



Livre 1

MANUEL des JOUEURS

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.

Un grand merci à Eric «Adunaphel» Zemerli pour sa relecture finale méticuleuse et rapide.

Les gentils traducteurs du DRS 3.5 et des Arcanes Exhumés qui nous ont laissé utiliser leur travail : Eric Holweck, Jerome Vessière, Sandy Julien 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 diverses personnes liées aux relectures graphiques : Nicolas Venner, Isabelle Desalos, Dimitri Michelsen, Julien Malarewicz, Vicent Bruni, Philippe Millet, Silvère Poirier.

Les généreux mécènes du projet Epique 6.

Sommaire

<i>Introduction</i>	5	<i>Les dons</i>	91
<i>Les caractéristiques</i>	11	<i>Conditions</i>	91
<i>Force</i>	11	<i>Description des dons</i>	91
<i>Dextérité</i>	11	<i>L'alignement</i>	117
<i>Constitution</i>	11	<i>L'équipement</i>	121
<i>Intelligence</i>	12	<i>Équiper son personnage</i>	121
<i>Sagesse</i>	12	<i>La richesse et l'argent</i>	121
<i>Charisme</i>	12	<i>Les armes</i>	122
<i>Évolutiun des caractéristiques</i>	12	<i>Les armures</i>	134
<i>Les races</i>	15	<i>Marchandises et services</i>	139
<i>Humains</i>	15	<i>Le combat</i>	151
<i>Demi-elfes</i>	15	<i>Déroulement du combat</i>	151
<i>Demi-orques</i>	16	<i>Les tests d'initiative</i>	151
<i>Elfes</i>	16	<i>Les différents types d'actions</i>	152
<i>Gnomes</i>	16	<i>Les notions et manoeuvres de base du combat</i>	153
<i>Halfelins</i>	17	<i>Les attaques d'opportunité</i>	156
<i>Nains</i>	17	<i>Infliger des dégâts</i>	156
<i>Les Classes</i>	19	<i>Les blessures et la mort</i>	157
<i>Barbare</i>	19	<i>Dégâts non-létaux</i>	159
<i>Barde</i>	22	<i>Modificateurs de combat: circonstances favorables</i>	
<i>Connétable</i>	26	ou défavorables	159
<i>Druide</i>	29	<i>Abru et camouflage</i>	160
<i>Ensorceleur</i>	33	<i>Présentations des actions courantes</i>	163
<i>Guerrier</i>	36	<i>Combat monté</i>	172
<i>Paladin</i>	37	<i>Fets de sauvegarde</i>	173
<i>Prêtre</i>	41	<i>Points de conviction</i>	174
<i>Rôdeur</i>	44	<i>Déplacement et position sur un plan quadrillé</i>	174
<i>Roublard</i>	47	<i>La vie d'aventurier</i>	177
<i>Les compétences</i>	49	<i>Poids transportable</i>	177
<i>Utilisations des compétences</i>	49	<i>Déplacements</i>	178
<i>Degré de maîtrise</i>	49	<i>Exploration</i>	181
<i>Score de caractéristique</i>	49	<i>La magie</i>	183
<i>Degré de difficulté</i>	50	<i>Lancer des sorts</i>	183
<i>Test opposé</i>	50	<i>Utiliser des rituels</i>	186
<i>Nouvelles tentatives</i>	50	<i>Présentation des sorts</i>	186
<i>Test inné de compétence</i>	51	<i>La magie profane</i>	194
<i>Conditions favorables ou défavorables</i>	51	<i>La magie divine</i>	195
<i>Temps d'utilisation des compétences</i>	51	<i>Les pouvoirs spéciaux</i>	196
<i>Test sans jet de dé</i>	51	<i>Liste de sorts</i>	197
<i>Faire 10</i>	51	<i>Sorts de barde</i>	197
<i>Faire 20</i>	52	<i>Sorts de druide</i>	199
<i>Test de caractéristique et test de niveau de lanceur</i>		<i>Sorts d'ensorceleur ou de magicien</i>	200
<i>de sorts</i>	52	<i>Sorts de prêtre</i>	203
<i>Combiner ses compétences</i>	52	<i>Domaines de prêtres</i>	205
<i>Actions individuelles simultanées</i>	52	<i>Les sorts</i>	209
<i>Aider quelqu'un</i>	52		

Épique 6, introduction

Malgré toute notre bonne volonté, Épique 6 reste une bonne grosse masse de règles, parfois indigeste.

En effet, pour écrire ce jeu, nous nous sommes basé sur le Document de Référence du Système (DRS) du vénérable Ancêtre (dans sa version 3.5).

Hors, ce DRS est un énorme pavé de règles brutes avec peu, voire pas, d'exemples ou de textes d'ambiance.

Même si Épique 6 est une version considérablement allégée de ce DRS et si nous avons fait de notre mieux pour vous proposer une présentation modernisée et allégée, le registre reste le même : de la règle, de la règle et encore de la règle.

Cette accumulation n'est même pas exhaustive : certains points essentiels du jeu (liés essentiellement à la progression des personnages) ne sont pas inclus dans le DRS.

C'est, entre autre, pour vous présenter ces points que nous avons choisi d'écrire cette introduction, ce « chapitre 0 ».

Nous allons aussi en profiter pour donner quelques conseils et faire un rapide tour de table de ce que propose Épique 6 par rapport au jeu original.

Création des personnages

Pour créer votre alter égo héroïque, les choses, nous l'espérons, sont relativement simples :

- Déterminez le score de vos caractéristiques de base (voir **chapitre 1**) sachant que le nombre de points dont vous disposez pour acheter vos scores est choisi par votre conteur.
- Choisissez votre race et votre classe de personnage (voir **chapitre 2** & **chapitre 3**). Sauf indication contraire de votre conteur, votre personnage sera créé au niveau 1. Appliquez les éventuels modificateurs raciaux de votre personnage à ses scores de caractéristiques.
- En fonction de vos scores de caractéristiques, de votre race et de votre classe, achetez des degrés de maîtrise puis calculez vos modificateurs de compétences (voir **chapitre 4**). Profitez en aussi pour déterminer quels langages maîtrise votre personnage.
- Un personnage de niveau 1 est créé avec au moins un don : choisissez-en un pour votre alter-égo (voir **chapitre 5**). Un personnage humain et/ou guerrier dispose de dons supplémentaires à la création.
- Choisissez l'alignement moral de votre personnage (voir **chapitre 6**).
- En fonction de votre classe, achetez votre équipement (voir **chapitre 7**).
- En fonction de vos scores de caractéristiques, de votre race, de votre classe, de votre équipement et éventuellement de votre/vos don(s) calculez vos valeurs de combat (voir **chapitre 8**) : points de vie, modificateurs aux jets de sauvegarde, modificateur aux jets d'initiative, mouvement, modificateurs aux jets d'attaque possibles (contact, mêlée & distance) et enfin modificateurs aux jets de défense possible (normal, pris au dépourvu & contact).
- Si votre personnage est un lanceur de sorts (classe de **barde**, **ensorceleur**, **druide** ou **prêtre**) choisissez ses sorts connus (voir **chapitre 11** & **chapitre 12**) puis, en fonction de votre caractéristique primordiale, de votre niveau et éventuellement de votre/vos don(s) calculez votre quota de sort par jour, votre modificateur aux tests de maîtrise ainsi que votre modificateur aux tests de niveau de lanceur de sort (voir **chapitre 10**).

Un soupçon de robustesse.

Nous conseillons aux conteurs d'accorder gracieusement aux personnages joueurs de niveau 1 un don de robustesse (+3 points de vie) supplémentaire gratuit à la création.

En effet, l'édition 3.5 de l'ancêtre est considérée comme particulièrement létale pour les personnages de niveau 1, ce qui incite de nombreux conteurs à faire commencer les campagnes au niveau 2. Nous estimons, pour notre part, que ce petit coup de pouce de 3 pv supplémentaires remplit parfaitement son office en permettant aux PJ's d'aller jusqu'au bout de leur premières aventures.

Dans le même ordre d'idée, un conteur frustré par le petit nombre de points de compétence dont disposent les personnages au niveau 1 peut parfaitement accorder un don d'esprit ouvert (+5 points de compétence) supplémentaire gratuit à la création.

C'est moins indispensable, selon nous, mais si ça peut permettre aux joueurs de se sentir plus à l'aise...

Progression des personnages.

Hérésie ultime, Épique 6 est une version de D&D totalement dépourvue de points d'expérience.

Le postulat de base du jeu est que les personnages progressent en fonction de leurs aventures, de l'évolution de l'histoire et des objectifs du conteur.

Pas de XP donc : **quand le conteur le décide, les personnages progressent.**

Point à la ligne.

Dans Épique 6 la progression des personnages se fait en deux étapes : la progression par niveaux de classe suivie de la progression par acquisition de dons supplémentaires.

Dans un premier temps, les personnages vont acquérir des niveaux de classe et progresser ainsi du niveau 1 jusqu'au niveau 6.

A chaque montée de niveau, le personnage devra recalculer une bonne partie des statistiques de son personnage : points de vie et modificateurs de compétence, par exemple, augmentent à chaque niveau. Les autres valeurs peuvent augmenter de façon moins régulière (modificateurs de sauvegarde, modificateurs aux jets d'attaque, etc.) mais, au final, le personnage va progresser dans tous les aspects du jeu. On notera qu'Épique 6 ne propose pas de règles de multi-classage : c'est un choix assumé et nous estimons que les variantes de classes proposées compensent largement cette absence.

On notera aussi les points suivants :

- Quelle que soit sa classe, le personnage acquiert un don supplémentaire au niveau 3 puis un autre au niveau 6.
- Quelle que soit sa classe, le personnage voit un de ses scores de caractéristique (au choix du joueur) augmenter d'un point au niveau 4.

Une fois qu'un personnage a atteint le niveau 6 de sa classe de personnage, il continue de progresser uniquement via l'acquisition de dons supplémentaires (au choix du joueur en respectant les pré-requis). Ces dons vont lui permettre de continuer à gagner en puissance mais de façon beaucoup plus lente et progressive qu'à l'époque de la progression par niveaux : le personnage est devenu un héros épique mais sa légende restera toujours celle d'un mortel, elle ne deviendra pas celle d'un demi-dieu.

En plus d'améliorer ses capacités propres, la progression d'un personnage lui permet aussi d'accumuler de nouvelles ressources : au fil de ses aventures il va prendre possession d'outils de qualité supérieure et de puissants objets magiques. Cet aspect de la progression des personnages est géré par le Conteur et est détaillé dans les chapitres XX et XX.

Les notions de base du jeu

La mécanique de base de l'édition 3.5 du Vénérable Ancêtre est d'une simplicité biblique : lorsqu'un personnage tente une action qui a une chance d'échouer, le joueur lance un dé à vingt faces (d20). Pour savoir si l'action réussit ou échoue, on suit les étapes suivantes :

- Lancer un d20 ;
- Ajouter les modificateurs appropriés ;
- Comparer le résultat à un seuil de réussite.

Si le résultat est supérieur ou égal au seuil de réussite, le personnage réussit. Si le résultat est inférieur au seuil de réussite, il échoue.

Sur ce système simple, se greffent de nombreuses subtilités : beaucoup de facteurs peuvent entrer en ligne de compte pour calculer les « modificateurs appropriés » et/ou le « seuil de réussite », mais, au final, le cœur du jeu reste toujours le même.

Le travail des joueurs et du conteur se résume donc, dans la majorité des cas, à savoir quel modificateur ajouter au résultat d'un lancer de d20 : les PJs et PNJs du jeu sont en effet susceptibles d'effectuer des jets d'initiative, d'attaque, de défense et de sauvegarde (voir **chapitre 8**), mais aussi des tests de compétence (voir **chapitre 4**), de maîtrise ou de niveau de lanceur de sorts (voir **chapitre 10**).

Pour finir, il faut aussi garder en tête qu'Épique 6 propose aux joueurs un système de points de conviction (présentés dans le **chapitre 8**) qui leur permet de « jouer » avec le lancer de d20 et d'avoir un petit peu de contrôle sur cet outil très aléatoire.



Des alternatives au d20

Épique 6 a été testé en utilisant deux mécaniques de remplacement du d20 : le « deck 20 » et le « jet virtuel ». Comme nous ne voulions pas (trop) brusquer nos lecteurs dans leurs habitudes, nous avons conservé une présentation des règles basée, par défaut, sur l'usage du d20. Mais, soyons clairs, il est évident pour nous que le remplacement du d20 par le « deck 20 » ainsi que l'usage régulier du « jet virtuel » constituent un progrès évident par rapport au traditionnel d20. Tout conteur d'Épique 6 désireux de tester le jeu dans des conditions optimum devrait, selon nous, utiliser ces deux alternatives.

Le principe du deck 20 est de remplacer l'usage du d20 par celui d'un jeu de carte ordinaire. Chaque joueur dispose donc d'un deck personnel de 40 cartes : 20 rouges et 20 noires (le jeu classique, donc, sans les figures ni les jokers). Les jeux sont mélangés en début de partie, puis posés, face cachée, à côté des fiches de personnage.

En cours de jeu, à chaque fois que le joueur devrait normalement lancer un d20, le joueur tire une carte de son jeu, sachant que les cartes rouges ont leur valeur normale (de 1 à 10, donc), que les cartes noires ont leur valeur augmentée de 10 points (de 11 à 20, donc) et que ces valeurs remplacent le résultat du d20.

La carte tirée n'est pas remise dans le paquet, mais défaussée. Lorsqu'il ne reste plus aucune carte à tirer dans le paquet d'un joueur, celui-ci mélange l'ensemble de ses cartes défaussées pour reconstituer sa pioche.

Avec l'usage du deck 20, les points de conviction d'Épique 6 acquièrent une nouvelle fonctionnalité : en dépensant 2 points de conviction, le joueur peut choisir à tout moment de mélanger son jeu et sa défausse pour refaire une nouvelle pioche (sans attendre, donc, d'avoir épuisé toutes ses cartes).

Le principe du jet virtuel est de remplacer l'idée même du tirage aléatoire (qu'il soit basé sur un d20 ou sur le deck 20) par une prime à l'inventivité du joueur. Lorsque, sur une action nécessitant une méthode de résolution de type d(eck)20 + modificateur vs difficulté, le joueur fait l'effort de décrire soigneusement son action, de la rendre vivante, de donner des détails ou même de l'interpréter (pour une scène sociale), le conteur peut prendre la liberté de noter sur 20 la prestation du joueur et de considérer cette note comme le résultat obtenu par un lancer « virtuel » de d20. De cette manière un monologue à la Cyrano vaudrait un 17 sur un jet de représentation (déclamation) tandis qu'une description minutieuse des recherches effectuées par le personnage vaudrait un 14 sur un jet de fouille.

Le jet virtuel ne doit pas être pratiqué systématiquement mais, utilisé régulièrement, il récompense les joueurs pour leur investissement dans la narration et rend l'ensemble de l'aventure plus vivante.



Les joueurs lancent tous les dés

Épique 6 part du principe que les joueurs lancent tous les dés tandis que le conteur se concentre sur la narration.

Dans l'édition originelle du jeu, joueurs et conteur se partagent les lancers de dés : en combat, par exemple PJs et PNJs possèdent une Classe d'Armure (CA) fixe à laquelle on oppose un jet d'attaque. Les joueurs effectuent donc des jets d'attaque pour passer la CA des PNJs alors que le conteur effectue les jets d'attaque des PNJs pour passer la CA des PJs.

Dans Épique 6, toute valeur fixe (= seuil de réussite) est du côté du Conteur : les joueurs n'utilisent que des valeurs semi-aléatoires (= $d20 + \text{modificateur}$). Les PJs effectuent donc des jets d'attaque et de défense pour vaincre des PNJs ayant des CA et des valeurs d'attaque fixes.

Cette mécanique de jeu est aussi confortable à utiliser qu'elle est difficile à formaliser en terme d'écriture des règles : en effet, selon le point de vue (PJ/PNJ) une même règle devra être rédigée différemment. On parlera parfois de test de maîtrise opposé à une valeur de sauvegarde (si un PJ souhaite faire flamber un PNJ à coup de boule de feu) et parfois de jet de sauvegarde opposé à une valeur de maîtrise (si c'est le PJ qui risque de se faire rôtir).

Nous espérons que cet aspect précis d'Épique 6 ne rendra pas les choses trop confuses pour vous.

Ceci posé il faut garder en tête quelques règles de base :

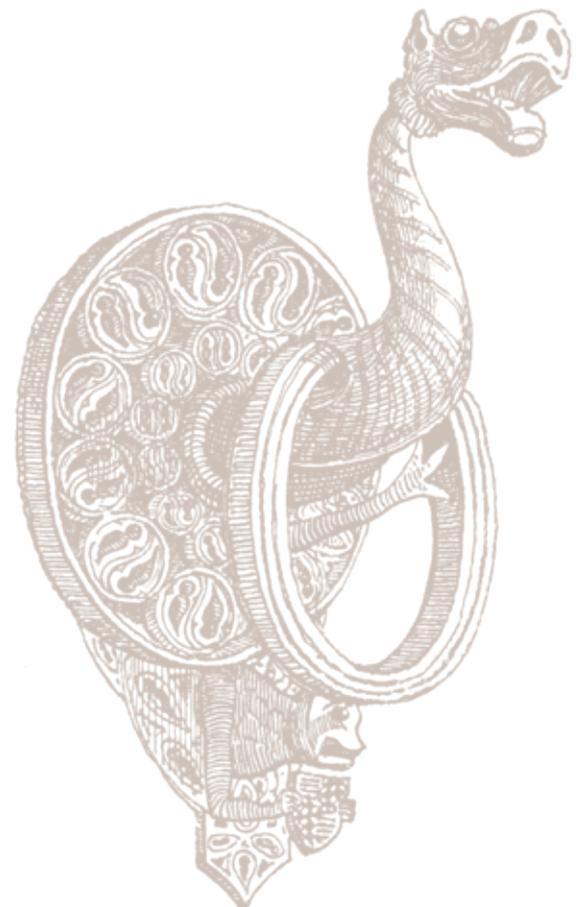
- **Les joueurs remportent toujours les égalités.**
- Par défaut, on considérera que les PNJs font toujours 11 sur leurs jets de $d20$ en opposition (jets de compétence, jets d'initiative, etc.).
- La règle précédente a d'importantes exceptions : lorsque, dans l'édition 3.5, le $d20 + \text{modificateur}$ des PNJs était opposé à une valeur fixe de type $10 + \text{modificateur}$ [comme la Classe d'Armure (CA) et le Degré de Difficulté (DD) des sorts, principalement] on considérera alors que les PNJs font toujours 12 sur leurs jets de $d20$ en opposition (ils obtiennent ainsi 12 sur tous leurs jets d'attaque et tous leurs jets de sauvegarde).
- La combinaison de ces règles et de l'usage des points de conviction permet ainsi aux joueurs d'avoir un contrôle accru sur les actions des PJs : ils peuvent toujours « assurer » un jet de défense ou un test de maîtrise lorsque la situation est critique.
- Le conteur peut décider, ou non, d'étendre le principe de ces règles aux dégâts infligés par les PNJs : les joueurs pourraient apprécier de tirer eux même le nombre de points de vie qu'ils perdent. Ils pourraient aussi apprécier de pouvoir utiliser des points de conviction pour diminuer des dégâts par trop élevés...

Tout cela peut, certes, paraître un petit peu compliqué pour un jeu qui se targue d'être plus simple d'usage que son prédécesseur mais, honnêtement, le jeu en vaut la chandelle : ne pas avoir à lancer les dés est une chose extrêmement reposante pour le conteur et vous ne regretterez pas l'effort d'adaptation initial.

Autres petits points mathématiques

Dans le registre le plus technique, on gardera aussi en tête que :

- Les fractions sont toujours arrondies à l'entier inférieur, même quand la fraction est supérieure à 0,5 (*Exception* : certains jets de dés - dégâts et points de vie, entre autres - ne peuvent jamais descendre en dessous de 1).
- Il arrive qu'une règle spéciale indique de multiplier un chiffre ou un jet de dé. Dès que plusieurs multiplicateurs s'ajoutent, faites la somme des multiplicateurs et otez 1 par multiplicateur au delà du premier. Ainsi, un jet de dés devant être doublé ($\times 2$) puis encore doublé ($\times 2$) sera en fait triplé ($\times 3$, car $2+2=4$ (total des multiplicateurs) - 1 (1 multiplicateur en plus du premier) = 3). Quand on applique ces multiplicateurs à des valeurs réelles (comme le poids ou une distance), utilisez les règles de mathématiques habituelles.





Une philosophie de jeu " à l'ancienne "

Dans son « introduction au jeu de rôle à l'ancienne » (*a quick primer for old school gaming*) Matthew J. Finch présente une philosophie de jeu basée sur 4 « moments zen », des concepts-clés issus des débuts du jeu de rôle et pourtant tout à fait déroutants pour le rôliste moderne.

Ces quatre notions sont très présentes dans la philosophie d'Épique 6 et ce de manière tout à fait paradoxale puisque le jeu est basé sur le squelette d'un système (l'édition 3.5 du vénérable Ancêtre) qui est la matérialisation d'une façon de voir radicalement opposée.

Présentons rapidement ces concepts :

- Privilégier les improvisations ponctuelles plutôt que l'apprentissage de règles exhaustives (*rulings, not rules*). Autrement dit : amis conteurs, faites vous confiance. Utilisez votre bon sens, plutôt que votre mémoire. Une règle vous échappe ? Inventez quelque chose au lieu de feuilleter votre bottin téléphonique/manuel de règles. Un joueur vous propose quelque chose qui sort des sentiers battus ? Improvisez et rebondissez dessus. Bref, essayez de vous voir comme un jongleur mais gardez à l'esprit que vos balles ne sont pas les détails de règles : ce sont les détails de l'histoire que vous faites vivre à vos joueurs. Épique 6 vous propose quelques outils bien pratiques pour cadrer vos improvisations : le jet virtuel présenté quelques paragraphes plus haut mais aussi la mécanique des enjeux que vous découvrirez dans le chapitre 8. N'hésitez pas non plus à élargir ponctuellement les utilisations possibles des points de conviction : laissez donc les joueurs dépenser cette précieuse ressource pour vous corrompre et influencer votre narration en leur faveur (« Tiens, quel hasard, le garde du palais est justement un de mes anciens camarades de régiment ! »).
- Valoriser le talent du joueur plutôt que les capacités de son personnage (*player skill, not character abilities*). L'édition 3.5 de Doves & Démons a toujours orienté le talent des joueurs dans une seule direction : celle de l'optimisation des personnages, de la maîtrise des règles et de leur exploitation. La mécanique du « jet virtuel » a pour but d'encourager les joueurs à faire preuve de talent PENDANT la partie plutôt qu'en amont, lors de la création des persos. Il s'agit clairement de favoriser l'imagination et l'échange plutôt que la froide maîtrise des règles. Un joueur doté d'un personnage non optimisé mais capable d'inventivité pourra à nouveau avoir ses moments de gloire.

