possède ses propres habitants. Parmi ceux-ci se trouvent les autres voyageurs éthérés, mais les fantômes constituent un danger particulier pour ceux qui marchent dans la brume...

Le plan Éthéré affiche les caractéristiques suivantes :

- *Aucune gravité.*
- *Altération normale.* Il y a de toute façon peu de choses à modifier dans ce plan.
- *Alignement neutre modéré.*
- *Magie normale.* Les sorts fonctionnent normalement dans le plan Éthéré, mais ils n'affectent pas le plan Matériel. Les seules exceptions sont les sorts et les pouvoirs magiques exploitant la force magique (dotés du registre de force, comme projectile magique) et les abjurations affectant les êtres éthérés. Bien sûr, les lanceurs de sorts situés dans le plan Matériel doivent bénéficier d'un moyen de détecter les ennemis situés dans le plan Éthéré avant de les viser au moyen de sorts de force. S'il est possible de toucher un adversaire éthéré au moyen d'un projectile magique lancé depuis le plan Matériel, l'inverse ne l'est pas. Aucune attaque magique ne peut passer du plan Éthéré au plan Matériel, y compris les attaques de force.

Le plan de l'Ombre

Le plan de l'Ombre est une dimension plongée dans l'obscurité, à la fois adjacente et coexistante avec le plan Matériel. Elle recouvre le plan Matériel à la manière du plan Éthéré, de sorte qu'un voyageur interplanétaire peut emprunter le plan de l'Ombre pour parcourir rapidement de grandes distances. Il est également adjacent à d'autres plans. Au moyen du sort approprié, il est possible de l'explorer pour découvrir d'autres réalités. Le plan de l'Ombre est un monde en noir et blanc : les couleurs y ont disparu. Pour le reste, il semble similaire (mais n'est pas tout à fait identique) au plan Matériel.

En dépit de l'absence de source de lumière, divers plantes, animaux et humanoïdes vivent dans le plan de l'Ombre.

Le plan de l'Ombre est soumis à une caractéristique d'altération magique et certaines régions se déversent continuellement dans d'autres plans. Par conséquent, les cartes précises sont pratiquement inutiles, en dépit de la présence de repères. Le plan de l'Ombre possède les caractéristiques suivantes :

- *Altération magique.* Certains sorts modifient la trame du plan de l'Ombre. L'utilité et la puissance de ces sorts dans le plan de l'Ombre les rendent particulièrement précieux pour les explorateurs comme pour les autochtones.
- *Alignement neutre modéré.*
- *Magie renforcée.* Les sorts affichant le registre d'obscurité sont bonifiés dans le plan de l'Ombre. Ils sont lancés comme s'ils bénéficiaient du don Quintessence des sorts.
- *Magie affaiblie.* Les sorts exploitant ou générant de la lumière ou du feu pétillent parfois lorsqu'ils sont lancés dans le plan de l'Ombre. Un lanceur de sorts tentant de jeter un sort affichant le registre de lumière ou de feu doit réussir un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). Les sorts produisant de la lumière sont en général moins efficaces, toutes les sources de lumière voyant leur portée réduite de moitié dans le plan de l'Ombre. En dépit de la sombre nature du plan de l'Ombre, les sorts produisant, utilisant ou manipulant les ténèbres elles-mêmes ne sont pas affectés par le plan.



Le plan Astral

Le plan Astral est l'espace qui sépare les plans. Lorsqu'un personnage franchit un portail interplanétaire ou projette son esprit dans un plan d'existence différent, alors il voyage à travers le plan Astral. Même les sorts permettant un mouvement instantané à travers un plan touchent brièvement au plan Astral.

Le plan Astral est une formidable sphère infinie de ciel clair et argenté, s'élevant aussi bien en haut qu'en bas. On aperçoit à l'occasion quelques morceaux de matière solide, mais la majorité du plan Astral est un lieu ouvert et infini.

Des voyageurs planaires, tout comme les réfugiés d'autres plans, résident dans le plan Astral.

Le plan Astral possède les caractéristiques suivantes :

- *Gravité directionnelle subjective.*
- *Passage du temps immuable.* Le vieillissement, la faim, la soif, le poison et la guérison naturelle n'affectent personne dans le plan Astral, bien qu'ils reprennent leur cours normal lorsque le voyageur le quitte.
- *Alignement neutre modéré.*
- *Magie renforcée.* Tous les sorts et pouvoirs magiques utilisés dans le plan Astral peuvent être employés comme s'ils étaient bonifiés par le don Incantation rapide. Les sorts et pouvoirs magiques bénéficiant déjà de ce don ne sont pas affectés, tout comme les sorts lancés par des objets magiques. Comme avec le don Incantation rapide, on ne peut lancer qu'un sort à déclenchement rapide par round.