- Un jeu héroïque, pas super-héroïque (*héroic, not superhero*). Le postulat de base d'Épique 6 est celui d'une progression limitée. Il permet de proposer un style de jeu plus « proche du sol », plus proche du folklore légendaire et des œuvres fondatrices du genre médiéval fantastique (le Seigneur des Anneaux en tête de liste) : les héros épiques, malgré toute leur puissance, ne sont pas des êtres surhumains et même les plus forts redoutent de croiser le chemin d'un dragon...
- Un jeu sans équilibre forcé (*forget « game balance »*). Épique 6 favorise les univers de jeu construits « en dur » puisque le nivellement de la progression potentielle des PJs permet de s'émanciper du phénomène habituel de la course à l'armement entre joueurs et conteur. Quel que soit le statut des PJs, les humbles gardes de la ville restent une menace potentielle pour peu qu'ils se déplacent en rangs serrés. Et même si une équipe de héros épiques peut espérer vaincre un dragon solitaire, l'affrontement ne sera jamais gagné d'avance. Dans ces conditions, le conteur peut inventer ses univers sans avoir à se soucier de calibrer ses PNJs et ses intrigues en fonction du niveau des PJs. Corollaire de ce qui précède : si ce n'est pas le monde qui doit s'adapter aux PJs, c'est aux PJs de s'adapter au monde. Épique 6 n'encourage pas les rencontres équilibrées : Épique 6 encourage les joueurs à savoir éviter les rencontres manifestement déséquilibrées...



Et enfin : Épique 6 tel qu'il fut joué et testé

Osons le dire : un certain nombre des règles présentées dans le présent ouvrage ont été découvertes au cours de l'écriture du jeu et n'ont, par conséquent, jamais été utilisées par les auteurs (et ne le seront probablement jamais). De la même manière, si certaines des options présentées dans le DRS 3.5 ont disparu purement et simplement d'Épique 6 (parce qu'elle étaient Abominables™) d'autres, à peine moins complexes, sont restées.

Pourquoi ?

Pour faire court disons que certaines règles sont restées parce qu'il est tout aussi facile de les ignorer que de le réintégrer en cas de besoin.

D'autres sont toujours là parce que les auteurs soupçonnent certaines personnes d'avoir un style de jeu différent du leur...

Bref, même dans Épique 6, certaines règles font peur de par leur densité encyclopédique.

Dans ces conditions, le seul conseil qui vaille est le suivant : si ça vous saoule, ne faites pas l'effort de le retenir, zappez-le.

Et si, malgré toutes vos précautions, la situation à laquelle ce point de règle fait référence se présente en jeu, faites comme d'habitude : improvisez quelque chose en utilisant votre bon sens. Il sera toujours temps de vérifier la règle officielle après la partie.

Pour conclure ce chapitre d'introduction et de conseils, quelques citations célèbres ne font jamais de mal :

« C'est vous, le conteur, qui êtes le livre des règles, il n'y en a pas d'autres » (*you are the rulebook, there is no other rulebook*).

« Faites que le jeu soit rapide, spectaculaire et rempli de choix à faire par les joueurs » (*make it fast, make it colorful and make it full of decisions for the players*)

Matthew J. Finch.

« D'un certain point de vue, Doves & Démon ne propose pas de règles, seulement des suggestions de règles » (*in a sense, the D&D game has no rules, only rule suggestions*).

Tom Moldvay

« Un peu de culture, de logique, de raison et de sens commun sont plus utiles qu'une douzaine de manuel de règles » (*knowledge, logic, reason and common sense serve better than a dozen rule books*).

E. Gary Gygax.

Bonne lecture et bon jeu !



Les Caractéristiques

Les six caractéristiques de base définissent votre personnage et affectent la plupart de ses actions.

Force (For)

La Force représente la puissance physique et musculaire de votre personnage. Cette caractéristique est particulièrement importante pour les barbares, guerriers, paladins et rôdeurs, car elle les aide à s'imposer au combat. La Force limite aussi la quantité d'équipement qu'un personnage peut transporter.

Le score de Force s'applique :

- Aux jets d'attaque au corps à corps.
- Aux jets de dégâts des armes de corps à corps et des armes de jet (y compris les frondes). (Exceptions : les attaques portées avec la main non directrice ne bénéficient que de la moitié du score de Force, tandis que celles délivrées à deux mains s'accompagnent d'une fois et demie le score de Force. Un score de Force négatif s'applique aux attaques portées à l'aide des arcs autres que composites.)
- Aux tests d'Escalade, de Natation et de Saut, compétences associées à la Force.
- Aux tests de Force (servant, par exemple, à enfoncer les portes).

Dextérité (Dex)

La Dextérité mesure l'agilité, les réflexes et l'équilibre du personnage. C'est la caractéristique primordiale des roublards, mais elle est également très importante pour tous ceux qui ne portent qu'une armure légère ou intermédiaire (les barbares et les rôdeurs), voire pas d'armure du tout (c'est le cas des ensorceleurs), ainsi que pour quiconque souhaite devenir un bon archer.

Le score de Dextérité s'applique :

- Aux jets d'attaque à distance, ce qui comprend celles portées avec des arcs, des arbalètes et des haches de lancer ou d'autres armes de jet ou à projectiles.
- À la classe d'armure (CA), si le personnage est en mesure de réagir à l'attaque qui le prend pour cible.

- Aux jets de Réflexes, qui permettent d'éviter les boules de feu et toutes les attaques auxquelles on peut échapper en faisant preuve d'une grande rapidité.
- Aux tests d'Acrobaties, Crochetage, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Équitation, Escamotage, Évasion et Maîtrise des cordes, compétences associées à la Dextérité.

Constitution (Con)

La Constitution représente la santé et l'endurance de votre personnage. Un score de Constitution positif augmente le total de points de vie d'un personnage, ce qui rend cette caractéristique très importante pour toutes les classes.

Le score de Constitution s'applique :

- À tous les jets de dés de vie (mais aucun score, aussi bas soit-il, ne peut faire tomber le résultat d'un jet de dé de vie en dessous de 1 ; autrement dit, un personnage gagne au moins 1 point de vie à chaque nouveau niveau).
- Aux jets de Vigueur, qui permettent de résister aux poisons et autres périls similaires.
- Aux tests de Concentration. Cette compétence, vitale pour les lanceurs de sorts, est associée à la Constitution.
- Si le score de Constitution d'un personnage change (dans un sens comme dans l'autre), son total de points de vie augmente ou diminue en conséquence.



Intelligence (Int)

L'Intelligence symbolise les facilités d'apprentissage et de raisonnement de votre aventurier. Elle est importante pour tout personnage souhaitant maîtriser un grand nombre de compétences.

Le score d'Intelligence s'applique :

- Au nombre de langues parlées par le personnage en début de carrière.
- Au nombre de points de compétence acquis à chaque niveau (même en cas de score particulièrement bas, le personnage gagne au moins 1 point de compétence par niveau).
- Aux tests d'Art de la magie, Artisanat, Connaissances, Contrefaçon, Décryptage, Désamorçage/sabotage, Estimation et Fouille, compétences associées à l'Intelligence.

Les animaux ont -5 ou -4 en Intelligence, les créatures d'intelligence humaine ont au minimum -3 dans cette caractéristique.

Sagesse (Sag)

La Sagesse regroupe la volonté, le bon sens, le degré de perception et l'intuition du personnage. Alors que l'Intelligence représente la faculté à analyser les informations, la Sagesse définit la manière dont le personnage perçoit le monde qui l'entoure. Ainsi, un professeur distrait a une Intelligence élevée, mais une Sagesse plutôt faible. À l'inverse, un simple d'esprit peut avoir une Intelligence extrêmement limitée et une Sagesse très développée, pour peu qu'il soit intuitif. Si vous souhaitez que votre aventurier ait des sens affûtés, dotez-le d'une grande Sagesse.

Le score de Sagesse s'applique :

- Aux jets de Volonté (permettant, par exemple, d'échapper à des sorts tels que charme-personne).
- Aux tests de Détection, Perception auditive, Premiers secours, Profession, Psychologie et Survie, compétences associées à la Sagesse.

La Sagesse est la caractéristique primordiale des druides et des prêtres. Elle détermine leur nombre de sorts quotidiens en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut un score de Sagesse au moins égal au niveau du sort.

Charisme (Cha)

Le Charisme mesure la force de persuasion du personnage, son magnétisme, sa capacité à diriger les autres et sa beauté. Cette caractéristique représente une force de caractère réelle, pas seulement la façon dont on est perçu par autrui. Le Charisme est vital pour les paladins, les ensorceleurs et les bardes. Il est également très utile pour les prêtres, car il affecte leur aptitude à détruire les morts-vivants. Toutes les créatures ont un score en Charisme.

Le score de Charisme s'applique :

- Aux tests de Bluff, Déguisement, Diplomatie, Dressage, Intimidation, Renseignements, Représentation et Utilisation d'objets magiques, compétences associées au Charisme.
- Aux tests visant à influencer les autres.

Le Charisme est la caractéristique primordiale des bardes et des ensorceleurs. Elle détermine leur nombre de sorts quotidiens en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut un score de Charisme au moins égal au niveau du sort.



Évolution des caractéristiques

Lorsqu'une caractéristique évolue, tout ce sur quoi elle avait un impact est modifié en conséquence. Unique exception : un personnage ne gagne aucun point de compétence de façon rétroactive s'il augmente son score d'Intelligence.

Caractéristiques et lanceurs de sorts

Pour les jeteurs de sorts, la caractéristique primordiale dépend de la classe choisie : il s'agit de la Sagesse pour les prêtres et les druides, et du Charisme pour les ensorceleurs et les bardes. Le personnage acquiert des emplacements de sorts quotidiens supplémentaires si sa caractéristique primordiale est suffisamment élevée, mais seulement s'il a atteint le niveau nécessaire pour lancer les sorts en question (voir la description des classes pour plus de détails).

Scores de caractéristique

Une fois effectués les ajouts ou soustractions dus à la race de votre personnage (se reporter au chapitre 2), les caractéristiques de ce dernier seront définies par un score variant de -2 à +4.

Le score est le chiffre que vous devez ajouter ou retrancher au résultat du dé, chaque fois que l'aventurier exécute une action en rapport avec la caractéristique concernée. Un score positif s'appelle un bonus, un score négatif un malus.

La table ci-contre mentionne les emplacements de sorts quotidiens supplémentaires auxquels votre personnage peut prétendre s'il pratique la magie.

Score	Sorts de niveau 0	Sorts de niveau 1	Sorts de niveau 2	Sorts de niveau 3
-2	*	*	*	*
-1	*	*	*	*
0	-	-	-	-
+1	-	1	-	-
+2	-	1	1	-
+3	-	1	1	1
+4	-	1	1	1
+5	-	2	1	1
+6	-	2	2	1
+7	-	2	2	2

* Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique.

Déterminer les scores

Lors de sa création, toutes les caractéristiques du personnage ont un score de départ égal à -1. Le joueur dispose ensuite d'un nombre donné de points d'achat qu'il peut dépenser comme il l'entend pour augmenter le score de ses caractéristiques. Le nombre exact de points dont dispose le joueur pour créer son héros dépend du type de campagne que veut faire jouer le conteur :

Type de campagne	Points d'achat
Naturaliste	22
Classique	24
Héroïque	28
Épique	32

Sachant que les coûts d'achat des scores sont les suivants :

Score	Points d'achat
+0	2
+1	4
+2	6
+3	10

Mais que s'est-il passé ?

La version 3.5 du vénérable Ancêtre, celle sur laquelle est basée E6, utilise en réalité les modificateurs de caractéristiques pour faire tourner le jeu, les scores originels n'ayant plus qu'une valeur symbolique.

Dans ces conditions, la meilleure option pour alléger un peu la feuille d'aventure des personnages semblait encore de ne plus utiliser QUE les modificateurs et de se débarrasser des scores tirés sur 3d6 (au diable la nostalgie). C'est donc chose faite.

Si toutefois vous deviez, pour une raison ou une autre, établir rapidement une équivalence entre un score E6 (un modificateur, donc) et un score d'une édition moderne de l'Ancêtre, utilisez la formule suivante : (score E6 +5) X2 = score originel. Ainsi un personnage E6 avec +1 en Force aurait en réalité un score originel de 12 en Force (1+5 = 6, 6X2 = 12).



Les Races

Après avoir déterminé les scores de caractéristiques de votre personnage, il vous faut désormais choisir sa race. Dans le même temps, choisissez aussi sa classe (en vous reportant au chapitre 3) car certaines combinaisons sont plus adaptées que d'autres.

Modification des caractéristiques

Notez que les ajustement raciaux s'appliquent après que vous ayez dépensé vos points d'achats : un personnage nain, par exemple, peut donc se retrouver avec des scores finaux de +4 en constitution et de -2 en charisme si le joueur en décide ainsi...



Races et langages

Tous les personnages parlent d'office le commun.

Elfes, demi-elfes, halfelins, gnomes, nains et demi-orques parlent en plus leur langue natale. Enfin, les aventuriers particulièrement intelligents (c'est-à-dire ceux qui bénéficient d'un score positif en Intelligence au niveau 1) peuvent choisir un langage supplémentaire par point d'Intelligence, le(s) choix étant effectué(s) dans la liste proposée pour leur race.

Degré d'alphabétisation. Tous les personnages, à l'exception des barbares, savent automatiquement lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent.

Langues de classe. Prêtres et druides de niveau 1 peuvent choisir certains langages en tant que langue supplémentaire due à l'Intelligence, même s'ils ne sont pas mentionnés dans la description de leur race.

Druide : sylvestre.

Prêtre : abyssal, céleste, infernal.

Exemple : Gamellon, prêtre humain de son état dispose d'une intelligence de +2. Il parle d'office le commun et choisit comme langue supplémentaire l'elfique et le céleste, cette dernière langue n'étant disponible que pour les prêtres.

Humains

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 (soit 9 mètres/tour).
- Les humains bénéficient d'un don supplémentaire au niveau 1.
- Les humains bénéficient de 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel.
- *Langues parlées.* D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue (se reporter au chapitre 4).

Demi-elfes

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les demi-elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 (soit 9 mètres/tour).
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.
- *Vision nocturne.* Les demi-elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.



- Bonus racial de +1 aux tests de **Détection**, **Fouille** et **Perception auditive**.
- Bonus racial de +2 aux tests de **Diplomatie** et **Renseignements**.
- *Sang elfique*. Ils sont considérés comme des elfes à part entière pour tous les effets dépendant de la race. Les demi-elfes sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les elfes que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux elfes.
- *Langues*. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue.



Demi-orques

- +1 en **Force**, -1 en **Intelligence**, -1 en **Charisme**.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les demi-orques n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 (soit 9 mètres/tour).
- *Vision dans le noir*. Orques et demi-orques voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- *Sang orque*. Les demi-orques sont considérés comme des orques à part entière pour tous les effets liés à la race. Les demi-orques sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les orques que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux orques.
- *Langues*. D'office : commun et orque. Supplémentaires : abyssal, draconien, géant, gnoll et goblin.



Elfes

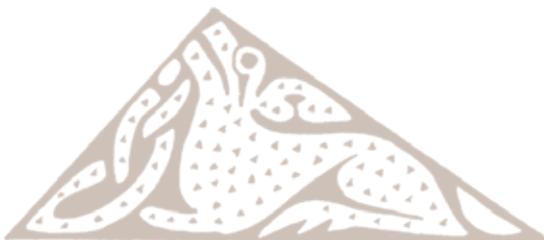
- +1 en **Dextérité**, -1 en **Constitution**.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 (soit 9 mètres/tour).
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des **enchantelements**.
- *Vision nocturne*. Les elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Maniement des armes*. Tous les elfes possèdent les dons **Maniement d'une arme de guerre** pour l'épée longue, la rapière, l'arc long (y compris les arcs longs composites) et l'arc court (y compris les arcs courts composites).
- Bonus racial de +2 aux tests de **Détection**, **Fouille** et **Perception auditive**. Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent.
- *Langues*. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : draconien, gnoll, gnome, goblin, orque et sylvestre.



Gnomes

- +1 en **Constitution**, -1 en **Force**.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les gnomes ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un bonus de taille de +4 aux tests de **Discrétion**. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).

- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 4 (soit 6 mètres/tour).
- *Vision nocturne*. Les gnomes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Armes familières*. Les gnomes peuvent considérer le **marteau-piolet gnome** comme une arme de guerre plutôt que comme une arme exotique.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.
- Bonus de +1 aux tests de maîtrise des sorts lorsque ces derniers appartiennent à l'**école des illusions**. Ce bonus se cumule avec les autres bonus du même genre, comme celui issu du don d'École de prédilection.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de **Dextérité** à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive.
- Bonus racial de +2 aux tests de **Perception auditive**.
- Bonus racial de +2 aux tests d'**Artisanat (alchimie)**.
- *Langues*. D'office : commun et gnome. Supplémentaires : draconien, elfe, géant, goblin, nain et orque.
- *Pouvoirs magiques*. Talent naturel de **communication avec les animaux** (comme le sort, mais uniquement avec les animaux fouisseurs : blaireau, lapin, renard, etc) 1 fois par jour. Les gnomes ayant au moins +0 en **Charisme** ont aussi les pouvoirs magiques suivants : **lumières dansantes**, **prestidigitation** et **son imaginaire** 1 fois par jour. Niveau 1 de lanceur de sorts, tests de maîtrise sur d20 + le score de Cha du gnome + le niveau du sort.



Halfelins

- +1 en **Dextérité**, -1 en **Force**.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les halfelins ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de **Discrétion**. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 4 (soit 6 mètres/tour).
- Bonus racial de +2 aux tests de **Déplacement silencieux**, **Escalade** et **Saut**.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde.
- Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur (qui vient s'ajouter au bonus de +1 mentionné ci-dessus).
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes.
- Bonus racial de +2 aux tests de **Perception auditive**.
- *Langues*. D'office : commun et halfelin. Supplémentaires : elfe, gnome, goblin, nain et orque.



Nains

- +1 en **Constitution**, -1 en **Charisme**.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les nains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 4 (soit 6 mètres/tour). De plus, ils peuvent se déplacer à cette vitesse même lorsqu'ils portent une armure intermédiaire ou lourde, ou une charge intermédiaire ou lourde (contrairement aux autres créatures, dont la vitesse est réduite dans cette situation).
- *Vision dans le noir*. Les nains voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.

- **Connaissance de la pierre.** Cette faculté leur confère un bonus racial de +2 à tous les tests de **Fouille** visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui leur permet entre autres de repérer les murs coulissants, les pièges à base de pierre, les constructions récentes (même si celles-ci ont été conçues pour se mêler à l'ancien), les planchers et plafonds dangereux, etc. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.
- **Armes familières.** Les nains peuvent considérer la hache de guerre naine et l'**urgrosh nain** comme des armes de guerre plutôt que comme des armes exotiques.
- **Stabilité.** Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de sauvegardes (Réflexes, Vigueur) ou de caractéristiques (**Force**) joués pour éviter d'être projetés au sol à partir d'une position debout (mais pas lorsqu'ils sont en train de grimper, de voler ou sur une monture).
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de **Dextérité** à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive.
- Bonus racial de +2 aux tests d'**Estimation** liés aux objets métalliques ou en pierre.
- Bonus racial de +2 aux tests d'**Artisanat** liés à la pierre ou aux métaux.
- **Langues.** D'office : commun et nain. Supplémentaires : commun des Profondeurs, géant, gnome, gobelin, orque et terreux.



Les Classes

La classe d'un personnage est son archétype fondamental. C'est en se basant sur la classe d'un héros qu'on détermine ce qu'il sait faire et la manière dont il le fait.

Certaines des dix classes de personnage présentées dans ce chapitre sont accompagnées de variantes : des archétypes légèrement différents basés sur une même structure de base. En dehors des aspects présentés dans l'encart, une variante est en tout point identique à la classe d'origine.

Barbare

Alignement : Tout sauf loyal.

Dés de vie : d12.

Compétences de classe : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence par niveau : 4 + Int (X4 au niveau 1)

Valeur totale de l'équipement de départ : 100 po

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour)
2	+2	+0	+3	+0	Esquive instinctive
3	+3	+1	+3	+1	Sens des pièges (+1)
4	+4	+1	+4	+1	Rage (2/jour)
5	+5	+1	+4	+1	Esquive instinctive supérieure
6	+6/+1	+2	+5	+2	Sens des pièges (+2)

Particularités de la classe :

Armes et armures : Le barbare est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers classiques. Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

Déplacement accéléré (Ext) : La vitesse de déplacement au sol d'un barbare est supérieure de 2 points (3 mètres/tour) à la norme de sa race. Ce bonus ne s'applique que s'il ne porte pas d'armure lourde ou de charge lourde. On applique le bonus avant les modificateurs dus à une armure ou une charge importante. Par exemple, un barbare humain a une vitesse de déplacement de 12 mètres, au lieu de 9 mètres, s'il ne porte pas d'armure ou une armure légère. S'il porte une armure intermédiaire, sa vitesse passe à 9 mètres.



Illettrisme : Les barbares sont les seuls aventuriers qui ne sachent pas automatiquement lire et écrire. Ils peuvent dépenser 2 points de compétence pour apprendre à lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent.



Rage de berserker (Ext) : Un barbare peut entrer dans une rage destructrice un certain nombre de fois par jour. Tant qu'il est dans cet état, il gagne temporairement un bonus de 2 points en **Force** et en **Constitution** ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais subit dans le même temps un malus de -2 à la classe d'armure.

Cette augmentation de Constitution lui confère 2 points de vie supplémentaires par niveau, mais ces points de vie disparaissent immédiatement lorsque sa valeur de Constitution retombe à son niveau normal (ils ne disparaissent pas en premier, contrairement aux points de vie temporaires). Au cours de sa rage, un barbare est incapable d'utiliser les compétences associées à la **Dextérité**, l'**Intelligence** ou le **Charisme** (à l'exception d'Équilibre, Équitation, Évasion et Intimidation), la compétence Concentration ou les aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, ainsi que lancer des sorts ou activer des objets magiques à mot de commande, à potentiel magique (comme les baguettes) ou à fin d'incantation (comme les parchemins). Il peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'Expertise du combat.

Une crise de rage dure 3 + Constitution rounds (c'est la valeur augmentée de 2 points qui est prise en compte pour ce calcul). S'il le souhaite, le personnage peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le barbare perd les modificateurs de la rage et devient fatigué (malus de -1 en **Force** et en **Dextérité**, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre.



Un barbare ne peut devenir enragé qu'une fois par rencontre. Au niveau 1, il peut utiliser sa rage de berserker une fois par jour. Au niveau 4 il gagne une utilisation quotidienne supplémentaire. La transformation ne demande aucune action, mais le personnage ne peut s'y livrer que durant son tour de jeu, pas en réponse à l'action d'un autre. Il lui est par exemple impossible d'entrer en rage pour bénéficier des points de vie supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure (pour que les pv additionnels lui soient utiles, il lui faut anticiper le risque et faire appel à son aptitude avant que l'adversaire ne frappe).



Esquive instinctive (Ext) : Dès le niveau 2, le barbare peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de **Dextérité** à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).



Sens des pièges (Ext) : À partir du niveau 3, le barbare acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus doublent au niveau 6.



Esquive instinctive supérieure (Ext) : Au niveau 5, le barbare ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter d'attaques surnoisées en le prenant en tenaille.



Variante de Classe: le Traqueur

Certains barbares préfèrent la chasse aux prouesses guerrières et peuvent échanger leur rage de berserker contre certaines aptitudes des **rôdeurs**.

Capacités perdues : rage de berserker (au niveau 1)

Capacités gagnées : **ennemi juré** (au niveau 1), **style de combat à distance** (au niveau 2), 2eme **ennemi juré** (au niveau 5) et **science du style de combat à distance** (au niveau 6) (se reporter à la description du rôdeur pages 46 à 48 pour en savoir plus sur ces capacités).



Barde

Alignement : Tout sauf loyal.

Dés de vie : d6.

Compétences de classe : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con),
 Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int),
 Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha),
 Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int),
 Évasion (Dex), Langue (aucune), Natation (For), Perception auditive (Sag),
 Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha)
 Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence par niveau : 6 + Int (X4 au niveau 1)

Valeur totale de l'équipement de départ: 100 po

Sorts connus :

Niveau	0	1 ^{er}	2 ^e
1	4	—	—
2	5	2 ¹	—
3	6	3	—
4	6	3	2 ¹
5	6	4	3
6	6	4	3



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	+2	+0	+2	Contre-chant, fascination, inspiration vaillante (+1), musique de barde, savoir bardique	2	—	—
2	+1	+3	+0	+3	—	3	0	—
3	+2	+3	+1	+3	Inspiration talentueuse	3	1	—
4	+3	+4	+1	+4	—	3	2	0
5	+3	+4	+1	+4	—	3	3	1
6	+4	+5	+2	+5	Suggestion	3	3	2

Particularités de la classe :

Armes et armures : Le barde est formé au maniement de toutes les armes courantes et des arcs courts, épées courtes, épées longues, matraques et rapières, ainsi que des boucliers classiques. Il est également formé au port des armures légères.

Puisque les composantes gestuelles nécessaires à l'incantation des sorts de barde sont relativement simples, le port d'une armure légère n'entraîne pas de risque d'échec des sorts profanes. Cependant, un barde qui porte une armure intermédiaire ou lourde, ou qui utilise un bouclier, s'expose au risque d'échec habituel pour les sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité des sorts).



Sorts : Un barde peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des ensorceleurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Tous les sorts de bardes s'accompagnent d'une composante verbale (qui peut prendre la forme d'une chanson, d'un poème ou d'un air de musique). Un barde peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

Le **Charisme** est la caractéristique primordiale des sorts de barde. Pour apprendre ou lancer un sort, un barde doit avoir un score de Charisme au moins égal au niveau du sort (soit Cha +0 pour les sorts de niveau 0, Cha +1 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite).

Comme les autres lanceurs de sorts, le barde ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour : il reçoit des sorts en bonus si son score de Charisme est suffisamment élevée (voir chapitre 1, page 15). Quand la table principale indique que le barde peut lancer "0" sort d'un niveau donné par jour (par exemple,

les sorts de 1^{er} niveau pour un barde de niveau 2), il ne peut en réalité que lancer l'éventuel sort en bonus pour ce niveau accordé par un score de Charisme élevé. Enfin, pour déterminer si certains sorts font effet, un test de maîtrise (d20 + niveau du sort + score de Charisme du barde contre un DD égal à la valeur de sauvegarde de la cible) peut être nécessaire.

Un barde commence sa carrière en connaissant quatre sorts du niveau 0 (également appelés tours de magie) au choix du joueur.

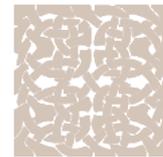
Lors de la plupart des passages de niveau, un barde apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué dans le tableau présenté plus haut. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus n'est pas modifié par le score de Charisme ; les chiffres de cette table sont fixes.)

Lorsqu'il atteint le niveau 5, un barde peut choisir d'apprendre un nouveau tour de magie à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Il "oublie" alors un sort de niveau 0 au profit d'un autre. Un barde ne peut échanger qu'un seul tour de magie de cette manière, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.



Savoir bardique : Un barde acquiert de nombreuses connaissances au cours de ses voyages et au contact de ses confrères. Chaque fois qu'il faut déterminer s'il détient des informations importantes au sujet d'un objet légendaire, des notables ou des sites connus de la région, il effectue un test spécial de savoir bardique, soit 1d20 + niveau du personnage + score d'**Intelligence** du barde (Si le personnage possède un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Connaissances** (histoire), il obtient un bonus de +2 sur ce test).

Le savoir bardique ne révèle jamais les pouvoirs spécifiques d'un objet, mais il peut donner des indications quant à sa fonction. Le personnage n'a pas la possibilité de faire 10 ou de faire 20, ce type de connaissances étant extrêmement aléatoire. On détermine le degré de difficulté du test en se référant à la table suivante.



Musique de barde : Une fois par jour et par niveau, le barde peut faire appel à ses chants ou poèmes pour produire des effets magiques sur ceux qui l'entourent (généralement lui y compris, s'il le désire). Bien que tous ces pouvoirs soient réunis sous l'appellation de "musique de barde" et que leur description mentionne le chant et des instruments de musique, le personnage peut les utiliser en chantant, en sifflant, en jouant d'un instrument, etc. Chaque pouvoir impose un minimum sur le niveau du barde et sur son degré de maîtrise en Représentation. Si un barde ne possède pas le degré de maîtrise requis pour au moins une forme de la compétence Représentation, il ne peut utiliser ce pouvoir de musique de barde tant qu'il n'a pas progressé dans son art.

Activer un effet de musique de barde est une action simple. Certains pouvoirs de musique de barde nécessitent de conserver sa concentration, ce qui signifie que le barde doit utiliser une action simple chaque round pour maintenir l'effet de sa musique. Lorsqu'un barde utilise sa musique, même pour un pouvoir qui ne nécessite aucune concentration, il ne peut plus lancer de sorts, activer des objets à fin d'incantation (comme les parchemins), à potentiel magique (comme les baguettes) ou à mot de commande. Un barde sourd a 20 % de chances d'échouer quand il tente de faire appel à sa musique (ce pourcentage est le même que celui d'un personnage sourd essayant de lancer un sort). Même en cas d'échec, l'utilisation de son pouvoir est décomptée de son quota quotidien.

DD	Type d'information
10	Courante, ou du moins connue par une minorité conséquente d'habitants de la région.
20	Peu courante ; connue par quelques personnes seulement.
25	Rare ; connue par une poignée d'individus seulement et difficile à obtenir.
30	Extrêmement rare ; ignorée de tous, ou presque (éventuellement oubliée par ceux qui la détenaient, ou connue de gens qui ignorent sa signification).

Contre-chant (Sur): Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de **Représentation** peut utiliser sa voix ou sa musique pour contrer les sorts à base de son (mais pas ceux dont l'unique aspect sonore est une simple composante verbale). Chaque round que dure son contre-chant, il joue un test de Représentation. Toute créature se trouvant à 9 mètres ou moins de lui (y compris le barde lui-même) peut utiliser la valeur du test de Représentation du barde à la place de sa propre valeur de sauvegarde si elle est prise pour cible par une attaque magique de son ou de langage (comme **cacophonie** ou **injonction**). Un personnage joueur peut effectuer son jet de sauvegarde normalement et prendre le plus avantageux des deux résultats. Toute créature qui se trouve à portée du contre-chant et qui subit les effets durables d'une attaque magique de son ou de langage a droit à une nouvelle tentative de sauvegarde, pour laquelle elle ne peut utiliser que le résultat du test de Représentation du barde. Contre-chant est sans effet sur les attaques qui n'autorisent pas de sauvegarde. Le barde peut maintenir un contre-chant pendant 10 rounds.



Fascination (Mag): Avec un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de **Représentation**, le barde peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à sa musique ou sa poésie. Celles-ci doivent le voir et l'entendre, lui prêter attention et se trouver à 18 « pas » (27 mètres) ou moins de lui. Le barde doit lui aussi voir sa cible. Un combat proche ou un danger manifeste empêche le fonctionnement de ce pouvoir. Une utilisation de ce pouvoir permet d'affecter une créature unique au niveau 1 et jusqu'à deux créatures au niveau 4.

Pour utiliser avec succès son pouvoir de fascination, le barde doit effectuer un test de Représentation dont le DD est la valeur de Volonté de sa cible. En cas d'échec, la cible n'est pas affectée et, de plus, le barde ne peut pas réessayer de la fasciner avant un délai de 24 heures. En cas de réussite, la cible s'assied, écoute attentivement le chant et n'effectue plus aucune autre action tant que le barde continue à jouer et à se concentrer (pendant un maximum de 1 round par niveau du barde). Tant qu'elle est fascinée, elle subit un malus de -4 à ses tests de compétence joués de façon réactive, comme **Détection** et **Perception auditive**. Toute menace potentielle (comme l'approche d'un ennemi dans son dos) oblige le barde à un nouveau test de Représentation contre la Volonté de sa cible. Si la menace est manifeste (comme le fait de lancer un sort, de dégainer son arme, etc.), le charme est automatiquement rompu. Fascination est un effet mental de type enchantement (charme).



Inspiration vaillante (Sur): Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de **Représentation** peut utiliser son répertoire musical pour susciter la bravoure chez ses alliés (y compris lui-même), les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un personnage doit pouvoir entendre le barde chanter. L'effet dure tant que l'allié entend le barde chanter ou jouer de la musique, et pendant 5 rounds par la suite. La bravoure qu'il procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. L'inspiration vaillante est un pouvoir mental.

Inspiration talentueuse (Sur): Un barde de niveau 3 ayant atteint un degré de maîtrise de 6 dans une forme de **Représentation** peut utiliser sa musique ou sa poésie pour aider un allié à mener à bien une tâche spécifique. Le compagnon du barde doit le voir, l'entendre et se trouver à 6 « pas » (9 mètres) ou moins de lui. Le barde doit également voir le sujet. En fonction de la tâche que ce dernier souhaite accomplir, le barde peut l'encourager, l'aider à se concentrer, etc. Le personnage affecté bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses tests de compétence (uniquement pour ce qui concerne la compétence choisie) tant qu'il entend la musique du barde. Cette aptitude n'est pas toujours utilisable (il serait par exemple stupide de chanter pour aider un roublard à se déplacer en silence !). L'effet dure tant que le barde se concentre, jusqu'à un maximum de 2 minutes. Un barde ne peut utiliser cet effet sur lui-même. L'inspiration talentueuse est un pouvoir mental.



Suggestion (Mag): Un barde de niveau 6 ayant atteint un degré de maîtrise de 9 dans une forme de **Représentation** peut faire une **suggestion** (comme le sort du même nom) à une créature qu'il vient de fasciner (voir ci-dessus). L'utilisation de suggestion ne rompt pas la concentration du barde sur sa fascination et ne rends pas nécessaire un nouveau jet de Représentation. Par contre, un test d'emprise (d20 + 1/2 du niveau du barde + le score de **Charisme** du barde) opposé à la valeur de Volonté de la cible est nécessaire pour que le pouvoir fonctionne. La suggestion n'est pas décomptée du nombre d'utilisations quotidiennes des aptitudes musicales du barde. La suggestion affecte une seule créature. Suggestion est un pouvoir mental de langage et de type enchantement (coercition).



Variante de Classe: le Scalde

Barde sauvage, le scalde est un héraut tribal, un chantre de guerre: ses pouvoirs profanes sèment la terreur dans le cœur des ennemis de son clan.

Sauvegardes : les bonus de base de réflexes et de vigueur du scalde sont inversés par rapport à ceux du barde classique.

Compétences : le scalde perd les compétences de classe **Décryptage** et **Langue**. Tout comme le barbare, le scalde est **illettré** (il ne peut donc pas utiliser de parchemins). En revanche il ajoute **Survie** à la liste de ses compétences de classe.

Sorts : **Apaisement des émotions**, **Compréhension des langages**, **Convocation des monstres I & II**, **Détection des passages secrets**, **Effacement**, **Lecture de la magie** et **Prestidigitation** sont retirés de la liste des sorts de classe du scalde. **Apaisement des animaux**, **Convocation d'alliés naturels I & II**, **Détection des collets et des fosses**, **Endurance aux énergies destructives**, **Force de taureau** et **Passage sans traces** sont ajoutés à la liste des sorts de classe du scalde.



Connétable

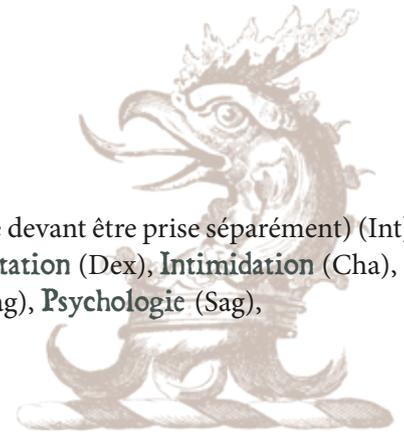
Alignement : Au choix.

Dés de vie : d8.

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

Points de compétence par niveau : 4 + Int (X4 au niveau 1)

Valeur totale de l'équipement de départ: 125 po



Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Aura mineures connues	Aura majeures connues
1	+0	+0	+2	+2	Talent (diplomatie), aura guerrière mineure	1	0
2	+1	+0	+3	+3	Aura guerrière majeure	1	1
3	+2	+1	+3	+3	—	2	1
4	+3	+1	+4	+4	Cri de ralliement	2	1
5	+3	+1	+4	+4	—	3	2
6	+4	+2	+5	+5	—	3	2

Particularités de la classe :

Armes et armures : Le connétable est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers classiques. Il est également formé au port de tous les types d'armures (légères, intermédiaires et



lourdes).

Talent (Diplomatie) : Pour un connétable, avoir de l'entregent est une nécessité, en conséquence de quoi les personnages de cette classe gagnent gratuitement le don Talent (Diplomatie) au niveau 1.



Auras guerrières : En faisant bon usage de la harangue, de la tactique et de la dynamique de groupe, le connétable parvient à exercer une influence considérable sur les performances martiales de ses compagnons d'armes. On parle d'aura guerrière pour désigner l'art qu'a le connétable de pousser les membres de son unité de combat à donner le meilleur d'eux même sur le champ de bataille.

Un connétable commence sa carrière en connaissant une aura mineure au choix du joueur. Par la suite, lors de la plupart des passages de niveau, un connétable apprend une ou plusieurs auras supplémentaires, comme indiqué dans le tableau présenté plus haut (l'apprentissage des auras majeures démarrant au niveau 2). Au final, un connétable va maîtriser un nombre croissant d'auras guerrières aux finalités tactiques différentes. Il pourra des lors adapter son choix d'aura à activer en fonction des circonstances et des enjeux.

Les auras guerrières du connétable sont divisées en deux grandes catégories : auras mineures et auras majeures. Un connétable peut activer simultanément une aura mineure et une aura majeure. L'aura guerrière d'un connétable est activée en permanence tant que ce dernier est conscient et en état de s'exprimer (elle est donc désactivée lorsque le personnage est hébété, assommé, inconscient ou paralysé). Activer une aura est une action libre mais un connétable ne peut activer qu'une seule aura par tour. Ainsi un personnage de niveau 5 qui souhaiterait changer ses deux auras activées (l'aura majeure et l'aura mineure) pour modifier sa tactique en cours de combat devrait-il procéder en deux tours : il pourrait, par exemple, activer une nouvelle aura mineure au premier tour (désactivant ainsi la précédente) et activer une nouvelle aura majeure au deuxième tour (là encore, aux dépends de l'aura qui était activée au départ).

Une aura guerrière activée fournit un bonus de circonstance fixe pour un type de jet spécifique. Les bonus de circonstance ne sont pas cumulables entre eux. Un bonus d'aura guerrière s'applique au connétable lui-même ainsi qu'à tous ses alliés capables de l'entendre et de le comprendre (ce qui implique un score d'Intelligence minimum de -3 ainsi qu'un langage commun) dans un rayon de 12 « pas » (18 mètres).

Une aura mineure fournit un bonus de circonstance égal au score de **Charisme** du connétable.

Voici les différentes auras mineures qu'un connétable peut apprendre :

- **Aura de frappe coordonnée** : bonus aux jets de confirmation des critiques.
- **Aura de vigueur** : bonus aux jets de Vigueur.
- **Aura de réflexes** : bonus aux jets de Réflexes.
- **Aura de volonté** : bonus aux jets de Volonté
- **Aura d'incantation** : bonus aux jets effectués pour vaincre la résistance à la magie
- **Aura de couverture tactique** : bonus à la CA contre les attaques d'opportunité
- **Aura de déploiement tactique** : bonus aux jets de dégâts lors d'une prise en tenailles.
- **Aura d'assaut tactique** : bonus aux jets de dégâts lors d'une charge.
- **Aura de force** : bonus aux jets de **Force** et aux jets de compétences basées sur la **Force**.
- **Aura de constitution** : bonus aux jets de **Constitution** et aux jets de compétences basées sur la constitution.
- **Aura de dextérité** : bonus aux jets de **Dextérité**, aux jets de compétences basées sur la dextérité ainsi qu'aux jets d'initiative.
- **Aura d'intelligence** : bonus aux jets d'**Intelligence** et aux jets de compétences basées sur l'intelligence.
- **Aura de sagesse** : bonus aux jets de **Sagesse** et aux jets de compétences basées sur la sagesse.
- **Aura de charisme** : bonus aux jets de **Charisme** et aux jets de compétences basées sur le charisme.

Exemple : Epervier, le fameux chef mercenaire, est un connétable de niveau 6 avec un score de charisme de +4. Il a donc appris trois auras guerrières mineures différentes au cours de sa carrière : l'aura de dextérité (+4 aux jets de dextérité, d'initiative et de compétences basées sur la dextérité), l'aura de déploiement tactique (+4 aux jets de dégâts lors d'une prise en tenaille) et l'aura de volonté (+4 aux jets de Volonté).

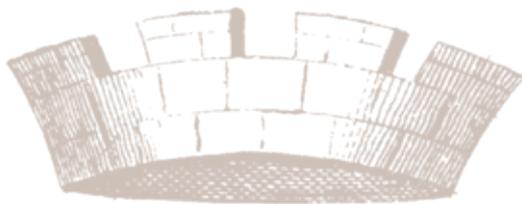


Les auras majeures fournissent un panel d'avantages tactiques un peu plus variés qu'un bonus au jet systématique.

Voici les différentes auras majeures qu'un connétable peut apprendre :

- **Aura d'endurcissement** : un point de réduction des dégâts (RD 1/-).
- **Aura de célérité** : un « pas » (1.5 mètre) de mouvement supplémentaire par tour.
- **Aura de puissance** : un bonus de circonstance de +1 à tous les jets de dégâts.
- **Aura de résistance** : un bonus de circonstance de +1 à tous les jets de sauvegardes.
- **Aura de protection** : un bonus de circonstance de +1 à la CA
- **Aura de détermination** : un bonus de circonstance de +1 aux jets d'attaque effectués avec une arme de mêlée.
- **Aura de précision** : un bonus de circonstance de +1 aux jets d'attaque effectués avec une arme de tir.

Exemple : Epervier, est capable d'alterner entre deux auras guerrières majeures en fonction des circonstances : l'aura de protection (+1 à la CA) et l'aura de détermination (+1 aux jets d'attaque en mêlée)



Cri de ralliement : Un connétable de niveau 4 est capable d'insuffler courage et vaillance dans le cœur de ses compagnons, de leur donner l'énergie nécessaire pour repartir au combat encore et encore. Une fois par jour le personnage peut utiliser une action simple afin de pousser un cri de ralliement et conférer ainsi des points de vie temporaires à tous ses alliés capables de l'entendre et de le comprendre (ce qui implique un score d'**Intelligence** minimum de -3 ainsi qu'un langage commun) dans un rayon de 12 « pas » (18 mètres). Le nombre de points de vie temporaires gagné par les alliés du connétable est égal au niveau du connétable (deux fois son niveau pour les alliés ayant déjà perdu plus de la moitié de leur pv).

Le cri de ralliement d'un connétable fait effet pendant un nombre de minutes égal à son niveau et n'affecte pas le personnage lui-même.



Druide

Alignement : Chaotique-neutre, Loyal-neutre, Neutre-bon, Neutre-mauvais ou Neutre.

Dés de vie : d8.

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con),
Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha),
Dressage (Cha), Équitation (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag),
Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétence par niveau : 4 + Int (X4 au niveau 1)

Valeur totale de l'équipement de départ: 50 po

Sorts connus :

Niveau	0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e
1	4	2	—	—
2	5	2	—	—
3	5	3	0	—
4	6	3	1	—
5	6	4	2	0
6	7	4	2	1



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	Sorts de niveau 3 par jour
1	+0	+0	+2	+2	Empathie sauvage, instinct naturel, forme du grand chasseur	4	2	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Déplacement facilité	5	3	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Absence de traces	5	3	2	—
4	+3	+1	+4	+4	Résistance à l'appel de la nature	6	4	3	—
5	+3	+1	+4	+4	Forme du chevauteur des vents	6	4	3	2
6	+4	+2	+5	+5	—	6	4	4	3

Particularités de la classe :

Armes et armures : Le druide est formé au maniement des armes suivantes : bâton, dague, dard, épieu, fronde et lance. Il sait également utiliser toutes les attaques naturelles (griffes, morsure et ainsi de suite) des formes animales qu'il est capable de revêtir (voir l'aptitude de changeur de forme, ci-dessous). Il est formé au port des armures légères et intermédiaires, mais sa foi lui interdit les armures métalliques (il est donc limité à l'armure de cuir ou matelassée). De même, il est formé au maniement des boucliers classiques mais ne peut utiliser que des modèles en bois.

Un druide portant une armure ou un bouclier qui lui sont interdits perd l'accès à ses sorts de druides et à tous ses pouvoirs surnaturels ou magiques tant qu'il porte l'objet en question et pendant les 24 heures suivantes.