Le plan élémentaire de l'Air

Le plan élémentaire de l'Air est vide, constitué dans toutes les directions d'un ciel sans fin.

Le plan élémentaire de l'Air est le plus confortable et hospitalier des plans intérieurs, et toutes sortes de créatures aériennes y vivent. De fait, les créatures volantes disposent de formidables avantages dans ce plan. Même si les voyageurs incapables de voler peuvent facilement y survivre, ils sont en position de faiblesse.

Le plan élémentaire de l'Air possède les caractéristiques suivantes.

- *Gravité directionnelle subjective.* Les habitants du plan déterminent eux-mêmes où se trouve leur " bas ". Les objets qui ne sont pas soumis à la force d'une créature ne bougent pas.
- *Air dominant.*
- *Magie renforcée.* Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent, manipulent ou créent de l'air (y compris ceux du domaine de l'Air) voient à la fois leur effet et leur portée bonifiés (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux). Les sorts et pouvoirs magiques dont l'effet et la portée sont déjà bonifiés ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- *Magie affaiblie.* Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de la terre (y compris la convocation d'élémentaires de la Terre ou d'Extérieurs relevant du sous-type de la terre) sont affaiblis.

Le plan élémentaire de l'Eau

Le plan élémentaire de l'Eau est une mer sans fond ni surface, un environnement entièrement liquide baigné d'une lueur diffuse. C'est l'un des plans intérieurs les plus hospitaliers, du moins une fois que le voyageur a résolu le problème de la respiration...

Les océans éternels de ce plan varient de glacials à bouillants, de salés à doux. Ils sont en perpétuel mouvement, tourmentés par les courants comme par les marées. Les communautés permanentes des lieux s'agglutinent autour d'épaves suspendues au sein de ce liquide sans fin, dérivant au gré des marées du plan.

Le plan élémentaire de l'Eau affiche les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle subjective.** La gravité de ce plan fonctionne sur le même principe que celle du plan élémentaire de l'Air. Cependant, s'élever ou descendre dans le plan élémentaire de l'Eau est plus lent (et moins dangereux) que dans le plan élémentaire de l'Air.
- **Eau dominante.**
- **Magie renforcée.** Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'eau voient à la fois leurs effets et leur portée étendus (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux.). Les sorts et pouvoirs magiques dont la portée et les effets sont déjà étendus ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- **Magie affaiblie.** Les sorts et pouvoirs magiques relevant du registre du feu sont affaiblis. Cela inclut les sorts du domaine du Feu.



Le plan élémentaire du Feu

Dans le plan élémentaire du Feu, tout brûle. Le sol n'est constitué que de formidables plaques de flammes comprimées, en danse perpétuelle. L'air vibre de la chaleur des tempêtes de flammes continues et le liquide le plus courant y est le magma, et non l'eau. Les océans sont de flammes liquides et les montagnes suppurent de la lave en fusion. Ici, le feu survit sans combustible ni air, mais les produits inflammables amenés dans le plan sont aisément consumés.

Le plan élémentaire du Feu affiche les caractéristiques suivantes :

- **Feu dominant.**
- **Magie renforcée.** Les sorts et pouvoirs magiques affichant le registre du feu voient à la fois leurs effets et leur portée étendus (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux). Les sorts et pouvoirs magiques dont la portée et l'effet sont déjà étendus ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- **Magie affaiblie.** Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'eau (y compris la convocation d'élémentaires de l'Eau ou d'Extérieurs affichant le sous-type d'eau) sont affaiblis. Cela inclut également les sorts du domaine de l'Eau.

Le plan élémentaire de la Terre

Lieu de richesses cachées, muraille protégeant des ennemis, tombeau des explorateurs cupides, le plan élémentaire de la Terre est un lieu solide, fait de roches, de terre et de pierres. Le voyageur imprudent et mal préparé peut se retrouver enseveli au sein de cette vaste solidité de matière et voir sa vie broyée dans le néant. Ses restes empoussiérés serviront alors d'avertissement à toute personne assez folle pour lui emboîter le pas. Malgré sa nature solide et rigide, le plan élémentaire de la Terre varie dans sa consistance, allant d'un sol relativement meuble à des veines de métaux plus lourds et précieux.