Sorts : Un druide peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des prêtres) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Toutefois, il ne peut jamais lancer de sorts dont l'alignement est opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en sert un). L'alignement d'un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif. Un druide peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

La **Sagesse** est la caractéristique primordiale des sorts de druide : pour apprendre ou lancer un sort, un druide doit avoir un score de Sagesse au moins égal au niveau du sort (soit Sag +0 pour les sorts de niveau 0, Sag +1 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Comme les autres lanceurs de sorts, le druide ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour : il reçoit des sorts en bonus si son score de Sagesse est suffisamment élevé (voir chapitre 1). De plus, pour déterminer si certains sorts font effet, un jet de maîtrise (d20 + niveau du sort + score de Sagesse du druide contre un DD égal à la valeur de sauvegarde de la cible) peut être nécessaire.

Un druide commence sa carrière en connaissant quatre sorts du niveau 0, deux sorts de 1^{er} niveau (tous au choix du joueur) ainsi que le sort de convocation d'alliés naturels I.

Lors de chaque passage de niveau, un druide apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué dans le tableau présenté plus haut (contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus n'est pas modifié par le score de Sagesse ; les chiffres de cette table sont fixes.). Cependant, chaque fois que le personnage atteint un nouveau niveau de sorts, il peut ajouter le sort de convocation d'alliés naturels approprié à sa liste de sorts connus (« 0 » sorts connus indique donc que le druide ne connaît que le sort de convocation d'alliés naturels de ce niveau).

Lorsqu'il atteint les niveaux 4 et 6, un druide peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Il "oublie" alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Un druide ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau. Il ne peut jamais « oublier » son sort de convocation d'alliés naturels I de cette manière.

Langues supplémentaires : Le druide peut choisir la langue sylvestre au niveau 1 comme l'une des langues supplémentaires due à l'**Intelligence**. Ce choix s'ajoute aux langues que le personnage peut choisir grâce à sa race.

Dans le même temps, tous les druides de niveau 1 apprennent la langue des druides automatiquement et gratuitement (ils n'ont pas besoin de dépenser des points de compétence ou de l'inclure dans leurs langues supplémentaires). Cet idiome, qui possède son propre alphabet, est connu des seuls druides, lesquels ont interdiction de l'enseigner aux non-druides.



Empathie sauvage (Ext) : Un druide peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal. Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du druide + le score de **Charisme** du druide. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le druide et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 6 « pas » (9 mètres) de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir à un druide pour influencer une créature magique dont la valeur d'**Intelligence** est de -4 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de -4 sur son test.

Instinct naturel (Ext) : Le druide bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de **Connaissances** (nature) et de **Survie**.



Changeur de forme (Sur) : Les druides peuvent se transformer à volonté en de puissants animaux totémiques. Une telle transformation est une action libre (que ce soit vers ou depuis la forme animale, sans pour autant pouvoir effectuer plusieurs transformations durant le même tour) qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité et qui n'est pas sujette à une quelconque limite dans le temps. Les formes choisies (qui peuvent être différentes lors de chaque métamorphose) doivent être celles d'animaux que le personnage connaît bien. Par exemple, un druide qui n'a jamais quitté sa montagne ne peut espérer se transformer en guépard, animal typique des plaines.

Ceci posé, quelque soit sa forme, un druide conserve les mêmes types et sous-types, la même taille, les mêmes scores de caractéristiques, le même nombre de points de vie et de degrés de maîtrise ainsi que les mêmes bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Pareillement, les pouvoirs surnaturels, extraordinaires et magiques ne sont généralement pas affectés par les changements de forme (sauf s'ils dépendent précisément d'une partie du corps qui n'existe pas dans la forme actuelle).

A l'inverse, tant qu'il est transformé, un druide est incapable de parler. De même, lancer des sorts ou effectuer d'autres tâches complexes sont des activités réservées à la forme humanoïde du druide.

La totalité de l'équipement que le druide transporte sous sa forme humanoïde « disparaît » sous forme animale et ne produit plus aucun effet, le retour sous forme humanoïde inversant automatiquement le processus.

Dès le niveau 1, la forme du grand chasseur (traditionnellement celle d'un loup, d'un puma ou d'un prédateur mammifère de la même taille) permet au personnage de bénéficier d'une attaque de morsure (1d6 points de dégâts pour une créature de taille M*), d'un bonus d'altération de +2 en **Force**, d'une amélioration de 4 points du bonus d'armure naturelle du personnage (par défaut +0) et d'un déplacement au sol de 10 (soit 15 mètres / tour). A partir du niveau 4, la forme du grand chasseur permet au personnage de combattre comme s'il possédait le don de souplesse du serpent.

Au niveau 5, la forme du chevauteur des vents (aigle, condor, chauve-souris, etc.) permet au personnage de bénéficier d'une attaque de serres/griffes (1d6 points de dégâts pour une créature de taille M*), d'un bonus d'altération de +1 en force et de +2 aux réflexes, d'une amélioration de 2 points du bonus d'armure naturelle du personnage (par défaut +0) et d'un déplacement en vol de 8 (12 mètres / tour) avec une bonne manoeuvrabilité.

A partir du niveau 4 et quelque soit la forme animale utilisée par le personnage, ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques +1 pour ce qui est des bonus d'altération mais aussi pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**pour un druide de taille P ou G se reporter au chapitre 7, page 126.*



Déplacement facilité (Ext) : Dès le niveau 2, le druide se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.



Absence de traces : Au niveau 3, le druide ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.



Résistance à l'appel de la nature : À partir du niveau 4, le druide bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (telles que les dryades, nymphes et autres esprits follets).

Anciens druides: Un druide qui cesse de vénérer la nature, qui prend un alignement interdit ou apprend la langue des druides à un non-druide perd tous ses sorts et pouvoirs de druide. Il ne peut gagner de nouveaux niveaux de druide que s'il fait acte de contrition.



Mais que s'est-il passé ?

Dans sa version Epique 6, le druide est assez différent de ce qu'il était dans l'édition 3.5 : sa magie est désormais spontanée tandis que ses capacités de compagnon animal et de forme animale sont remplacées par la capacité de changeur de forme. Pourquoi ces modifications ?

Pour plus de simplicité. En effet la magie préparée nécessite pour le joueur de lire et de connaître un très grand nombre de sorts différents, ce qui peut décourager un novice. De la même manière disposer d'un compagnon animal implique d'avoir l'envie de gérer un deuxième personnage (avec son profil spécifique) tandis qu'utiliser la capacité de forme animale nécessite une certaine connaissance du profil des animaux présents dans le Bréviaire des Bestioles. Au final, un joueur un peu méticuleux de personnage druide 3.5 se devait presque d'avoir accès à deux des trois livres de base pour pouvoir jouer son personnage.

Ensorceleur

Alignement : Au choix.

Dés de vie : d4.

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con),
Connaissances (mystères) (Int) et Profession (Sag).

Points de compétence par niveau : 2 + Int (X4 au niveau 1)

Valeur totale de l'équipement de départ: 75 po

Sorts connus :



Niveau	0	1er	2e	3e
1	4	2	—	—
2	5	2	—	—
3	5	3	—	—
4	6	3	1	—
5	6	4	2	—
6	7	4	2	1

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	Sorts de niveau 3 par jour
1	+0	+0	+0	+2	Réabsorption d'énergie	5	3	—	—
2	+1	+0	+0	+3	—	6	4	—	—
3	+1	+1	+1	+3	—	6	5	—	—
4	+2	+1	+1	+4	—	6	6	3	—
5	+2	+1	+1	+4	—	6	6	4	—
6	+3	+2	+2	+5	—	6	6	5	3

Particularités de la classe :

Armes et armures : L'ensorceleur est formé au maniement des armes courantes. Par contre, il n'est formé ni au maniement des boucliers, ni au port des armures. En effet, une armure restreint ses gestes, ce qui risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle.



Sorts : Un ensorceleur peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des bardes) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Un ensorceleur peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

Le **Charisme** est la caractéristique primordiale des sorts de l'ensorceleur. Pour apprendre ou lancer un sort, un ensorceleur doit avoir un score de Charisme au moins égal au niveau du sort (soit Cha +0 pour les sorts de niveau 0, Cha +1 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite).

Comme les autres lanceurs de sorts, l'ensorceleur ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour : il reçoit des sorts en bonus si son score de Charisme est suffisamment élevé (voir chapitre 1). Enfin, pour déterminer si certains sorts font effet, un test de maîtrise (d20 + niveau du sort + score de Charisme de l'ensorceleur contre un DD égal à la valeur de sauvegarde de la cible) peut être nécessaire.

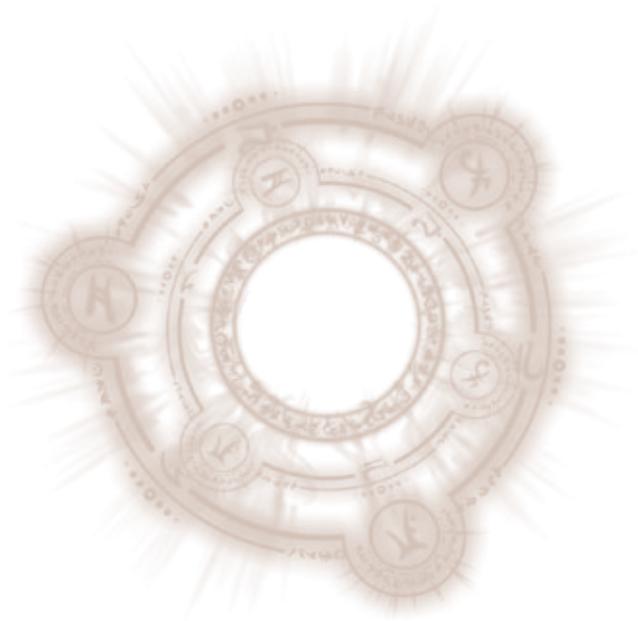
Un ensorceleur commence sa carrière en connaissant quatre sorts du niveau 0 (également appelés tours de magie) et deux sorts de 1^{er} niveau, tous au choix du joueur.

Lors de la plupart des passages de niveau, un ensorceleur apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué dans le tableau présenté plus haut. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus n'est pas modifié par le score de **Charisme** ; les chiffres de cette table sont fixes). Ces sorts peuvent être choisis parmi la liste des sorts courants d'ensorceleur, mais ils peuvent également sortir de ce cadre si le personnage les a trouvés au cours d'une aventure. Cette méthode ne permet jamais à l'ensorceleur de gagner davantage de sorts qu'indiqué sur la table des sorts connus ; elle lui offre juste la possibilité d'apprendre des sorts originaux.

Lorsqu'il atteint les niveaux 4 et 6, un ensorceleur peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Il "oublie" alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Un ensorceleur ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.



Réabsorption d'énergie : Si un sort lancé par l'ensorceleur est contré ou échoue à vaincre la résistance à la magie d'une créature (et qu'il n'a donc eu strictement aucun effet), le personnage peut tenter de réabsorber l'énergie du sort de manière à reconstituer l'emplacement de sort quotidien qu'il vient de dépenser. Pour cela, l'ensorceleur doit effectuer un test d'**Art de la magie** (action libre) contre un DD de 20 + 3 fois le niveau du sort à réabsorber (DD 20 pour un sort de niveau 0, DD 23 pour un sort de niveau 1, etc.). En cas de succès, l'emplacement de sort quotidien est reconstitué et le personnage subit un choc en retour de (niveau du sort) points de dégâts non-léthaux (choc en retour qui ignore une éventuelle réduction des dégâts dont pourrait bénéficier le personnage).



Mais que s'est-il passé ?

L'ensorceleur a perdu son familier au profit d'une capacité spéciale, la réabsorption d'énergie, plus simple d'emploi. La description de la classe tout comme la fiche d'un personnage ensorceleur s'en trouvent toutes les deux notablement allégées, ce qui est toujours bon à prendre.

Variante de Classe: le Mage de bataille

Le mage de bataille est un ensorceleur qui a choisi de négliger partiellement sa formation magique au profit d'un développement plus important de ses compétences de combat. Tout comme le prêtre ou le druide, il conjugue ainsi des capacités magiques poussées avec les moyens physiques de tenir son rang dans la mêlée.

Il est identique à l'Enorceleur classique en dehors des points suivants :

Dés de vie: d8

Compétences de classe : **Art de la magie** (Int), **Artisanat** (Int), **Concentration** (Con), **Connaissances** (mystères) (Int), **Intimidation** (Cha) et **Profession** (Sag)

Sorts connus :

Niveau	0	1er	2e	3e
1	3	1	—	—
2	4	1	—	—
3	4	2	—	—
4	5	2	1	—
5	5	3	1	—
6	6	3	1	1

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Sorts de niveau 0 par jour	Sorts de niveau 1 par jour	Sorts de niveau 2 par jour	Sorts de niveau 3 par jour
1	+0	4	2	—	—
2	+1	5	3	—	—
3	+2	5	4	—	—
4	+3	5	5	2	—
5	+3	5	5	3	—
6	+4	5	5	4	2

Armes et armures : Le mage de bataille est formé au **maniement des armes courantes** et d'**une arme de guerre** légère ou à une main (au choix du joueur). Il est également formé au **port des armures légères** mais pas à l'usage des boucliers.

Les composantes gestuelles nécessaires à l'incantation des sorts sont relativement simplifiées dans le cadre de la magie de bataille, le port d'une armure légère n'entraîne donc pas de risque d'échec des sorts profanes pour ce type particulier d'ensorceleurs. Cependant, un mage de bataille qui porte une armure intermédiaire ou lourde, ou qui utilise un bouclier, s'expose au risque d'échec habituel pour les sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité des sorts).



Guerrier

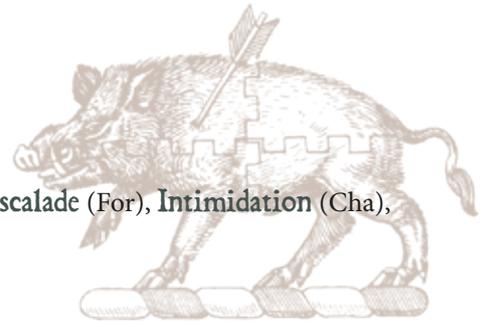
Alignement: Au choix.

Dés de vie: d10.

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

Points de compétence par niveau : 2 + Int (X4 au niveau 1)

Valeur totale de l'équipement de départ: 150 po



Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Don supplémentaire, maniement d'un bouclier exotique
2	+2	+0	+3	+0	Don supplémentaire
3	+3	+1	+3	+1	—
4	+4	+1	+4	+1	Don supplémentaire
5	+5	+1	+4	+1	—
6	+6/+1	+2	+5	+2	Don supplémentaire

Particularités de la classe :

Armes et armures : Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers classiques. Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Maniement d'un bouclier exotique: Le guerrier reçoit gratuitement un don de Maniement d'un bouclier exotique en tant que don supplémentaire.



Dons supplémentaires: Au niveau 1, le guerrier peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il en gagne un autre tous les niveaux pairs (2, 4 et 6). Ses dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.

Ces dons sont obtenus en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert aux niveaux 3 et 6. Lorsqu'il choisit un des dons auxquels tout le monde a droit, le guerrier n'est pas limité à la liste ci-dessus.

Variante de Classe: le Sicaire

Spadassin, combattant des rues ou coupe-jarret au service du crime organisé, le sicaire est un habitué des embuscades au point du jour comme des duels au poignard expédiés au détour d'une ruelle.

Compétences : le sicaire ajoute **Bluff**, **Connaissance** (folklore local), **Escamotage** et **Renseignements** à ses compétences de classe. De plus il gagne 4 + Int points de compétence par niveau (au lieu de 2 + Int points pour le guerrier traditionnel)

Armes et armures : le sicaire est formé au maniement de toutes les armes courantes et des armes de guerre. Il est également formé au port des armures légères.

Capacités perdues : maniement d'un bouclier exotique (au niveau 1), dons supplémentaires (aux niveaux 1, 2, 4 et 6)

Capacités gagnées : **attaque sournoise** (identique à celle du **roublard** : acquise au niveau 1 puis améliorée aux niveau 3 et 5, voir page XX)

Paladin

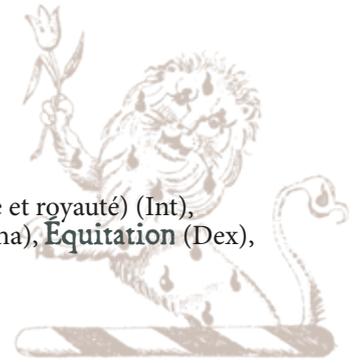
Alignement: Loyal bon.

Dés de vie: d10.

Compétences de classe : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Int) et Psychologie (Sag).

Points de compétence par niveau : 2 + Int (X4 au niveau 1)

Valeur totale de l'équipement de départ: 150 po



Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Aura de Bien, châtiment du Mal (1/jour), détection du Mal
2	+2	+0	+3	+0	Grâce divine, imposition des mains
3	+3	+1	+3	+1	Aura de bravoure, santé divine
4	+4	+1	+4	+1	Don supplémentaire, destruction des morts-vivants
5	+5	+1	+4	+1	Châtiment du Mal (2/jour), charge sacrée
6	+6/+1	+2	+5	+2	Guérison des maladies (1/semaine)

Particularités de la classe :

Armes et armures : Le paladin est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers classiques. Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Aura de Bien (Ext) : Un paladin génère une puissante aura de Bien (voir le sort *détection du Mal*), égale à son niveau de paladin et identique à l'aura d'un prêtre d'un dieu d'alignement bon.



Châtiment du Mal : Une fois par jour, un paladin peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son score de **Charisme** (s'il est positif) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de paladin. Par exemple, un paladin de niveau 6 armé d'une épée longue infligera 1d8+6 points de dégâts (plus tous les autres modificateurs, comme ceux de **Force**, de magie, etc.). Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Au niveau 5, le paladin obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Mal.

Détection du Mal (Mag) : Un paladin peut utiliser à volonté une *détection du Mal*, reproduisant les effets du sort.



Grâce divine (Sur) : Un paladin de niveau 2 ou plus bénéficie d'un bonus à tous ses jets de sauvegarde égal à son score de **Charisme** (s'il est positif).



Imposition des mains (Sur) : À partir du niveau 2, un paladin dont le score de Charisme est au moins de +1 peut refermer ses blessures ou celles de ses camarades d'un simple contact. Chaque jour, il peut restaurer un nombre de points de vie égal à son niveau x son score de **Charisme**. Le paladin a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup). L'utilisation d'imposition des mains nécessite une action simple.

Le paladin peut également utiliser tout ou partie de ce pouvoir pour infliger des dégâts aux morts-vivants. Cela nécessite une attaque de contact au corps à corps, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le paladin décide du nombre de points de dégâts qu'il souhaite lui infliger seulement une fois qu'il a touché son adversaire.



Aura de bravoure (Sur) : Un paladin de niveau 3 est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur. Cette aptitude ne fonctionne plus des lors que le paladin est inconscient ou mort.



Santé divine (Sur) : Un paladin de niveau 3 est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.



Don supplémentaire : Au niveau 4, le paladin gagne un don supplémentaire choisi parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour le don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.

Destruction des morts-vivants (Sur) : Lorsque le paladin atteint le niveau 4, il acquiert le pouvoir de destruction des morts-vivants. Chaque jour, il peut s'en servir un nombre de fois égal à 3 + son score de **Charisme**. Il détruit les morts-vivants comme un prêtre ayant trois niveaux de moins que lui.



Charge sacrée (Sur) : Un paladin de niveau 5 est capable d'effectuer une charge dévastatrice contre ses adversaires maléfiques. Si le personnage utilise sa capacité de châtiment du mal lors d'une charge, il inflige un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à deux fois son niveau. Ces dégâts supplémentaires s'ajoutent à ceux infligés par le châtiment proprement dit et n'affectent que les créatures maléfiques. Par ailleurs, si la charge est infructueuse (suite à un jet d'attaque insuffisant) le châtiment du mal n'est pas alors considéré comme utilisé.



Guérison des maladies (Mag) : À partir du niveau 6, le paladin peut lancer **guérison des maladies** (comme le sort du même nom) une fois par semaine.



Code de conduite : Le paladin est obligatoirement loyal bon. S'il commet sciemment un acte maléfique, il perd aussitôt son statut et ses pouvoirs. De plus, son code de conduite l'oblige à respecter l'autorité légitime, à se comporter de façon honorable (c'est-à-dire à ne pas mentir, tricher, utiliser le poison, etc.), à aider les gens dans le besoin (à condition qu'ils ne cherchent pas à utiliser le paladin dans un but chaotique ou maléfique), et à châtier ceux qui menacent ou maltraitent les innocents.



Compagnons : Le paladin peut faire partie d'un groupe réunissant des personnages d'alignement bon ou neutre, mais il ne s'associera jamais avec quelqu'un qu'il sait malfaisant. De même, il ne peut pas rester en compagnie de quelqu'un qui bafoue sans cesse son code de conduite. Enfin, il ne peut louer les services d'hommes d'armes que si ces derniers sont bons et loyaux.

Anciens paladins: Un paladin changeant d'alignement, commettant sciemment un acte maléfique ou bafouant son code de conduite perd son statut et ses pouvoirs (mais pas sa formation au maniement des armes et au port des armures). Il est alors incapable de progresser en niveaux dans cette classe. Il récupère son statut et ses capacités s'il fait acte de contrition (ce qui se traduit le plus souvent par une quête longue et difficile ainsi que par de multiples actes de pénitences).

Mais que s'est-il passé ?

Les modifications apportées à la classe de paladin sont du même ordre que celles qui ont été appliquées au **Druide** : le destrier disparaît au profit de la charge sacrée (plus simple d'emploi et nettement plus utile dans un souterrain) tandis que la magie préparée est remplacée par un don de guerrier supplémentaire (ce qui rapproche un peu plus cette classe de ce qu'elle était à l'origine : une variante sainte du guerrier).

Comme pour le **prêtre** (voir plus bas), le renvoi des morts-vivants est transformé en destruction, une variante nécessitant moins de règles et de jets spécifiques.

Variante de Classe: Paladins d'un autre alignement

Tous les champions du bien ne sont pas forcément d'alignement loyal : certains paladins préfèrent la voie du chaos à celle de l'ordre. De même, le mal aussi à ses champions, qu'ils soient loyaux ou chaotiques.

Paladin chaotique bon :

Compétences : le paladin chaotique bon perd la compétence de classe de Diplomatie. En revanche il ajoute **Bluff** à la liste de ses compétences de classe.

Capacité transformée : l'aura de bravoure des paladins d'alignement loyal bon est remplacée par une aura de détermination qui fonctionne exactement de la même manière mais qui protège contre les effets de coercition (comme un sort d'**apaisement des émotions** ou de **berceuse**) plutôt que contre les effets de terreur.

Modifications optionnelles supplémentaires : un paladin d'alignement chaotique bon peut être un apôtre de la liberté avant même d'être un bienfaiteur. Dans ce cas il génère une aura de chaos (comme l'**aura d'un prêtre** d'une divinité d'alignement chaotique), **détecte la loi** (comme le sort du même nom) et châtie la loi (ce qui se répercute aussi sur le fonctionnement de sa charge sacrée).

Paladin loyal mauvais :

Capacités transformées : Un paladin d'alignement loyal mauvais est le « négatif » du paladin traditionnel. Il génère une aura de mal (comme l'**aura d'un prêtre** d'une divinité d'alignement mauvais), détecte le bien (comme le sort du même nom), châtie le bien (ce qui se répercute aussi sur le fonctionnement de sa charge sacrée) et **guéri les morts-vivants** au lieu de les détruire (à la manière d'un prêtre maléfique).

Le pouvoir d'imposition des mains d'un paladin loyal mauvais de niveau 2 génère de l'énergie négative : une telle imposition inflige des points de dégâts et peut soigner les morts vivants (à la manière d'un sort de blessure). Blesser une cible récalcitrante avec une telle imposition des mains nécessite une attaque de contact réussie ainsi qu'un test de puissance (d20 + 1/2 du niveau du paladin + le score de Charisme du paladin) opposé à la valeur de Volonté de la cible, un échec à ce dernier test diminuant de moitié les dégâts infligés.

Enfin, un paladin loyal mauvais de niveau 6 ne guérit pas les maladies, il les inflige ! Il peut en effet lancer l'équivalent d'un sort de **contagion** une fois par semaine.

Modifications optionnelles supplémentaires : un paladin d'alignement loyal mauvais peut être un apôtre de l'ordre avant même d'être un malfaiteur. Dans ce cas il génère une aura de loi (comme l'**aura d'un prêtre** d'une divinité d'alignement loyal), **détecte le chaos** (comme le sort du même nom) et châtie le chaos (ce qui se répercute aussi sur le fonctionnement de sa charge sacrée).

Paladin chaotique mauvais :

Compétences : le paladin chaotique mauvais perd la compétence de classe de Diplomatie. En revanche il ajoute **Intimidation** à la liste de ses compétences de classe.

Capacités transformées : Un paladin d'alignement chaotique mauvais dispose des mêmes capacités qu'un paladin d'alignement loyal mauvais (aura de mal, détection du bien, châtiment du bien, guérison des morts-vivants, imposition des mains « négative » et **contagion**) mais échange son aura de bravoure avec l'aura de détermination du paladin chaotique bon.

Modifications optionnelles supplémentaires : un paladin d'alignement chaotique mauvais peut être un apôtre du désordre avant même d'être un malfaiteur. Dans ce cas il génère une aura de chaos, détecte l'ordre et châtie l'ordre.

Et pour quelques variantes de plus :

- On peut tout à fait choisir d'appliquer le principe du champion de l'ordre (aura de loi, détection et châtiment du chaos) au « traditionnel » paladin d'alignement loyal bon, faisant ainsi de lui un héraut de la civilisation...

- On notera que la variante de **destruction des extérieurs** présentée page 39 est valable aussi bien pour les paladins que pour les prêtres. On peut donc parfaitement imaginer un paladin loyal mauvais qui soit un champion de l'ordre et qui détruit les extérieurs chaotiques (notamment les démons...) plutôt que de soigner les morts-vivants. Un tel « chevalier noir » pourrait même faire un personnage joueur assez mémorable.

Prêtre

Alignement : L'alignement d'un prêtre doit se trouver à un "cran" maximum de celui de son dieu (c'est-à-dire qu'il doit être différent au plus d'une étape sur l'axe bien-mal ou l'axe loi-chaos). Les prêtres ne peuvent être d'alignement neutre pur que si leur dieu l'est aussi.

Dés de vie : d8.

Compétences de classe : **Art de la magie** (Int), **Artisanat** (Int), **Concentration** (Con), **Connaissances** (histoire) (Int), **Connaissances** (mystères) (Int), **Connaissances** (plans) (Int), **Connaissances** (religion) (Int), **Diplomatie** (Cha), **Premiers secours** (Sag) et **Profession** (Sag).

Domaines et compétences de classe : Un prêtre qui choisit le domaine de la Faune ou de la Flore ajoute la compétence **Connaissances** (nature) (Int) à la liste précédente.

Un prêtre qui choisit le domaine de la Connaissance ajoute toutes les formes de **Connaissances** (Int) à cette liste.

Un prêtre qui choisit le domaine du Voyage ajoute la compétence **Survie** (Sag) à cette liste.

Un prêtre qui choisit le domaine de la Duperie ajoute les compétences **Bluff** (Cha), **Déguisement** (Cha) et **Discretion** (Dex) à cette liste.

Voir Dieux, domaines et sorts de domaines, ci-dessous pour plus d'informations.

Points de compétence par niveau : 2 + Int (X4 au niveau 1)

Valeur totale de l'équipement de départ: 125 po

Niveau	0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e
1	4	2	—	—
2	5	2	—	—
3	5	3	0	—
4	6	3	1	—
5	6	4	2	0
6	7	4	2	1



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.	Sorts de niveau 3 par jour.
1	+0	+0	+2	+2	Destruction ou guérison des morts-vivants	4	2	—	—
2	+1	+0	+3	+3	—	5	3	—	—
3	+2	+1	+3	+3	—	5	3	2	—
4	+3	+1	+4	+4	—	6	4	3	—
5	+3	+1	+4	+4	—	6	4	3	2
6	+4	+2	+5	+5	—	6	4	4	3

Sorts connus :

Particularités de la classe :

Armes et armures : Le prêtre est formé au maniement des armes courantes ainsi que des boucliers classiques. Il est formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Un prêtre qui choisit le domaine de la Guerre reçoit gratuitement le don **Arme de prédilection** pour l'arme de son dieu, ainsi que le don **Maniement d'une arme de guerre** nécessaire si l'arme appartient à cette catégorie.

Aura (Ext) : Un prêtre d'un dieu bon, chaotique, loyal ou mauvais génère une puissante aura correspondant à l'alignement de son dieu (pour plus de détails voir le sort **détection du Mal**). Les prêtres qui ne vénèrent pas un dieu spécifique, mais choisissent le domaine du Bien, du Chaos, de la Loi ou du Mal possèdent une aura similaire de l'alignement correspondant.



Sorts : Un prêtre peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des druides) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Toutefois, il ne peut jamais lancer de sorts dont l'alignement est opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en sert un). L'alignement d'un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif. Un prêtre peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

La **Sagesse** est la caractéristique primordiale des sorts de prêtre : pour apprendre ou lancer un sort, un prêtre doit avoir un score de Sagesse au moins égal au niveau du sort (soit Sag +0 pour les sorts de niveau 0, Sag +1 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Comme les autres lanceurs de sorts, le prêtre ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour : il reçoit des sorts en bonus si son score de Sagesse est suffisamment élevé (voir chapitre 1, page 15). De plus, pour déterminer si certains sorts font effet, un jet de maîtrise (d20 + niveau du sort + score de Sagesse du prêtre contre un DD égal à la valeur de sauvegarde de la cible) peut être nécessaire.

Un prêtre commence sa carrière en connaissant quatre sorts du niveau 0, deux sorts de 1^{er} niveau (tous au choix du joueur) ainsi que ses deux sorts de domaine du 1^{er} niveau.

Lors de chaque passage de niveau, un prêtre apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué dans le tableau présenté plus haut (contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus n'est pas modifié par le score de Sagesse ; les chiffres de cette table sont fixes.). Cependant, chaque fois que le personnage atteint un nouveau niveau de sorts, il peut ajouter les sorts de domaine appropriés à sa liste de sorts connus (« 0 » sorts connus indique donc que le prêtre ne connaît que ses sorts de domaine de ce niveau).

Lorsqu'il atteint les niveaux 4 et 6, un prêtre peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Il « oublie » alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Un prêtre ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau. Il ne peut jamais « oublier » ses sorts de domaine de 1^{er} niveau de cette manière.

Dieux, domaines et sorts de domaines. Le dieu du prêtre a une influence sur son alignement, les sorts qu'il peut lancer, ses valeurs et la manière dont les autres le perçoivent. Un prêtre peut choisir deux domaines dans la liste proposée. Vous ne pouvez choisir un domaine associé à un alignement (Bien, Chaos, Loi et Mal) que s'il correspond à l'un des aspects de l'alignement de votre personnage.

Un prêtre peut choisir de ne servir aucun dieu en particulier mais de consacrer plutôt sa foi à un idéal désincarné ou une philosophie de vie. Si votre prêtre ne vénère pas un dieu en particulier, sélectionnez tout de même deux domaines représentant ses choix profonds. Les restrictions concernant l'alignement s'appliquent toujours.

Chaque domaine propose un pouvoir accordé, ainsi qu'un sort par niveau à partir du 1^{er}. Le prêtre a systématiquement droit aux pouvoirs accordés par les deux domaines choisis.



Destruction ou guérison des morts-vivants (Sur) : Un prêtre, quel que soit son alignement, a le pouvoir d'affecter les morts-vivants tels que les squelettes, zombis, fantômes et autres vampires en canalisant le pouvoir de la foi à travers son symbole sacré (ou impie). Un prêtre bon (ou un prêtre neutre vénérant un dieu bon) a la faculté de détruire les morts-vivants. Un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre servant un dieu mauvais) peut au contraire guérir les morts-vivants. Le prêtre neutre d'un dieu neutre doit choisir de manière irrévocable s'il affecte les morts-vivants comme un prêtre bon ou comme un prêtre mauvais.

Chaque jour, un prêtre peut user de son pouvoir de destruction ou de guérison des morts-vivants un nombre de fois égal à 3 + score de **Charisme**. Utiliser ce pouvoir nécessite une action simple.

La destruction des morts-vivants inflige 1d6 points de dégâts par niveau du prêtre à tous les morts-vivants dans un rayon de 6 « pas » (9 mètres) mais nécessite un test de puissance (d20 + niveau du prêtre + le score de Charisme du prêtre) opposé à la valeur de Volonté de chacune des cibles : un échec à ce test diminue de moitié les dégâts infligés. L'onde de destruction ne subit pas les 50% de chance d'échec des attaques tangibles effectuées contre les morts-vivants intangibles (fantômes et autres sont donc traités comme des morts-vivants ordinaires).

A l'inverse, la guérison des morts-vivants fait récupérer 1d6 points de vie par niveau du prêtre à tous les morts-vivants dans un rayon de 6 « pas » (9 mètres).

Langues supplémentaires : La liste des langues supplémentaires que le prêtre peut apprendre en plus de celles que lui autorise sa race comprend l'abyssal, le céleste et l'inferral. Il s'agit, respectivement, de la langue des Extérieurs d'alignement chaotique mauvais, bon, et loyal mauvais.

Anciens prêtres : Un prêtre bafouant ouvertement le code de conduite imposé par son dieu (en allant à l'encontre des préceptes qu'il est censé enseigner) perd immédiatement tous ses sorts et ses aptitudes de classe, à l'exception de la formation au maniement des armes simples, des boucliers et du port des armures. Il ne peut plus gagner le moindre niveau de prêtre tant qu'il n'a pas fait acte de contrition (ce qui se traduit le plus souvent par une quête longue et difficile ainsi que par de multiples actes de pénitences).



Variante de Classe: Destruction des extérieurs

Plutôt que de détruire ou soigner les morts vivants, certains prêtres canalisent le pouvoir de leur foi pour détruire les extérieurs qui représentent un alignement radicalement opposé au leur. Un prêtre de niveau 1 doit choisir de manière irrévocable quel type d'extérieur sont pouvoir affecte : un prêtre d'alignement loyal bon peut ainsi choisir de remplacer sa capacité de destruction des morts-vivants par un pouvoir de destruction des extérieurs mauvais OU par un pouvoir de destruction des extérieurs chaotiques.

La destruction des extérieurs fonctionne de manière identique à la destruction des morts vivants si ce n'est que chaque extérieur (quelque soit son alignement) possède l'équivalent d'une résistance à la destruction égale à son score de charisme.

Mais que s'est-il passé ?

Le prêtre est, à son tour, devenu un lanceur de sorts spontanés : comme expliqué pour le druide, ce type de magie demande nettement moins de référence au manuel des joueurs. De même, le renvoi des morts-vivants est remplacé par une variante (la destruction/guérison) plus rapide d'emploi et résumable en quelques phrases (on se débarrasse donc des deux pages d'explications supplémentaires dissimulées dans le chapitre sur le combat...).

Rôdeur

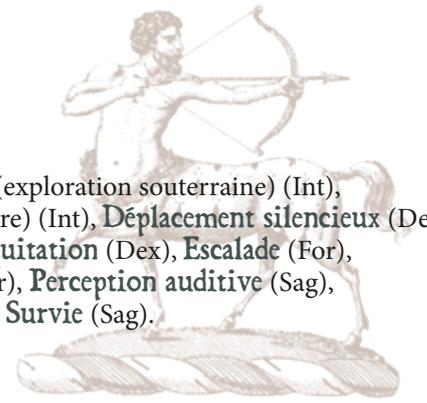
Alignement : Au choix.

Dés de vie : d8.

Compétences de classe : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence par niveau : 6 + Int (X4 au niveau 1)

Valeur totale de l'équipement de départ: 150 po



Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Empathie sauvage, 1er ennemi juré, pistage
2	+2	+3	+3	+0	Style de combat
3	+3	+3	+3	+1	Endurance
4	+4	+4	+4	+1	Don supplémentaire, frappe de diversion
5	+5	+4	+4	+1	2e ennemi juré
6	+6/+1	+5	+5	+2	Science du style de combat

Particularités de la classe :

Armes et armures : Le rôdeur est formé au manie- ment des armes courantes, des armes de guerre, ainsi que des boucliers classiques. Il est formé au port des armures légères.

Empathie sauvage (Ext) : Un rôdeur peut ajus- ter son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal. Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résul- tat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du rôdeur + le score de **Charisme** du rôdeur. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indiffé- rence, tandis que les animaux sauvages sont générale- ment inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le rôdeur et l'ani- mal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir à un rôdeur pour influencer une créature magique dont la valeur d'**Intel- ligence** est de -4 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de -4 sur son test.

Ennemis jurés (Ext) : Au niveau 1, le rôdeur choisit un type de créatures de la Table : ennemis jurés du rôdeur. Pour avoir longuement étudié ses ennemis jurés et pour s'être exercé encore et encore aux techniques permettant de les vaincre, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il les utilise contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus de +2 sur les jets de dégâts d'armes contre ces créatures.

Au niveau 5, le rôdeur peut choisir un nouvel ennemi juré sur la Table : ennemis jurés du rôdeur. De plus, il peut augmenter de +2 le bonus dont il bénéficie contre l'un de ses ennemis jurés (y compris celui qu'il vient de choisir s'il le désire). Par exemple, un rôdeur de niveau 5 a deux ennemis jurés, un contre lequel il a un bonus de +4 sur les tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psycholo- gie et Survie et les jets de dégâts d'arme et un autre pour lequel le bonus n'est que de +2. Lorsqu'un rôdeur choisit les Extérieurs ou les humanoïdes comme ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type associé, comme l'indique la table. Si une créature appartient à deux sous-types d'ennemi juré (par exemple, les démons sont à la fois du sous-type Chaos et Mal), les bonus ne se cumulent pas, le rôdeur ne profite que du plus élevé des deux.



Ennemis jurés du rôdeur
Type (sous-type)

Aberration	Géant
Animal	Humanoïde (aquatique)
Créature artificielle	Humanoïde (elfe)
Créature magique	Humanoïde (gnoll)
Dragon	Humanoïde (gnome)
Élémentaire	Humanoïde (gobloïde)
Extérieur (Air)	Humanoïde (halfelin)
Extérieur (Bien)	Humanoïde (humain)
Extérieur (Chaos)	Humanoïde (nain)
Extérieur (Eau)	Humanoïde (orque)
Extérieur (Feu)	Humanoïde (reptilien)
Extérieur (Loi)	Humanoïde monstrueux
Extérieur (Mal)	Mort-vivant
Extérieur (natif)	Plante
Extérieur (Terre)	Vase
Fée	Vermine

Pistage : Le rôdeur reçoit gratuitement le don **Pistage** en tant que don supplémentaire.



Style de combat (Ext) : Au niveau 2, un rôdeur doit choisir entre le style de combat à deux armes et le style de combat à distance. Ce choix détermine quelques aptitudes de classe, mais ne limite en rien le rôdeur pour le choix de ses dons ou de ses pouvoirs spéciaux.

Si le rôdeur choisit le combat à deux armes, il peut se battre comme s'il possédait le don **Combat à deux armes**, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Si le rôdeur choisit le combat à distance, il peut se battre comme s'il possédait le don **Tir rapide**, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une armure intermédiaire ou lourde.



Endurance : Un rôdeur de niveau 3 reçoit gratuitement le don **Endurance** en tant que don supplémentaire.



Don supplémentaire : Au niveau 4, le rôdeur gagne un don supplémentaire choisi parmi ceux qui sont indiqués comme étant des **dons de guerrier**. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour le don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.



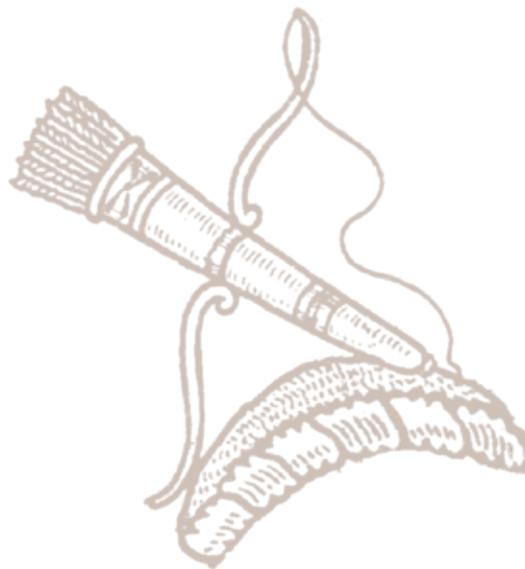
Frappe de diversion (Ext) : A partir du niveau 4, lorsqu'un rôdeur touche un adversaire avec une attaque armée (qu'il s'agisse d'une arme de contact ou d'une arme à distance) cet adversaire est alors considéré comme **pris en tenaille** par le prochain allié du rôdeur qui tentera de l'attaquer au contact (l'allié en question bénéficiera donc d'un bonus de +2 au jet d'attaque et pourra même tenter de placer une attaque sournoise s'il s'agit d'un roublard ou d'un sicaire). Cette capacité fait effet jusqu'à ce que l'adversaire soit effectivement attaqué par un allié du personnage ou jusqu'au début du prochain tour du rôdeur. Elle est sans effet sur une créature ne pouvant pas être prise en tenaille.



Science du style de combat (Ext) : Au niveau 6, le rôdeur progresse dans son style de combat (à deux armes ou à distance). S'il a choisi le style de combat à deux armes au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don **Science du combat à deux armes**, même s'il n'en remplit pas les conditions.

S'il a choisi le style de combat à distance au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don **Feu nourri**, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Comme précédemment, le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une armure intermédiaire ou lourde.



Mais que s'est-il passé ?

Pour le rôdeur, même tarif et même punition que pour le paladin : le compagnon animal disparaît au profit de la frappe de diversion (qui ne nécessite pas une deuxième fiche de personnage) tandis que la magie préparée est remplacée par un don de guerrier supplémentaire (ce qui rapproche un peu plus cette classe de ce qu'elle était à l'origine : une variante sauvage du guerrier).



Variante de Classe: le Rôdeur urbain

Chasseurs de primes ou espions au service d'une puissante organisation, les rôdeurs urbains préfèrent arpenter les rues des cités plutôt que les chemins boueux, chasser dans les bas-fonds plutôt que dans les forêts perdues.

Compétences : le rôdeur urbain perd les compétences de classe **Connaissance (nature)**, **Connaissance (exploration souterraine)** et **Survie**. En revanche il ajoute **Connaissance (folklore local)**, **Psychologie** et **Renseignements** à ses compétences de classe.

Capacités transformées : au niveau 1, le rôdeur urbain gagne le don de **pistage urbain** plutôt que le don de pistage. Par ailleurs, il n'ajoute que la moitié de son niveau aux tests d'empathie sauvage. Enfin, le rôdeur urbain peut choisir une organisation (maison noble, guet, syndicat du crime, etc.) plutôt qu'un type de créature afin d'en faire ses ennemis jurés. Les bonus d'ennemi juré s'appliquent alors à tous les membres de l'organisation quel que soit le type ou le sous-type de la créature. **Survie** est remplacée par **Renseignements** dans la liste des compétences qui bénéficient du bonus d'ennemi juré.

Roublard

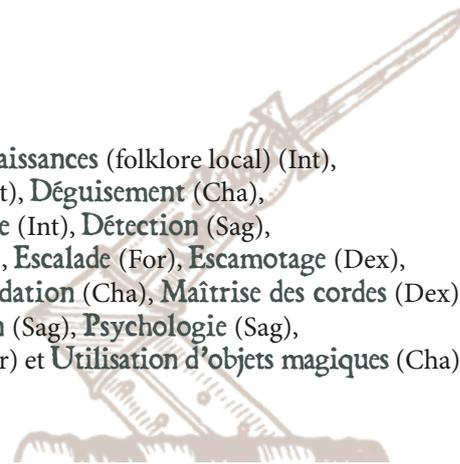
Alignement : Au choix.

Dés de vie : d6.

Compétences de classe : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence par niveau : 8 + Int (X4 au niveau 1)

Valeur totale de l'équipement de départ: 125 po



Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges
2	+1	+3	+0	+0	Esquive totale
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6), sens des pièges (+1)
4	+3	+4	+1	+1	Esquive instinctive
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+3d6)
6	+4	+5	+2	+2	Sens des pièges (+2)

Particularités de la classe :

Armes et armures : Le roublard est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi que celui de l'arbalète de poing, l'arc court (normal et composite), l'épée courte, la matraque et la rapière. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers.



Attaque sournoise : Lorsqu'un roublard attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le roublard et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points de plus tous les niveaux impairs. Si le roublard obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 6 « pas » (9 mètres) ou moins ; au-delà, le roublard ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante. (Notez qu'il est impossible de prendre en tenaille à l'aide d'une arme à distance.)

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à -4 au jet d'attaque), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Le roublard ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas non plus tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou est si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

Recherche des pièges : Seul un roublard peut utiliser la compétence **Fouille** pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception.

De même, seul un roublard peut utiliser la compétence **Désamorçage/ sabotage** pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception.

Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

Esquive totale (Ext) : L'agilité presque surhumaine d'un roublard de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un roublard portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

Sens des pièges (Ext) : À partir du niveau 3, le roublard acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus doublent au niveau 6.