Le plan élémentaire de la Terre affiche les caractéristiques suivantes :

- **Terre dominante.**
- **Magie renforcée.** Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent, manipulent ou créent de la terre ou de la pierre (y compris ceux du domaine de la Terre) voient à la fois leurs effets et leur portée bonifiés (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux). Les sorts et pouvoirs magiques dont l'effet et la portée sont déjà bonifiés ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- **Magie affaiblie.** Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'air (y compris la convocation d'élémentaires de l'Air ou d'Extérieurs relevant du sous-type d'air) sont affaiblis. Cela inclut également les sorts du domaine de l'Air.

Le plan de l'énergie négative

Pour le voyageur, il n'y a pas grand-chose à voir dans le plan de l'énergie négative. C'est un lieu vide et obscur, un puits éternel où l'on peut tomber jusqu'à ce que le plan lui-même dérobe toute lumière et toute force.

Le plan de l'énergie négative est le plus hostile des plans intérieurs, et le plus dédaigneux et intolérant envers la vie. Seules les créatures invulnérables à ses énergies voleuses d'existence peuvent y survivre.

Le plan de l'énergie négative affiche les caractéristiques suivantes :

- **Gravité directionnelle subjective.**
- **Énergie négative majoritairement dominante.** Des régions du plan affichent la caractéristique d'énergie négative minoritairement dominante, et ces îlots sont souvent habités.
- **Magie renforcée.** Les sorts et pouvoirs magiques exploitant l'énergie négative bénéficient du don Quintessence des sorts. Les sorts et pouvoirs magiques dont la quintessence est déjà tirée ne sont pas concernés par ce bénéfice. Les pouvoirs de classe qui exploitent l'énergie négative, comme la guérison des morts-vivants, sont utilisés avec un dé de taille immédiatement supérieure à la taille habituelle (la guérison des morts vivants, par exemple, s'effectuera avec des d8 plutôt que des d6).
- **Magie affaiblie.** Les sorts et pouvoirs magiques exploitant l'énergie positive, y compris les sorts de soins, sont affaiblis. Les personnages sont victimes d'un malus de -10 aux jets de Vigueur qu'ils effectuent pour regagner des niveaux négatifs conférés par une absorption d'énergie.
- **Rencontres aléatoires.** Les rencontres aléatoires sont très rares dans ce plan car il est quasiment désert.

Le plan de l'énergie positive

Le plan de l'énergie positive ne possède pas de surface et est semblable au plan élémentaire de l'Air par sa nature vaste et ouverte. Toutefois, chaque parcelle de ce plan brille fortement d'un pouvoir inhérent. Ce pouvoir est dangereux pour les enveloppes charnelles et mortelles, qui ne sont pas faites pour le recevoir.

En dépit des effets bénéfiques du plan, c'est l'un des plus hostiles des plans intérieurs. Un voyageur non protégé y déborde de pouvoir alors que l'énergie positive s'empare de son corps. Puis, sa forme mortelle étant incapable de contenir pareille puissance, elle s'embrase comme une petite planète prise dans une supernova. Les visites dans le plan de l'énergie positive sont brèves et, même alors, les voyageurs doivent être sérieusement protégés.

Le plan de l'énergie positive affiche les caractéristiques suivantes :

- *Gravité directionnelle subjective.*
- *Énergie positive majoritairement dominante.* Des régions du plan ne possèdent que la caractéristique d'énergie mineure positive, et ces îlots sont souvent habités.
- *Magie renforcée.* Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent de l'énergie positive bénéficient du don Quintessence des sorts. Les sorts et pouvoirs magiques dont la quintessence est déjà tirée ne sont pas concernés par ce bénéfice.
Les pouvoirs de classe exploitant l'énergie positive, comme la destruction de morts-vivants, sont utilisés avec un dé de taille immédiatement supérieure à la taille habituelle (la destruction des morts vivants, par exemple, s'effectuera avec des d8 plutôt que des d6). (De toute façon, on ne rencontre pratiquement aucun mort-vivant dans ce plan.)
- *Magie affaiblie.* Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent l'énergie négative sont affaiblis, y compris les sorts de blessure.
- *Rencontres aléatoires.* Les rencontres aléatoires sont très rares dans ce plan car il est quasiment désert.

Les Étendues des Élysées

Les Étendues des Élysées sont un ensemble de royaumes divins où siègent les Dieux et Déesses d'alignement Bon et Neutre. Ce plan est l'un des rares lieux du multivers où l'absence de conflit est la règle et où les peuples vivent dans l'harmonie et la paix.