Esquive instinctive: Dès le niveau 4, le roublard peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de **Dextérité** à la CA même s'il est **pris au dépourvu** ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).



Variantes de Classe: Vagabond & Assassin

La diversité est le propre du roublard ! Certains sont plus à l'aise en pleine nature tandis que d'autres se spécialisent dans l'art délicat de l'empoisonnement...

Vagabond :

Compétences : le vagabond perd les compétences de classe de Contrefaçon, Décryptage, Diplomatie, Estimation et Renseignements. En revanche il ajoute **Connaissance** (géographie), **Connaissance** (nature), **Dressage**, **Equitation** et **Survie** à ses compétences de classe.

Assassin :

Capacités perdues : Sens des pièges (capacité acquise au niveau 3 puis améliorée au niveau 6).

Capacités gagnées : Maître des poisons. A partir du niveau 3, le personnage ne risque plus jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive. Arrivé au niveau 6, lorsque l'assassin inflige une attaque sournoise en utilisant une arme enduite d'un poison de blessure, la sauvegarde de la victime subit un malus d'un point pour résister aux effets du poison.

Et pour quelques variantes de plus :

Un roublard peut choisir de troquer sa capacité la plus emblématique, l'attaque sournoise (acquise au niveau 1 puis améliorée aux niveaux 3 et 5), pour pouvoir bénéficier des dons supplémentaires propres aux guerriers (un don supplémentaire aux niveaux 1, 2, 4 et 6 : voir page 38)

Les Compétences

Quand on acquiert une compétence dite “ de classe ”, chaque point de compétence dépensé augmente d’un le degré de maîtrise du personnage (soit un bonus de +1 lors des tests de cette compétence). Si l’on choisit une compétence dite “ hors classe ”, 1 point de compétence n’augmente le degré de maîtrise que de un demi.

Une augmentation du degré de maîtrise de 1/2 n’améliore pas le test de compétence, mais deux demis donnent un nouveau point de degré de maîtrise. Le degré de maîtrise maximal qu’un personnage peut atteindre dans une compétence de classe est égal à son niveau + 3 et à la moitié de ce résultat pour les compétences hors classe (n’arrondissez pas en cas de fraction). Veillez bien à dépenser la totalité de vos points de compétence à chaque montée de niveau : il est impossible d’en garder pour plus tard.

La liste des compétences associées à chaque classe se trouve dans leur description. Les compétences qui n’apparaissent pas sur cette liste sont “ hors classe ”.

Utilisation des compétences

Chaque utilisation de compétence est évaluée grâce à un jet de dé. Voici la formule pour jouer un test de compétence : $1d20 + \text{modificateur de compétence}$ (modificateur de compétence = degré de maîtrise + score de caractéristique + modificateurs divers).

Ainsi, le test de compétence prend en compte la formation du personnage (le degré de maîtrise), mais aussi son talent inné (le score de caractéristique) et le hasard (le jet de dé). Il peut également intégrer des facteurs tels que la facilité de certaines races à accomplir certaines tâches (bonus racial), la difficulté supplémentaire due au port d’une armure (malus d’armure aux tests) ou les dons que possède le personnage et d’autres facteurs encore.

Contrairement aux jets d’attaque et de sauvegarde, un 20 naturel au dé ne constitue pas un succès automatique, pas plus qu’un 1 naturel n’est un échec automatiquement.

Pour que la compétence soit utilisée avec brio, il est nécessaire d’atteindre un résultat donné, variant en fonction des conditions (soit un DD, soit le test opposé d’un adversaire). En règle générale, plus le total obtenu est élevé, plus le résultat est favorable au personnage.

Le résultat du test peut être modifié par certaines conditions. Si le personnage est au calme, loin de toute source de déconcentration, il peut faire attention et éviter ainsi les erreurs du débutant. De même, s’il a du temps, il peut réessayer encore et encore jusqu’à qu’il réussisse du mieux possible. Enfin, l’aide de ses compagnons lui permettra parfois d’accomplir des prouesses qu’il n’aurait pu réaliser seul.

Degré de maîtrise

Le degré de maîtrise dépend du nombre de points investis dans une compétence. Beaucoup de compétences peuvent être utilisées sans qu’on y ait investi le moindre point ; on parle alors de test inné de compétence.

Score de caractéristique

Les tests de compétence utilisent le score de la caractéristique associée à cette compétence. Cette information est donnée dans la description de chaque compétence.

Modificateurs divers. Les modificateurs divers comprennent, entre autres, les bonus raciaux, le malus d’armure aux tests et les bonus accordés par les dons.



Degré de difficulté

Certains tests de compétence s'effectuent en fonction d'un degré de difficulté, ou DD. Le DD est une valeur déterminée en accord avec les règles des compétences représentant la difficulté de la tâche que le personnage s'est fixée.



Difficulté (DD)	Exemple (compétence utilisée)
Très facile (0)	Remarquer un grand objet posé en évidence (Détection)
Facile (5)	Escalader une corde à nœuds (Escalade)
Moyenne (10)	Entendre l'approche d'un garde (Perception auditive)
Délicat (15)	Saboter une roue de chariot pour qu'elle tombe en route (Désamorçage/sabotage)
Difficile (20)	Nager en pleine tempête (Natation)
Formidable (25)	Ouvrir une serrure de qualité moyenne (Crochetage)
Héroïque (30)	Sauter par-dessus une faille de 9 mètres de large (Saut)
Presque impossible (40)	Suivre la piste d'un groupe d'orques sur un terrain dur et après 24 heures de pluie (Survie)

Exemples de degrés de difficulté

Test opposé

La réussite ou l'échec d'un test opposé est déterminé en comparant le résultat du test du personnage au résultat du test de son adversaire. Le vainqueur est celui des deux qui obtient le résultat le plus élevé, l'autre est le perdant. En cas d'égalité de résultat, la victoire revient au PJ ou à celui des deux Pjs dont le modificateur de compétence est le plus élevé. Si les modificateurs sont identiques, il faut relancer les dés tant qu'il y a égalité.

Nouvelles tentatives

En règle générale, en cas d'échec, rien n'empêche d'utiliser encore et encore une compétence. Mais, pour certaines compétences, l'échec s'accompagne parfois de conséquences fâcheuses. Un petit nombre d'entre elles sont ainsi totalement inutiles une fois que l'on a raté sa première tentative. Pour la plupart des compétences, il est inutile de réussir plusieurs tests ; le premier succès suffit.

Tâche	Compétence (caractéristique)	Compétence opposée (caractéristique)
Rouler quelqu'un	Bluff (Cha)	Psychologie (Sag)
Tracer une fausse carte	Contrefaçon (Int)	Contrefaçon (Int)
Se faire passer pour quelqu'un d'autre	Déguisement (Cha)	Détection (Sag)
Arriver furtivement dans le dos de quelqu'un	Déplacement silencieux (Dex)	Perception auditive (Sag)
Ne pas se faire remarquer	Discrétion (Dex)	Détection (Sag)
Faire hésiter une brute	Intimidation (Cha)	Spécial ¹
Ligoter un prisonnier	Maîtrise des cordes (Dex)	Évasion (Dex)
Dérober une bourse	Escamotage (Dex)	Détection (Sag)

Exemples de tests opposés

¹ Un test d'Intimidation est opposé par un test de niveau de la cible plutôt que par un test de compétence. Voir la description de la compétence Intimidation pour plus de détails.

Test inné de compétence

En règle générale, on peut effectuer un test de compétence même quand on essaye d'utiliser une compétence pour laquelle on n'a pas reçu la moindre formation. Dans ce cas, le résultat du test ne bénéficie pas du degré de maîtrise, mais les autres modificateurs éventuels (racial, de caractéristique, etc.) sont toujours pris en compte.

Nombre de compétences ne peuvent être utilisées que par les individus ayant reçu la formation adéquate.

Conditions favorables ou défavorables

Certaines conditions facilitent ou gênent l'utilisation d'une compétence, ce qui se traduit par un bonus ou un malus associé au test de compétence (ou éventuellement par une modification du DD de ce dernier).

On peut modifier le test de compétence de quatre façons :

- En accordant un bonus de circonstances de +2 pour représenter des conditions améliorant les chances de réussite, comme par exemple le fait de posséder l'outil idéal pour accomplir la tâche choisie, d'être aidé par un compagnon (voir Combiner ses compétences) ou de détenir des informations particulièrement complètes sur le sujet.
- En imposant un malus de circonstances de -2 reflétant des difficultés exceptionnelles, comme le fait de devoir utiliser un outil inadéquat ou de disposer de renseignements erronés.
- En réduisant le DD de 2 points pour simuler les conditions qui rendent la tâche plus facile, comme le fait d'avoir un public déjà acquis à sa cause ou de réaliser un travail qui n'a pas besoin d'être parfait.
- En augmentant le DD de 2 points dans le cas où la tâche est plus complexe qu'à l'habitude, comme le fait de se retrouver face à un public hostile ou de devoir fournir un travail impeccable.

Les conditions qui affectent la manière dont le personnage utilise sa compétence se retrouvent au niveau du modificateur, contrairement à celles qui modifient le résultat que le personnage doit obtenir, et qui, elles, influent sur le DD. Certes, un bonus au test de compétence entraîne le même résultat qu'une diminution égale du DD, mais tous deux représentent des cas de figure différents, et il arrive que cette distinction soit importante.

Temps d'utilisation des compétences

Certaines compétences s'utilisent rapidement, tandis que d'autres exigent plusieurs rounds, voire encore plus. La plupart prennent une action simple, une action de mouvement ou une action complexe. Les différents types d'actions indiquent le temps qu'elles prennent dans un round de combat (6 secondes) et le déplacement qu'elles autorisent (voir Les différents types d'actions). Certains tests de compétence s'effectuent instantanément et sont considérés comme une simple réaction ; ils ne comptent pas comme des actions à part entière. D'autres représentent une partie du déplacement du personnage (c'est par exemple le cas de Saut). La description de chaque compétence indique le temps nécessaire pour y faire appel.

Test sans jet de dé

Un test de compétence représente la tentative faite pour atteindre un but, le plus souvent dans des conditions de tension ou de déconcentration importantes. Mais il arrive que le personnage puisse faire disparaître le facteur aléatoire, pour peu qu'il dispose de suffisamment de temps et de calme.



Faire 10

Lorsqu'un aventurier n'est ni menacé ni distrait, il peut choisir de "faire 10". Dans ce cas, pas besoin de jeter le d20 ; on considère que le résultat est automatiquement égal à 10, ce qui revient à un succès automatique pour les tâches aisées. Il est impossible de "faire 10" quand on est déconcentré ou menacé (par exemple, lors d'un combat). Dans la plupart des cas, faire 10 est une façon de jouer la sécurité. Le joueur sait (ou estime) qu'un résultat moyen permettra de réussir, mais a peur des conséquences d'un résultat trop bas et il préfère donc se rabattre sur la moyenne en faisant 10. Cette option est particulièrement utile lorsqu'un résultat élevé n'apporte aucun avantage particulier (comme pour escalader une corde à nœuds ou pour effectuer des soins à long terme).

Faire 20

Si le personnage a suffisamment de temps devant lui (le plus souvent, 2 minutes pour toute compétence s'utilisant généralement en 1 round, une action complexe ou une action simple), s'il n'est ni menacé ni distrait et si la compétence qu'il désire utiliser n'implique aucune conséquence néfaste en cas d'échec, il peut choisir de "faire 20". Autrement dit, à force de réessayer, il va finir par obtenir un 20 sur le dé. Au lieu de lancer le dé, calculez le résultat de l'action comme si le jet de dé avait donné 20. Faire 20 signifie que le personnage réessaye jusqu'à réussir du mieux possible, mais cela implique beaucoup d'échecs entre temps. Cette possibilité prend en moyenne vingt fois plus de temps qu'un test de compétence normal. Puisque faire 20 suppose que le personnage va rater de nombreuses fois avant de réussir, son utilisation avec une compétence présentant une conséquence néfaste en cas d'échec (comme un test de Désamorçage/sabotage effectué pour désamorcer un piège) déclencherait systématiquement ces conséquences avant qu'il ait une chance de réussir (dans ce cas, cela déclencherait le piège). Les compétences avec lesquelles on utilise régulièrement "faire 20" sont Crochetage, Évasion et Fouille.

Test de caractéristique et test de niveau de lanceur de sorts

Les règles permettant de faire 10 et de faire 20 s'appliquent aux tests de caractéristique. Par contre, aucune des deux règles ne s'applique aux tests de niveau de lanceur de sorts (auxquels on a recours, par exemple, pour lancer *dissipation de la magie*).

Combiner ses compétences

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts lorsqu'ils utilisent la même compétence en même temps.

Actions individuelles simultanées

Il arrive souvent que plusieurs aventuriers essayent d'accomplir la même action de manière indépendante, auquel cas le succès ou l'échec de chacun n'influe pas sur la tentative des autres. Cependant, un personnage ayant atteint un degré de maîtrise de 5 dans une compétence peut, lorsqu'il entreprend une tâche correspondant à cette compétence, s'imposer un malus volontaire de -4 au test de manière à conférer une bonus de circonstances de +2 aux tests correspondants de ses alliés proches (à condition que ceux-ci tentent d'effectuer la même tâche). Par exemple, un spécialiste en Escalade peut ainsi se compliquer sensiblement la tâche de manière à soutenir les autres membres de sa cordée, moins aguerris.

Aider quelqu'un

Un personnage peut aider l'un de ses compagnons dans sa tâche en effectuant le même genre de test de compétence pour combiner leurs efforts. Si le résultat du test est de 10 ou plus (sachant qu'il est impossible de faire 10 sur un test destiné à aider quelqu'un), l'aide apportée se traduit par un bonus de +2 sur le test du compagnon, ce qui correspond à une condition favorable.

Si le personnage a atteint un degré de maîtrise d'au moins 5 dans la compétence utilisée pour faire ce test, chaque tranche de 10 points obtenu au delà de 10 améliore le bonus d'aide d'un point (un résultat compris entre 20 et 29 confère un bonus de +3 au test du compagnon, un résultat compris entre 30 et 39 confère un bonus de +4, etc.).

Il arrive souvent que l'aide des autres ne soit d'aucun secours ou que le nombre de personnes pouvant coopérer pour accomplir une action donnée soit limité.

Dans les cas où il faut remplir des conditions supplémentaires pour réaliser une action particulière, on ne peut aider quelqu'un que si on remplit soi-même ces conditions.

La synergie

Il arrive parfois que le fait de maîtriser deux compétences proches (comme Acrobatie et Saut) aide à accomplir des tâches en rapport avec chacune d'elles. En règle générale, le fait d'avoir atteint un degré de maîtrise de 5 dans une compétence confère un bonus de +2 aux tests de compétences liées (voir la description de chaque compétence). Dans certains cas, ce bonus ne s'applique pas systématiquement, mais seulement pour quelques tâches. Dans d'autres cas, la synergie ne s'applique pas à un test de compétence, mais à un autre type de test, comme ceux liés à une aptitude de classe.

Tests de caractéristique

Il arrive qu'un personnage tente d'accomplir une action ne correspondant à aucune compétence. On a alors recours à un test de caractéristique, simulé par 1d20 + score de la caractéristique appropriée (cela revient en quelque sorte à jouer un test inné de compétence).

Parfois, le résultat d'une action repose uniquement sur l'une des caractéristiques du personnage, sans que le hasard intervienne. De même que deux individus ne vont pas effectuer de test de taille pour savoir qui est le plus grand, ils ne jouent pas de test de **Force** pour savoir qui est le plus musclé.

Description des compétences

La section suivante décrit les compétences en expliquant à quoi elles servent et en précisant les modificateurs qui s'appliquent en temps normal. Il est parfois possible de les utiliser dans des buts autres que ceux indiqués dans la description.

Voici comment se présentent les descriptions.

Nom de la compétence

L'en-tête comprend les informations suivantes :

Caractéristique associée. La caractéristique qui s'applique au test de compétence, sous forme abrégée. Exception : Langue s'accompagne de la mention "Aucune", car l'utilisation de cette compétence ne nécessite aucun jet de dé.

Formation nécessaire. Si cette entrée est incluse dans l'en-tête, seuls les personnages ayant un degré de maîtrise de 1 ou plus peuvent utiliser la compétence (les autres n'ont pas reçu la formation nécessaire). Dans le cas où rien n'est mentionné, la compétence peut être utilisée de manière innée (avec un degré de maîtrise de 0). Si des particularités s'appliquent à la formation reçue par le personnage, elles sont présentées en fin de description, dans le paragraphe "Test inné" (voir ci-dessous).

Malus d'armure aux tests. Si cette entrée est présente dans l'en-tête, le malus d'armure aux tests s'applique sur tous les tests de cette compétence (à condition de porter une armure, bien sûr). Si cette entrée est absente, le malus d'armure aux tests ne s'applique pas.

L'en-tête est suivi d'une description sommaire de la compétence, puis viennent les informations suivantes :

Test de compétence. Ce qu'un test réussi permet de réaliser et les DD habituels pour les tâches associées.

Action. Le type d'action ou le temps nécessaire à l'utilisation de la compétence.

Nouvelles tentatives. Les éventuelles conditions s'appliquant aux nouvelles tentatives faites pour réessayer d'utiliser la compétence. Si une compétence ne permet pas de tenter la même tâche plus d'une fois ou si l'échec a des conséquences néfastes inhérentes (comme pour la compétence Escalade), il est impossible de faire 20. Si ce paragraphe n'est pas présent, on peut réessayer autant de fois que souhaité sans autre risque spécifique, autre que celui de perdre du temps.

Spécial. D'autres informations s'appliquant à la compétence, comme les résultats spéciaux qu'on peut obtenir ou les avantages que certains personnages reçoivent en fonction de leur race ou de leur classe.

Synergie. Certaines compétences fonctionnent particulièrement bien ensemble. Cette section, lorsqu'elle est présente, indique les bonus dont peut bénéficier cette compétence par synergie et ceux qu'elle offre lorsqu'on la maîtrise.

Restrictions. L'usage complet de quelques compétences est réservé aux personnages de certaines classes ou aux personnages qui possèdent un don particulier. Ce paragraphe indique si une restriction de ce type existe pour la compétence.

Test inné. Ce paragraphe indique les possibilités d'un personnage utilisant la compétence de façon innée (parce qu'il possède un degré de maîtrise de 0). Si cette section est absente, la compétence est utilisable normalement (pour les compétences permettant les tests innés) ou totalement inaccessible (pour les compétences dont l'en-tête indique "formation").

Liste des compétences

- *Acrobaties*
- *Art de la magie*
- *Artisanat*
- *Bluff*
- *Concentration*
- *Connaissance*
- *Contrefaçon*
- *Crochetage*
- *Décryptage*
- *Déguisement*
- *Déplacement silencieux*
- *Désamorçage / sabotage*
- *Détection*
- *Diplomatie*
- *Discrétion*
- *Dressage*
- *Équilibre*
- *Équitation*
- *Escalade*
- *Escamotage*
- *Estimation*
- *Évasion*
- *Fouille*
- *Intimidation*
- *Langue*
- *Maîtrise des cordes*
- *Natation*
- *Perception auditive*
- *Premiers secours*
- *Profession*
- *Psychologie*
- *Renseignements*
- *Représentation*
- *Saut*
- *Survie*
- *Utilisation d'objets magiques*

Acrobaties

(Dex ; formation nécessaire ; malus d'armure aux tests)

On ne peut pas faire appel à cette compétence si sa vitesse de déplacement est réduite par le poids de son armure, d'un équipement trop important ou d'un éventuel butin.

Test de compétence. Le personnage atterrit sur ses pieds ou exécute un roulé-boulé lui permettant de se retrouver derrière l'ennemi. Il peut enchaîner les flips et autres sauts périlleux pour distraire un public (comme avec la compétence Représentation). Les DD des différentes tâches associées à la compétence Acrobatie sont donnés sur la table suivante.

Enchaînement d'acrobaties accéléré. Un personnage peut enchaîner les acrobaties à côté ou à travers les rangs ennemis plus rapidement, mais au prix d'un malus de -10 sur son test d'Acrobaties. Il peut alors se déplacer à sa vitesse normale (au lieu de la moitié de cette vitesse).



Action. Sans objet. Les acrobaties se font en même temps qu'un déplacement, et les tests d'Acrobaties font donc partie d'une action de mouvement.

Tâche	DD
Amortir sa chute (dont les dégâts sont calculés en retirant 3 mètres à la hauteur totale).	15
Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties (roulés-boulés, sauts, etc.) à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle sans que ce déplacement ne provoque d'attaque d'opportunité. Un test est nécessaire pour chaque adversaire à portée duquel le personnage passe (le joueur choisit l'ordre des tests en cas d'égalité). Chaque ennemi au-delà du premier augmente de DD de +2.	15
Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle en traversant l'espace occupé par un adversaire (en passant à côté de lui, au-dessus, entre ses jambes) sans que cela ne provoque d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, le personnage s'arrête juste devant l'espace occupé par l'adversaire et la manœuvre déclenche les attaques d'opportunité normales. Un test est nécessaire pour chaque adversaire. Chaque ennemi au-delà du premier augmente de DD de +2.	25

DD des différentes tâches associées à la compétence Acrobatie

Il est plus difficile de faire des acrobaties sur une surface encombrée ou dangereuse, comme le sol d'une caverne naturelle ou des taillis. Lorsque le personnage traverse un carré de ce type, le DD du test d'Acrobaties est alors modifié selon les données de la table suivante.

Nouvelles tentatives. Généralement non. Un public qui a jugé défavorablement un acrobate n'a aucune chance d'être conquis par la suite. On ne peut tenter d'amortir sa chute qu'une fois par chute.

La surface est ...	Modificateur au DD
Légèrement encombrée (éboulement, décombres épars, tourbière ¹ , taillis)	+2
Très encombrée (sol d'une caverne naturelle, décombres nombreux, taillis épais)	+5
Légèrement glissant (sol humide)	+2
Très glissant (verglas)	+5
Sol en pente ou abrupt	+2

Modification du DD au jet d'Acrobatie selon la Surface

1 Il est impossible de réaliser des acrobaties dans un marais profond.

Spécial. Un personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +3 à la CA lorsqu'il décide de combattre défensivement, au lieu du bonus normal de +2 (voir Combattre sur la défensive). De même, tout personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +6 à la CA lorsqu'il décide de se mettre en défense totale, au lieu du bonus normal de +4 (voir Défense totale).

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobaties confère un bonus de +2 en **Équilibre** et en **Saut**. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Saut confère un bonus de +2 en Acrobaties.

Art de la magie

(Int ; formation nécessaire)

Cette compétence sert à identifier les sorts actifs, mais aussi ceux que les autres personnages sont en train de lancer.

Test de compétence. L'utilisation de cette compétence permet d'identifier sorts et effets magiques. Les DD des tests associés à différentes tâches sont indiqués sur la table suivante.

Action. Variable, selon la table précédente.

Nouvelles tentatives. Voir ci-dessus.

Spécial. Certains sorts permettent d'obtenir des informations supplémentaires sur la magie à condition de réussir un test d'Art de la magie. Lorsque c'est le cas, ces indications sont données dans la description du sort (voir par exemple détection de la magie).

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Connaissances** (mystères) confère un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Utilisation des objets magiques** confère un bonus de +2 au test d'Art de la magie si l'on se sert de cette compétence pour déchiffrer un sort rédigé sur un parchemin.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Art de la magie confère un bonus de +2 sur les tests d'**Utilisation d'objets magiques** associés aux parchemins.

Artisanat

(Int)

Comme **Connaissances**, **Profession** ou **Représentation**, cette compétence est en réalité une famille de compétences distinctes.

Toute forme d'artisanat vise à créer quelque chose. Si un travail n'a pas pour résultat final la production de quelque chose, c'est probablement une forme de Profession.

Tâche	DD d'Art de la magie
Identifier un glyphe de garde à l'aide de lecture de la magie. Pas d'action nécessaire.	13
Reconnaître un sort à l'incantation (il faut voir la composante gestuelle ou entendre la composante verbale). Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	15 + niveau du sort
Déterminer l'école de magie associée à l'aura que l'on distingue autour des créatures et des objets en lançant détection de la magie. (Si l'aura ne provient pas d'un sort, le DD est égal à 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts du créateur de l'effet.) Pas d'action nécessaire.	15 + niveau du sort
Identifier un sort faisant déjà effet (le personnage doit le voir ou détecter ses effets) Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	20 + niveau du sort
Identifier les objets ou matériaux créés par magie. Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	20 + niveau du sort
Déchiffrer un sort écrit (par exemple, sur un parchemin) sans avoir recours à lecture de la magie. Une tentative par jour. Nécessite une action complexe.	20 + niveau du sort
Identifier un sort ciblé sur le personnage après avoir joué un jet de sauvegarde contre ce sort. Pas d'action nécessaire. Une seule tentative	25 + niveau du sort
Identifier une potion. Une minute de travail. Une seule tentative.	25
Comprendre un effet magique étrange ou unique, comme celui que produirait par exemple une rivière de magie pure. Temps de travail variable. Une seule tentative.	30 ou plus

DD des différentes tâches associées à la compétence Art de la magie

Test de compétence. Le personnage peut vivre de son métier, auquel cas il gagne, par semaine de travail, un nombre de pièces d'or égal à la moitié du résultat de son test de compétence. Il sait comment utiliser au mieux les outils de sa spécialité, accomplir les tâches habituelles, superviser le travail de la main-d'œuvre et régler les problèmes courants (assistants et ouvriers non qualifiés sont payés en moyenne 1 pa par jour).

Mais l'utilité principale de cette compétence est de permettre au personnage de fabriquer un objet correspondant à la branche d'artisanat choisie. Le DD dépend de la complexité de l'objet créé. Le temps nécessaire à la fabrication est déterminé par le DD, le résultat du test de compétence et le prix de l'objet (ce dernier indique également le prix des matières premières nécessaires). (Dans l'univers du jeu, ce sont le degré de maîtrise, le temps de fabrication et les matières premières qui déterminent la valeur d'un objet. C'est pour cette raison que le coût de ce dernier et le DD du test d'artisanat définissent le temps de fabrication et le coût des matières premières.)

Quelle que soit la spécialité choisie, il est conseillé d'utiliser les outils d'artisan appropriés. Dans le cas où le personnage se sert d'outils improvisés ou de qualité inférieure, il subit un malus de circonstances de -2 au test de compétence. À l'inverse, s'il dispose d'outils de maître artisan, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2.

Pour déterminer le temps et le coût de fabrication d'un objet, il faut suivre les étapes suivantes :

- Cherchez le prix de l'objet dans les règles, ou l'estimer au cas où le prix n'est indiqué nulle part. Convertissez le montant en pièces d'argent (1 po = 10 pa).
- Trouvez le DD correspondant ou estimez le s'il n'est mentionné nulle part.
- Acquitez un tiers du prix de l'objet pour acheter les matières premières.
- Effectuez votre test de compétence, qui représente une semaine de travail.

Si le tirage est réussi, multipliez le résultat obtenu par le DD. Si le total est supérieur ou égal au prix de l'objet en pa, le personnage a mené à bien la tâche qu'il s'était fixée (si ce total est le double ou le triple du prix, il réalise l'objet en deux ou trois fois moins de temps, etc.). Si le résultat de la multiplication n'atteint pas le prix de l'objet, le travail n'est pas terminé. Notez le résultat, que vous additionnez au test de la semaine suivante. Le processus se poursuit jusqu'à ce que le total atteigne ou dépasse le prix de l'objet.

En cas de test de compétence raté de 1 à 4 points, la fabrication de l'objet ne progresse pas de toute la semaine. Enfin, si le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées ; il faudra donc les racheter dès la semaine suivante.



Progression quotidienne. Il est possible de déterminer le travail accompli chaque jour plutôt que chaque semaine, mais dans ce cas, le total (résultat du test de compétence x DD) est comparé au prix de l'objet exprimé en pièces de cuivre (1 pa = 10 pc).

Fabrication d'objets de maître ou de qualité supérieure. Le personnage a la possibilité de fabriquer un objet de maître ou de qualité supérieure (c'est-à-dire un objet tellement performant qu'il procure un bonus à son utilisateur bien que n'étant pas magique). Pour ce faire, on consulte la table ci-dessous et l'on crée l'aspect " de maître " ou " de qualité supérieure " à part, comme s'il s'agissait d'un objet distinct. Cet aspect s'accompagne de son prix (exemples : 300 po pour une arme de maître, 150 po pour une armure) et un DD d'Artisanat de 20. Une fois l'objet standard et son aspect achevés, le personnage est en possession d'un objet de maître ou de qualité supérieure. (Note : le prix à acquitter pour l'aspect de maître ou de qualité supérieure est égal à un tiers du prix total, tout comme celui des matières premières. Les termes " de maître " et " de qualité supérieure " désignent la même chose et confèrent le même bonus. La différence est faite au niveau de l'usage : on parle généralement d'une épée " de maître " et d'outils de cambrioleur " de qualité supérieure ".)



Réparation d'objets. En règle générale, on répare un objet en réussissant un test de compétence dont le DD est le même que celui de la fabrication. Le coût de la réparation se monte à un cinquième (20 %) du prix de l'objet.

Les DD typiques des tests d'Artisanat nécessaires à la fabrication d'un objet particulier sont sur la table suivante.

Objet	Forme d'Artisanat	DD d'Artisanat
Acide	Alchimie ¹	15
Allume-feu, bâton fumigène ou feu grégeois	Alchimie ¹	20
Antidote, bâton éclairant, pierre à tonnerre ou sacoche immobilisante	Alchimie ¹	25
Armure ou bouclier	Fabrication d'armures	10 + bonus à la CA
Arc long ou arc court	Fabrication d'arcs	12
Arc long composite ou arc court composite	Fabrication d'arcs	15
Arc long composite ou arc court composite avec une limite de Force élevée	Fabrication d'arcs	15 + (2 X limite)
Arbalète	Fabrication d'armes	15
Arme courante (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	12
Arme de guerre (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	15
Arme exotique (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	18
Piège mécanique	Fabrication de pièges	Variable ²
Objet très simple (cuillère en bois)	Variable	5
Objet courant (pot de fer)	Variable	10
Objet de qualité (cloche)	Variable	15
Objet complexe ou de maître (serrure)	Variable	20

DD des différentes tâches associées à la compétence Artisanat

1 Il faut être un lanceur de sorts pour fabriquer ces objets.

2 La création de pièges possède ses propres règles.

Action. Sans objet. Les tests d'Artisanat se font à la semaine ou à la journée (voir ci-dessus).

Nouvelles tentatives. Oui, mais chaque fois que le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées et il faut les racheter.

Spécial. En raison de leurs dons innés, les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 à toutes les formes d'Artisanat en rapport avec la pierre ou le métal.

Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs tests d'Artisanat (alchimie), car leur odorat sensible leur permet de détecter la moindre différence d'odeur synonyme de réaction chimique.

Il est possible d'augmenter volontairement de +10 les DD d'Artisanat indiqués pour la fabrication d'un objet. Cela permet d'achever la fabrication plus rapidement (puisque le résultat du test sera multiplié par un DD plus élevé pour déterminer la progression). Il faut choisir d'utiliser ou pas ce DD plus important avant de jouer le test hebdomadaire ou quotidien.

Pour fabriquer un objet alchimique, il est nécessaire d'avoir un équipement d'alchimiste et d'être un lanceur de sorts. Si le personnage habite en ville, le coût du matériel est compris dans celui des ingrédients, mais il est particulièrement difficile de se procurer l'équipement requis dans les endroits trop reculés. L'achat et l'approvisionnement régulier d'un laboratoire d'alchimiste confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie) car les conditions sont en effet particulièrement favorables puisque le personnage dispose de tout le matériel nécessaire, mais ne réduisent pas le coût à acquitter pour utiliser la compétence.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Artisanat confère un bonus de +2 sur les tests d'Estimation liés aux objets produits par ce type d'artisanat.



Bluff (Cha)

Test de compétence. Le test de Bluff est opposé à un test de Psychologie de la victime. La table suivante contient des exemples de bluffs possibles et les modificateurs associés au test de Psychologie de la cible.

Exemples de situations	Modificateur au test de Psychologie
La cible veut croire le personnage.	-5
Le bluff est crédible et n'affecte guère la cible.	0
Le bluff est un peu dur à croire et implique un léger risque pour la cible.	+5
Le bluff est dur à croire et s'accompagne d'un risque important pour la cible.	+10
Le bluff est totalement délirant.	+20

Modificateurs au Test de Psychologie opposé au Test de Bluff

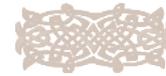
Un bluff peut être fortement influencé par la situation. Deux éléments, entre autres, peuvent être très défavorables au bluffeur : l'histoire qu'il raconte est particulièrement difficile à croire ou l'action qu'il cherche à faire accomplir à la cible va à l'encontre des convictions ou de l'intérêt de cette dernière (ou des ordres qu'elle a reçus, etc.). Si c'est réellement important, on peut faire la différence entre un bluff échouant parce que la cible n'y croit pas, et un autre échouant pour la simple raison que le personnage en demande trop. Par exemple, si la cible bénéficie d'un bonus de +10 au test de Psychologie en raison des risques associés à la proposition faite par le personnage et si elle remporte le duel de compétences de 10 points ou moins, elle refuse de faire ce qu'on lui demande, mais ne se rend pas compte qu'on tente de l'abuser. Par contre, si elle le remporte de 11 ou plus, la cible comprend que le personnage essaye de la rouler.

Un test de Bluff réussi indique que la cible se comporte comme le personnage le souhaite, du moins pour un temps limité (généralement 1 round), ou qu'elle croit ce que le personnage lui raconte.

Un bluff implique nécessairement une interaction entre le personnage et sa victime. Une créature inconsciente de la présence du personnage ne peut pas être abusée.



Créer une diversion pour se cacher. La compétence Bluff peut aider à se cacher. Sur un test de compétence réussi, un personnage se trouvant au vu et au su de tous obtient la diversion nécessaire pour tenter un test de Discrétion. Cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité.



Transmettre un message secret. Un personnage peut utiliser Bluff pour transmettre un message à une autre personne sans que les autres témoins ne puissent le comprendre. Deux roublards utilisant cette compétence peuvent donner l'impression qu'ils discutent de la nouvelle boulangerie du quartier, alors qu'ils préparent en fait le cambriolage du laboratoire d'un ensorceleur maléfique. Le DD est de 15 pour les messages simples et de 20 pour les messages complexes, surtout si ceux-ci font passer des informations nouvelles pour l'auditeur. En cas d'échec de 4 points ou moins, aucun message n'est transmis. Par contre, en cas d'échec plus important (5 points ou plus), un message erroné est transmis ou compris. Toute personne entendant l'échange peut tenter d'intercepter le message par un test de Psychologie opposé au test de Bluff effectué pour transmettre le message (Voir Psychologie).



Action. Variable. Lors d'une simple discussion, un test de Bluff nécessite au moins 1 round (et donc au moins une action complexe) et peut durer bien plus longtemps si le personnage se lance dans une embrouille particulièrement élaborée. Un test de Bluff joué pour créer une diversion pour se cacher est une action simple. Un test de Bluff joué pour transmettre un message secret n'est pas une action, il se fait en même temps qu'une conversation normale. Cependant, on peut limiter la quantité d'informations qu'un personnage peut émettre en un seul round.

Nouvelles tentatives. Variable. En règle générale, un test de Bluff raté lors d'une discussion rend la cible trop soupçonneuse pour qu'il soit possible de tenter de l'abuser de nouveau dans les mêmes conditions. Il est aussi possible de tenter plusieurs fois de transmettre un message, dans la limite d'une fois par round. Chance tentative peut se solder par un message erroné.

Spécial. Les rôdeurs bénéficient d'un bonus au test de compétence lorsqu'ils utilisent Bluff contre leurs ennemis jurés.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 aux tests de **Diplomatie**, d'**Escamotage** et d'**Intimidation**, ainsi qu'aux tests de **Déguisement** lorsque le personnage se sait observé et fait de son mieux pour se comporter en accord avec le rôle qu'il s'est choisi.

Concentration (Con)

Test de compétence. Un test de Concentration est nécessaire chaque fois qu'un personnage risque d'être distrait (par des dégâts reçus, par un coup de vent et ainsi de suite) alors qu'il entreprend une action qui requiert toute son attention, comme lancer un sort, se concentrer sur un sort actif, diriger un sort, utiliser un pouvoir magique ou lors de l'utilisation d'une compétence qui peut provoquer une attaque d'opportunité. En règle générale, si une action ne peut pas provoquer d'attaque d'opportunité, il n'est pas nécessaire de réussir un test de Concentration lors d'une distraction.

Si le test de Concentration réussit, le personnage peut continuer son activité malgré la distraction. Dans le cas contraire, l'action échoue automatiquement et les ressources engagées sont perdues. C'est-à-dire que si le personnage lançait un sort, ce sort est perdu. S'il se concentrait sur un sort actif, ce sort s'arrête comme si le personnage avait interrompu sa concentration. S'il dirigeait un sort, la direction échoue, mais le sort reste actif. S'il utilisait un pouvoir magique, cette utilisation du pouvoir est perdue. Une compétence échoue aussi, ce qui peut parfois avoir d'autres conséquences.

La table ci-contre résume les types de distraction nécessitant un test de Concentration. Si la distraction interrompt le lancement d'un sort, le niveau du sort en question s'ajoute au DD du test de Concentration. Dans le cas de distractions multiples, un test est nécessaire pour chaque type de distraction différente. Si un seul d'entre eux est raté, la tâche échoue.

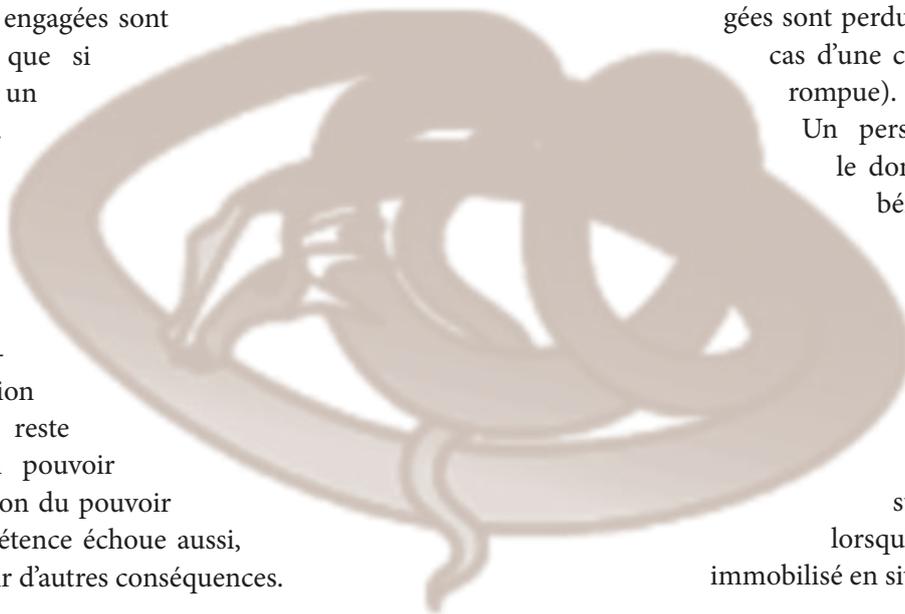
Action. Aucune. Les tests de Concentration ne nécessitent aucune action. Soit ce sont des actions libres (lorsqu'ils sont utilisés rétroactivement), soit ils font partie d'une autre action (lorsqu'ils sont utilisés activement).



Nouvelles tentatives. Oui, mais un succès ne contre pas le résultat de l'échec précédent (dans la plupart des cas, le personnage perd le sort qu'il tentait de lancer ou qu'il essayait de garder actif).

Spécial. On peut utiliser Concentration pour lancer un sort, utiliser un pouvoir magique ou une compétence sur la défensive, de façon à éviter de provoquer une attaque d'opportunité. Cela ne s'applique pas aux autres activités provoquant des attaques d'opportunités (comme le déplacement ou le rechargement d'une arbalète). Le DD du test est de 15 (plus le niveau du sort lors d'une incantation ou de l'utilisation d'un pouvoir magique sur la défensive). Si ce test de Concentration réussit, on peut tenter l'action normalement sans provoquer d'attaque d'opportunité. Un test de Concentration ne permet cependant pas de faire 10 sur un autre test dans une situation stressante — il faut faire le test normalement. Si le test de Concentration échoue, l'action échoue automatiquement (avec toutes les conséquences habituelles) et les ressources engagées sont perdues (comme dans le cas d'une concentration interrompue).

Un personnage possédant le don **Magie de guerre** bénéficie d'un bonus de +4 au test de Concentration chaque fois qu'il tente de lancer un sort ou d'utiliser un pouvoir magique sur la défensive ou lorsqu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.



Source de distraction	DD de Concentration ¹
Blessé lors de l'action. ²	10 + dégâts subis
Blessé par des dégâts continus lors de l'action. ³	10 + moitié des dégâts continus subis lors du dernier round
Distrait par un sort n'infligeant pas de dégâts. ⁴	DD du jet de sauvegarde du sort adverse
Mouvements violents (cheval au trot, chariot sur une route accidentée, barque par gros temps ou cale d'un bateau sur une mer démontée).	10
Mouvements très violents (cheval au galop, chariot roulant à tombeau ouvert, barque dans des rapides ou pont d'un navire en pleine tempête).	15
Mouvements extraordinairement violents (tremblement de terre).	20
Enchevêtré	15
Agrippé ou immobilisé en situation de lutte (ne peut lancer que des sorts sans composante gestuelle et dont les composantes matérielles sont déjà en main).	20
Grand vent et pluie battante (ou neige).	5
Grêle, tempête de sable ou débris projetés par le vent.	10
Climat apocalyptique (souvent causé par des événements surnaturels).	25 ou +

Source de Distraction nécessitant un Test de Concentration

1 Si le personnage est distrait alors qu'il lance, se concentre sur ou dirige un sort, le niveau de ce sort s'ajoute au DD indiqué.

2 Concerne les dégâts subis pendant le lancement d'un sort dont le temps d'incantation est d'un round ou plus, ou lors d'une activité prenant plus d'un round (comme Désamorçage/sabotage). Concerne aussi les dégâts infligés par une attaque d'opportunité ou une attaque préparée en réponse au lancement d'un sort (pour les sorts dont le temps d'incantation est de moins d'un round) ou à une activité (pour les activités ne nécessitant pas plus d'une action complexe).

3 Comme ceux d'une flèche acide de Melf.

4 Même si le sort ne permet aucun jet de sauvegarde, utilisez le DD qu'il aurait s'il en utilisait un.

Connaissances

(Int ; formation nécessaire)

Tout comme **Artisanat**, **Profession** et **Représentation**, cette compétence en regroupe en fait plusieurs. Elle représente l'étude poussée d'un domaine particulier, dont voici les plus courants. Vous pouvez en inventer d'autres.

- Architecture et ingénierie (bâtiments, aqueducs, ponts, fortifications)
- Exploration souterraine (aberrations, cavernes, vases, spéléologie)
- Folklore local (légendes, personnalités pittoresques, habitants, lois et traditions, coutumes, humanoïdes)
- Géographie (pays, types de terrain, climat, peuples)
- Histoire (dynasties, guerres, colonies, migrations, fondation des villes et des pays)
- Mystères (créatures artificielles, créatures magiques, dragons, mystères anciens, phrases incompréhensibles, symboles ésotériques, traditions magiques)

- Nature (animaux, climat, cycles et saisons, fées, géants, humanoïdes monstrueux, plantes, vermines)
- Noblesse et royauté (lignées, héraldique, coutumes, arbres généalogiques, devises, personnalités)
- Plans (plans extérieurs, plans intérieurs, plan Astral, plan Éthéré, Extérieurs, élémentaires, la magie et les plans)
- Religion (dieux et déesses, mythologie, tradition ecclésiastique, symboles sacrés, morts-vivants)



Test de compétence. Le personnage peut répondre à une question traitant de sa spécialité s'il réussit un test de compétence assorti d'un DD de 10 (question élémentaire), 15 (question facile) ou 20, voire 30 (question difficile ou très difficile).



Il est souvent possible d'identifier un monstre, ses pouvoirs spéciaux et ses vulnérabilités. Pour cela, il faut jouer un test de Connaissances d'un DD égal à 10 + les DV du monstre. En cas de réussite, le personnage se souvient d'une information utile mais partielle au sujet de ce monstre. Il obtient une autre information par tranche de 5 points au-delà du DD.

Action. Généralement, aucune. La plupart du temps, les tests de Connaissances ne prennent pas d'action — soit le personnage connaît la réponse, soit il l'ignore.

Nouvelles tentatives. Non. Le test de compétence représente ce que le personnage sait ; réfléchir de nouveau à la question ne lui permet pas d'en apprendre davantage sur le sujet.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (architecture et ingénierie) confère un bonus de +2 sur les tests de **Fouille** joués pour trouver des passages ou compartiments secrets.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (exploration souterraine) confère un bonus de +2 sur les tests de **Survie** sous terre.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (folklore local) confère un bonus de +2 sur les tests de **Renseignements**.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (géographie) confère un bonus de +2 sur les tests de **Survie** joués pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (histoire) confère un bonus de +2 sur les tests de **savoir bardique**.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (mystères) confère un bonus de +2 sur les tests d'**Art de la magie**.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (nature) confère un bonus de +2 sur les tests de **Survie** dans un environnement naturel à la surface (collines, déserts, forêts, marécages, milieu aquatique, montagnes et plaines).