Les royaumes divins sont rarement le domaine exclusif d'une unique divinité. Ils sont généralement partagés entre les membres d'un même panthéon. Techniquement, chaque royaume forme une strate séparée des autres pouvant à tout moment être scellées par leurs divins propriétaires. Cependant, les visiteurs n'en ont généralement pas conscience tant ils s'intègrent harmonieusement dans le paysage des Étendues des Élysées. On y trouve notamment :

- *Le Mont Olympe*, où siègent les Douze Dieux vainqueurs des Titans Primordiaux : Zeus, Héra, Poséidon, Déméter, Athéna, Dionysos, Apollon, Artémis, Ares, Aphrodite, Héphestos et Hermès
- *L'Arth*, la forêt des Elfes Immortels, lieu mythique où les esprits des elfes viennent se retirer lorsqu'ils sont trop las de ce bas monde.

- *La Montagne de Fer*, dans laquelle les dieux Nains ont creusé des gigantesques palais afin d'accueillir leurs fidèles comme ils le méritent.
- *Les Vertes Collines*, un îlot de calme absolu où les gnomes retrouvent leurs créateurs.
- *Les Sables Eternels du Pesedjet*, domaine de Râ, Isis, Osiris et Horus
- *Le Royaume d'Asgard* où règnent Thor, Odin, et les Aesirs.
- *Gaia*, le reflet du monde primordial, habité par les esprits chamaniques des animaux et des plantes.

Il est excessivement difficile d'atteindre les Étendues. Les Dieux gardent en effet jalousement leur domaine. Ils en réservent généralement l'accès à leurs plus fidèles serviteurs. Les Élysées sont également le lieu d'origine des créatures célestes en tous genres et des esprits primordiaux de la nature.

Les Étendues des Élysées ont les caractéristiques suivantes :

- *Gravité normale*
- *Passage du temps immuable* : Les ravages du temps n'ont pas de prise sur les Étendues. Les effets sur la faim, la soif, le vieillissement et les empoisonnements sont annulés et la vitesse de guérison naturelle y est doublée.
- *Plan fini*
- *Altération divine* : les Dieux siégeant dans les Étendues ont tout pouvoir sur leurs domaines respectifs.
- *Alignement Bon intense*, pour les royaumes divins appartenant aux dieux Bons.
- *Alignement Neutre* pour les royaumes divins appartenant aux dieux Neutres.
- *Magie Divine renforcée* pour les lanceurs de sorts divins d'alignement Bon ou Neutre.

Les Tréfonds Obscurs

Les Tréfonds Obscurs forment le reflet maléfique des Étendues des Élysées. Ils sont le domaine des divinités d'alignement Mauvais et des deux camps engagés dans la Guerre Intestine : les Diables Loyaux Mauvais et les Démons Chaotiques Mauvais.

Comme les Étendues, les Tréfonds sont composés d'une multitude de strates reliées entre elles par des tunnels obscurs et tortueux. Contrairement aux Étendues, chaque strate est généralement le domaine d'un dieu unique. Ce dernier règne sans partage sur les âmes damnées ayant eu le malheur d'échouer chez lui. On y trouve notamment les domaines de Tiamat, Hadès, Set, Lloth, Grak le Père des Orcs et de la Grande Hyène vénérée par les Gnolls. Dans cette myriade de strates, deux royaumes se distinguent nettement : les Neufs Enfers peuplés par les Diables dirigés par Asmodeus et les Abysses, peuplées par des hordes de Démons.

Ce plan est également l'opposé des Étendues à un autre égard : il est extrêmement facile de s'y rendre et presque impossible d'en repartir sans la permission d'une divinité, d'un général diabolique ou d'un seigneur démon.

Les Tréfonds Obscurs ont les caractéristiques suivantes :

- *Gravité directionnelle subjective* : cette caractéristique très particulière des Tréfonds accroît considérablement le malaise et la difficulté qu'ont les visiteurs à se repérer.