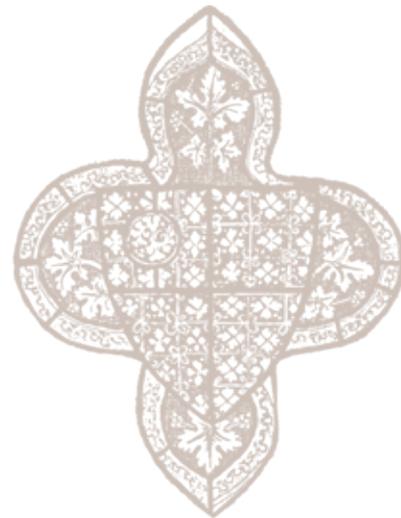
Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (noblesse et royauté) confère un bonus de +2 sur les tests de **Diplomatie**.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (plans) confère un bonus de +2 sur les tests de **Survie** sur d'autres plans d'existence.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion) confère un bonus de +2 sur les tests de puissance effectués par les prêtres quand ils utilisent leur **pouvoir de destruction de créature**.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Survie** confère un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature).

Test inné. Un test inné de Connaissances n'est ni plus ni moins qu'un test d'**Intelligence**. Sans formation particulière, le personnage ne peut répondre qu'aux questions simples (DD 10 ou moins).



Contrefaçon

(Int)

Test de compétence. L'art de la contrefaçon nécessite des matériaux et ingrédients correspondant à ceux utilisés pour obtenir le document à contrefaire, suffisamment de lumière pour y voir, de la cire à cacheter (le cas échéant) et du temps. Si le personnage cherche à contrefaire un document sur lequel l'écriture utilisée n'est pas spécifique à un individu donné (ordres militaires, décret gouvernemental, registre commercial, etc.), il lui suffit d'avoir déjà vu un tel document pour bénéficier d'un bonus de +8 au test de compétence. Pour reproduire une signature, il faut procéder à partir d'une copie (autographe, etc.) et le bonus se monte à +4. Pour contrefaire un long document écrit par un certain individu, il est nécessaire d'avoir accès à de longues pages manuscrites de sa main (plusieurs lettres, un journal intime, etc.).

On joue le test de compétence en secret, ce qui signifie que le personnage ne connaît jamais avec certitude la qualité de son faux. Tout comme pour *Déguisement* (voir plus loin), aucun test n'est nécessaire tant que personne n'examine le document. Lorsque cela se produit, les deux personnes impliquées (le faussaire et celle qui a le document en main) jouent un test de *Contrefaçon*. Le test de celui qui lit le document prend en compte les modificateurs suivants :



Exemples	Modificateur au test de Contrefaçon du lecteur
Type de document inconnu du lecteur	-2
Type de document peu connu du lecteur	0
Type de document connu du lecteur	+2
Écriture inconnue du lecteur	-2
Écriture peu connue du lecteur	0
Écriture bien connue du lecteur	+2
Le lecteur ne fait que survoler le document	-2

Modificateur du Test de Contrefaçon

Un document contredisant la procédure habituelle ou les ordres reçus par le lecteur (ou mettant ce dernier en danger) ne pourra qu'accroître ses soupçons, et donc faciliter son test de *Contrefaçon*.

Action. Il faut environ 1 minute pour reproduire un document court et simple. S'il est plus long (ou plus complexe), le temps nécessaire passe à 1d4 minutes par page.

Nouvelles tentatives. En règle générale, non. Il est impossible de refaire un essai après qu'un faux a été détecté. Cela étant, le document peut tout à fait abuser quelqu'un d'autre. Le résultat du premier test de *Contrefaçon* effectué par le personnage pour un document donné est par la suite utilisé chaque fois que quelqu'un inspecte le document en question. Personne ne peut tenter de détecter un faux plus d'une fois. Si le faussaire remporte le test opposé, le lecteur ne peut prouver qu'il se trouve en présence d'un faux, même s'il a des soupçons.

Restriction. Il faut savoir lire et écrire la langue concernée pour pouvoir faire des faux ou les repérer (cette compétence est basée sur le langage). Seuls les *barbares* et les *skaldes* ayant appris à lire et écrire sont capables d'apprendre l'art de la contrefaçon.



Crochetage

(Dex ; formation nécessaire)

Test de compétence. Le DD du test de *Crochetage* nécessaire pour forcer une serrure dépend de la qualité de celle-ci, selon la table suivante.

Serrure	DD de Crochetage
Très simple	20
Moyenne	25
Bonne	30
Excellente	40

DD des Test de Crochetage

Action. Crocheter une serrure est une action complexe.

Spécial. Une tentative de *Crochetage* sans outils de cambrioleur s'accompagne d'un malus de circonstances de -2 au test de compétence (ce malus existe encore si l'on utilise un outil tout simple). À l'inverse, l'utilisation d'outils de qualité supérieure garantit un bonus de circonstances de +2 au test.

Test inné. Les personnages n'ayant pas reçu la formation adéquate n'ont pas la possibilité de crocheter les serrures, mais il leur reste la possibilité de les ouvrir en force.

Décryptage

(Int ; formation nécessaire)

Test de compétence. Le personnage peut décrypter les textes incomplets, mais aussi ceux qui sont rédigés dans une langue inconnue ou archaïque. Le DD de base est égal à 20 pour les messages simples, 25 pour les textes de difficulté normale, et 30 pour ceux qui sont particulièrement complexes ou anciens.

En cas de réussite, le personnage comprend une page (ou son équivalent) du texte qu'il vient de lire. En cas d'échec, on joue un test de **Sagesse** (DD 5). Si ce second test est également raté, le personnage tire de mauvaises conclusions sur la teneur du texte.

On effectue les deux tests (celui de Décryptage et, au besoin, celui de Sagesse) en secret, pour que le joueur ne sache pas si les informations découvertes par son personnage sont fiables ou non.

Action. Déchiffrer l'équivalent d'une page de texte prend 1 minute (dix action complexes successives).

Nouvelles tentatives. Non.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Décryptage confère un bonus de +2 aux tests d'**Utilisation des objets magiques** en rapport avec les parchemins.



Déguisement

(Cha)

Test de compétence. C'est le résultat du test de compétence qui décide si le déguisement est bon ou pas. Il est opposé au test de **Détection** des autres. Si l'aventurier ne fait rien pour attirer l'attention, les autres n'ont aucune raison de jouer un test de Détection. Par contre, s'il se fait remarquer par des individus soupçonneux (tel qu'un garde observant les gens qui entrent par la porte de la ville), on peut considérer que ces derniers vont "faire 10" sur leur test de Détection.

Le personnage n'effectue qu'un seul test de Déguisement, même s'il se retrouve face à plusieurs individus (qui, eux, ont droit à un test de Détection chacun). On joue le test de compétence en secret pour que le joueur ignore si son personnage a réussi à se déguiser ou non.

L'utilisation d'une trousse de déguisement procure un bonus de circonstances de +2 au test de compétence.

L'efficacité du déguisement dépend en grande partie des modifications que le personnage apporte à son apparence normale.

Déguisement	Modificateur au test de Déguisement
Petits détails	+5
Autre sexe ¹	-2
Autre race ¹	-2
Catégorie d'âge différente ¹	-2 ²

Modificateur Test de Déguisement

1 Ces modificateurs se cumulent entre eux. Utilisez tous ceux qui s'appliquent.

2 Par catégorie de différence entre celle du personnage et celle dont il souhaite donner l'impression (jeune, adulte, âge mûr, grand âge, vénérable).



Si l'aventurier prend les traits d'un individu en particulier, ceux qui connaissent ce dernier bénéficient d'un bonus supplémentaire à leur test de Détection selon la table suivante. De plus, on considère qu'ils se montrent automatiquement soupçonneux à l'égard du personnage, ce qui justifie systématiquement un test opposé.

Degré de familiarité	Bonus sur le test de Détection
Connaissance	+4
Ami ou associé	+6
Ami proche	+8
Parent, ami intime	+10

Bonus Test de Détection

En règle générale, on joue un test de Détection à la première rencontre, puis un autre toutes les heures en cas de contact prolongé. Si le personnage croise de nombreux individus sans s'attarder, un test de Détection global par heure (ou par jour) est amplement suffisant, en ajoutant un bonus de groupe aux individus concernés.

Action. Créer un déguisement demande 1d3x10 minutes de travail

Nouvelles tentatives. Oui. Il est possible d'améliorer un déguisement imparfait, mais les cibles sont plus prudentes quand elles savent qu'on a déjà tenté de les abuser.

Spécial. Tout sort modifiant les traits du sujet, comme modification d'apparence, confèrent un bonus de +10 au test de Déguisement. Les capacités surnaturelles permettant de percer les illusions sont inefficaces contre les déguisements normaux. Par contre, ils permettent de repérer les composantes magiques venant éventuellement perfectionner un déguisement normal.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en **Bluff** confère un bonus de +2 aux tests de Déguisement lorsque le personnage se sait observé et fait de son mieux pour se comporter en accord avec le rôle qu'il s'est choisi.



Déplacement silencieux

(Dex ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Le test de Déplacement silencieux du personnage est opposé au test de **Perception auditive** de quiconque peut l'entendre. S'il avance lentement (jusqu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale), l'aventurier effectue ce test sans malus. S'il tente d'aller plus vite, il a un malus de -5. Il est quasiment impossible de courir ou de charger en silence (malus de -20).

Il est difficile d'être silencieux en traversant une surface bruyante, comme un marécage ou des buissons. La table suivante indique le malus aux tests de Déplacement silencieux.

Surface	Modificateur aux tests
Sonore (éboulement, marais profond, taillis, décombres importants)	-2
Très sonore (taillis touffu, neige épaisse)	-5

Modificateur Test Déplacement silencieux

Action. Aucune. Les tests de Déplacement silencieux sont inclus dans un déplacement ou une autre activité et font donc partie d'une autre action.

Spécial. Les **halfelins** bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs tests de Déplacement silencieux.



Désamorçage/sabotage

(Int ; formation nécessaire)

Test de compétence. On effectue le test de Désamorçage/sabotage en secret, afin que le joueur ne sache pas si son personnage a réussi ou non. Le DD du test dépend de la complexité du mécanisme. Mettre hors service (ou coincer, etc.) un objet simple correspond à un DD de 10. Le DD augmente pour les mécanismes plus complexes. En cas de succès, le personnage mène l'opération à bien. En cas d'échec de 1 à 4 points, il peut réessayer. Si le test est raté d'au moins 5 points, un incident se produit : si le personnage tente de désamorcer un piège, il le déclenche accidentellement ; s'il se livre à une tentative de sabotage, il est persuadé d'avoir mis l'objet hors service, mais celui-ci continue de fonctionner parfaitement.

Il est aussi possible de saboter des objets simples comme une selle ou la roue d'un chariot de telle façon qu'ils fonctionnent normalement pendant un temps, puis se cassent ou tombent en panne un peu plus tard (généralement après 1d4 rounds ou minutes d'utilisation).

Une tentative de Désamorçage/sabotage sans outils de cambrioleur s'accompagne d'un malus de circonstances de -2 au test de compétence (ce malus existe toujours si l'on utilise un outil tout simple). À l'inverse, l'utilisation d'outils de cambrioleur de qualité supérieure garantit un bonus de circonstances de +2 au test.

Objet/mécanisme	Temps nécessaire	DD de Désamorçage/sabotage ¹	Exemple
Simple	1 round	10	Coincer une serrure
Complexe	1d4 rounds	15	Saboter une roue de chariot
Très complexe	2d4 rounds	20	Désarmer un piège ou le réarmer
Incroyablement complexe	2d4 rounds	25	Désarmer un piège complexe, saboter un mécanisme à retardement

DD des différentes tâches associées à la compétence Désamorçage/sabotage

¹ Le DD augmente de +5 si le personnage fait en sorte que personne ne remarque que l'objet a été touché.

Action. Le temps nécessaire pour opérer dépend de la complexité du mécanisme, comme l'indique la table précédente. Mettre un mécanisme simple hors service demande à peine 1 round (soit une action complexe) et les objets plus complexes prennent 1d4 ou 2d4 rounds.

Nouvelles tentatives. Variable. Le personnage peut réessayer s'il a raté de moins de 5 points, mais il doit savoir qu'il a échoué pour pouvoir réessayer.

Spécial. Un roublard dépassant de 10 points ou plus le DD d'un piège peut l'étudier, comprendre son fonctionnement et le contourner (de même que ses compagnons) sans avoir besoin de le désamorcer.

Restriction. Les roublards sont également capables de désamorcer les pièges magiques. En règle générale, les pièges magiques s'accompagnent d'un DD de 25 + niveau du sort utilisé dans leur création. Ainsi, désamorcer un piège préparé à l'aide de runes explosives correspond à un DD de 28, car **runes explosives** est un sort du 3^e niveau.

Les sorts **glyphe de garde** et **piège à feu** créent eux aussi des pièges qu'un roublard peut désarmer à l'aide de cette compétence. À l'inverse, **Désamorçage/sabotage** ne peut rien contre croissance d'épines.



Autres moyens de se débarrasser d'un piège. Il est possible d'endommager la plupart des pièges sans avoir recours à un test de Désamorçage/sabotage.

- Pièges utilisant une attaque à distance. Une fois qu'un aventurier sait où est un piège, une manière rudimentaire mais efficace d'en venir à bout est de détruire le mécanisme, en supposant qu'il puisse y accéder. Si ce n'est pas le cas, il peut toujours boucher les trous d'où jaillissent les projectiles. Cela le protège efficacement contre le piège, à moins que les projectiles ne fassent assez de dégâts pour traverser les bouchons !
- Pièges utilisant une attaque au corps à corps. Un personnage peut neutraliser ces pièges en détruisant le mécanisme ou en bloquant les armes, comme il est décrit plus haut. Vous pouvez aussi étudier la façon dont se déclenche le piège pour être capable de l'éviter juste à temps. Un personnage qui étudie attentivement un piège lorsqu'il se déclenche obtient un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques de ce piège s'il se déclenche à nouveau dans la minute qui suit.
- Fosses/trappes. Saboter une fosse revient généralement à détruire la trappe qui la masque, pour la dévoiler à tous. Remplir la fosse d'une quelconque substance ou fabriquer un pont de fortune au-dessus est un simple travail manuel et pas l'utilisation de la compétence Désamorçage/sabotage. On peut aussi endommager les pieux qui se trouvent au fond de la fosse en les frappant (ils peuvent être détruits comme des dagues).
- Pièges magiques. **Dissipation de la magie** fait des merveilles pour ce type de piège. Si le personnage réussit un test de niveau de lanceur de sorts contre le niveau du créateur du piège, sa magie est réprimée pendant 1d4 rounds. Cela fonctionne uniquement avec la version ciblée de dissipation de la magie, pas avec la version de zone.



Détection

(Sag)

Test de compétence. Cette compétence sert principalement à remarquer les créatures ou les personnages cachés. En règle générale, le test de Détection est opposé au test de Discrétion de celui qui essaye de ne pas se faire voir. Il arrive que quelqu'un ne se cachant pas soit difficile à repérer (par exemple au sein d'une foule). Dans ce cas, on a également recours à cette compétence.

Un test de Détection de 20 ou plus permet généralement de prendre conscience de la présence d'une créature invisible à proximité, sans pour autant la voir réellement.

Cette compétence sert également à reconnaître les individus déguisés (voir **Déguisement**) et pour lire sur les lèvres lorsqu'on ne peut entendre ou comprendre les paroles de quelqu'un.

On peut demander des tests de Détection pour déterminer la distance initiale lors d'une rencontre. Un malus s'applique sur ces tests selon la distance entre les deux personnes, ainsi que si le personnage est distrait (c'est-à-dire qu'il ne se concentre pas uniquement sur sa surveillance).

Condition	Malus sur le test de Détection
Tous les 3 mètres de distance	-1
Personnage distrait	-5

Malus Test de Détection

Lecture sur les lèvres. Pour comprendre ce que dit une personne en observant les mouvements de ses lèvres, l'aventurier doit se trouver à 9 mètres ou moins de l'individu qui parle, le voir parler et comprendre sa langue (La lecture sur les lèvres est liée au langage). Le DD de base est égal à 15, mais il peut être plus élevé si le discours est particulièrement complexe ou si l'orateur souffre de difficultés d'élocution. Le personnage doit toujours conserver une ligne de vue sur les lèvres de sa cible.

En cas de succès sur son test de compétence, le personnage comprend la teneur générale de ce que l'autre a dit au cours de la minute écoulée, mais rate généralement quelques détails. Si le test de compétence échoue de 4 points ou moins, le personnage n'arrive pas à lire sur les lèvres du sujet. Si le test est raté de 5 points ou plus, il comprend autre chose. On joue le test en secret afin que le joueur ne sache pas si son personnage commet une erreur ou non.

Action. Variable. Le personnage peut faire un test de Détection sans dépenser d'action chaque fois qu'il a l'occasion de voir quelque chose de façon réactive (par exemple, en arrivant dans une nouvelle pièce ou lorsqu'un adversaire tente de passer discrètement derrière lui). Par contre, retenter de voir quelque chose que l'on n'a pas réussi à voir est une action de mouvement. Pour lire sur les lèvres, le personnage doit se concentrer pendant 1 minute entière avant de jouer son test de Détection, ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre pendant ce temps (il peut éventuellement se déplacer, mais à vitesse réduite de moitié).

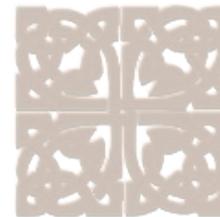
Nouvelles tentatives. Oui. Un personnage peut essayer de voir quelque chose autant de fois qu'il le souhaite. On peut essayer de lire sur les lèvres une fois par minute.

Spécial. Une créature fascinée subit un malus de -4 à ses tests de Détection utilisés de façon réactive.

Les **rôdeurs** gagnent un bonus aux tests de Détection contre leurs ennemis jurés.

Les **elfes** bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection.

Les **demi-elfes** bénéficient d'un bonus racial de +1 aux tests de Détection.



Diplomatie

(Cha)

Test de compétence. Le personnage peut modifier l'attitude des gens qui l'entourent en réussissant un test de Diplomatie (voir Influencer l'attitude des PNJ ci-dessous). Dans le cadre de négociations, tous les participants jouent un test de Diplomatie afin de déterminer qui prend l'ascendant. On a également recours à cette méthode lorsque deux individus opposés par un différend plaident leur cause devant une tierce personne.

Action. Modifier l'attitude de ses interlocuteurs par un test de Diplomatie prend généralement au moins 1 minute (soit dix actions complexes successives). Selon la situation, ce temps peut grandement augmenter. Les tentatives de Diplomatie précipitées, par exemple pour séparer deux guerriers en colère prêts à en découdre, sont possibles, mais avec un malus de -10 sur le jet.

Nouvelles tentatives. Éventuellement, mais ce n'est pas recommandé car les nouvelles tentatives sont généralement sans effet. Même si le test initial est réussi, il y a des limites au-delà desquelles l'autre participant aux négociations ne peut aller, et tenter de l'influencer davantage risque de faire plus de mal que de bien. Si le test est raté, la partie adverse n'en est que plus ancrée dans ses convictions, et il devient impossible de la faire changer d'avis.

Spécial. Les demi-elfes étant souvent au cœur de multiples cultures, ils bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Bluff**, **Connaissances** (noblesse et royauté) ou **Psychologie** confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.



Influencer l'attitude des PNJ

Consultez la table suivante pour déterminer le résultat des tests de Diplomatie (ou de **Charisme**) joués pour modifier l'attitude d'un PNJ, ou pour les tests d'empathie sauvage joués pour modifier d'attitude d'un animal ou d'une créature magique.



Discretion

(Dex ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Le test de Discretion du personnage est opposé au test de **Détection** de quiconque se trouve en position de le repérer. S'il avance lentement (jusqu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale), l'aventurier effectue ce test sans malus. S'il tente d'aller plus vite, il a un malus de -5. Il est quasiment impossible de courir ou de charger en restant caché (malus de -20).

Les créatures d'une autre catégorie de taille que M voient leur test de Discretion s'accompagner des modificateurs suivants : taille I : +16, taille Min : +12, taille TP : +8, taille P : +4, taille G : -4, taille TG : -8, taille Gig : -12, taille C : -16.

	Nouvelle attitude				
Attitude initiale	Hostile	Inamical	Indifférent	Amical	Serviable
Hostile	moins de 20	20	25	35	50
Inamical	moins de 5	5	15	25	40
Indifférent	—	moins de 1	1	15	30
Amical	—	—	moins de 1	1	20
Serviable	—	—	—	moins de 1	1

Attitude	Signification	Actions possibles
Hostile	Prêt à prendre des risques pour nuire	Attaque, gêne, insultes virulentes, fuite
Inamical	Veut du mal	Mensonges, malveillance, surveillance, insultes
Indifférent	Sans opinion	Contact social usuel
Amical	Veut du bien	Discussion, conseils, offre d'aide limitée, soutien verbal
Serviable	Prêt à prendre des risques pour aider	Protection, soins, assistance

Résultat du Test de Diplomatie (ou de Charisme)

Un abri ou un camouflage est nécessaire pour pouvoir tenter un test de Discrétion. Un personnage bénéficiant d'un abri ou d'un camouflage total n'a généralement pas besoin de réussir un test de Discrétion, puisqu'il est de toute façon impossible de le voir (mais ce n'est pas toujours le cas, voir la section Spécial, ci-dessous).

Il est impossible de se cacher si l'on est observé, même peu attentivement. Le personnage peut éventuellement le faire s'il passe l'angle d'un couloir, par exemple, mais les autres savent au moins dans quel secteur il se trouve. L'aventurier peut utiliser normalement sa compétence s'il parvient à distraire ses observateurs ne serait-ce qu'un instant (par exemple, avec la compétence **Bluff** ; voir ci-dessous). Dans ce cas, il ne lui reste plus qu'à atteindre une cachette avant que l'on s'intéresse de nouveau à lui (en règle générale, on considère que la cachette doit se trouver à moins de 30 cm par degré de maîtrise atteint en Discrétion). Le test de Discrétion se fait toutefois à -10, car le personnage doit aller vite.

Tir embusqué. Lorsqu'un personnage est déjà caché à 3 mètres ou plus de sa cible, il peut porter une attaque à distance puis se cacher à nouveau dans le même round. Il subit cependant un malus de -20 sur son test de Discrétion après son tir.

Créer une diversion pour se cacher. La compétence **Bluff** peut aider à se cacher. Sur un test