- *Passage du temps inhabituel et immuable* : Chaque année passée dans les Tréfonds équivaut à une décennie dans le monde des mortels. Il n'est pas nécessaire de manger ou de boire dans les Tréfonds, comme il est impossible d'y vieillir, ce qui rend la perspective d'y être enfermé encore plus terrifiante. Pour couronner le tout, lorsqu'un pauvre voyageur retourne dans son monde, le temps reprend ses droits rétroactivement, accélérant considérablement son vieillissement et pouvant le tuer en seulement quelques jours.
- *Altération divine* : les Dieux, les Seigneurs Démons et les Maîtres Diaboliques ont tout pouvoir sur leurs domaines respectifs.
- *Alignement Mauvais intense*.
- *Magie renforcée pour les personnages d'alignement Mauvais*. Magie sauvage pour les autres.

L'Étrange Lointain

L'Étrange Lointain est une énigme, un plan en apparence inaccessible et introuvable dont l'existence même fait débat au sein des Universités de Magie. Le document le plus détaillé traitant de ce plan est le Necronomicon, écrit il y a des millénaires par le poète fou Al-Azred. Il prétendait que des entités terribles y seraient retenus prisonnières, prêtes à se nourrir de la force vitale et de la santé mentale des malheureux qui s'approcheraient de trop près. Il les nommait Cthulhu, Hastur, Shub-Niggurath ou encore Yog-Sothoth.

D'après Al-Azred, ce plan se trouverait au delà des astres. Seul un sombre rituel impliquant de déchirer la trame même de la réalité permettrait de s'y rendre. Au fil des siècles, d'autres occultistes ont déclaré avoir trouvé un passage vers le Lointain, certains impliquant de traverser, en rêve, une étrange caverne, d'autres d'explorer les fonds marins à la recherche d'un portail mythique.

Si on en croit les légendes, on y trouverait des lieux terrifiants comme la planète Yuggoth, le Palais du Roi en Jaune, la cité engloutie R'lyeh, le Plateau de Leng, la Tanière du Veilleur et Kadath l'Inconnue.

Les rares fous à avoir réussi à se rendre dans le Lointain et à en revenir rapportent qu'il dispose des caractéristiques suivantes :

- *Gravité directionnelle subjective*
- *Passage du temps capricieux*
- *Plan infini*
- *Magie sauvage*
- *Altération «divine»* : les terribles entités qui hantent le Lointain ont tout pouvoir sur leurs domaines respectifs.
- *Géométrie impossible* : Le paysage du Lointain est littéralement non-euclidien et impossible à contempler pour un esprit mortel. Pour chaque heure passée dans le Lointain, le voyageur doit réussir un test de Volonté DD 25 sous peine de perdre un point de Sagesse. Arrivé à 0 points de Sagesse, il devient définitivement et irrémédiablement fou à lier.

Et la mort dans tout ça ?

Contrairement aux autres éditions de Douves & Démons, Epique 6 ne propose aucun moyen simple pour permettre à un personnage légendaire de revenir à la vie : dans ce jeu un mort est voué à le rester.

Si toutefois un individu quelconque (PJ ou PNJ) devait absolument être ramené des limbes, cela se déroulerait probablement par le biais d'un rituel approprié.

Voilà pourquoi nous vous proposons deux exemples de rituels créés dans cette optique.

Notez néanmoins la différence fondamentale qui existe entre un sort de retour à la vie façon D&D et un rituel de résurrection à la manière d'Epique 6 : dans le premier cas il s'agit d'un simple outil, dans le deuxième d'un objectif scénaristique à part entière.



Conditions légales d'utilisation

La permission de copier, modifier et distribuer les fichiers désignés collectivement sous le nom de Document de Référence du Système (« DRS ») [System Reference Document (« SRD »)] n'est accordée qu'à travers l'utilisation de la licence ludique libre [Open Game License] v1.0a.

Ces documents sont publiés selon la licence ludique libre v1.0a et vous devez lire et comprendre les termes de cette licence avant d'utiliser ces documents.

Le texte de la licence en elle-même n'est pas du contenu ludique libre. Les instructions sur l'usage de la licence sont intégrés à la licence.

Les termes suivants (et leurs traductions) sont désignés comme identité du produit [Product Identity], comme défini dans la Section 1(e) de la licence ludique libre v1.0a, sont sujets aux conditions établies dans la Section 7 de l'OGL, et ne sont pas du contenu ludique libre : Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, character names (including those used in the names of spells or items), places, Red Wizard of Thay, Heroic Domains of Ysgard, Ever-Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

Tout le reste du DRS est du contenu ludique libre selon la description de la Section 1(d) de la licence.

Pour plus d'information sur la licence ludique libre, consultez le site www.opengamingfoundation.org ou www.wizards.com/d20.

Voici les termes de la licence ludique libre v1.0a.

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, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE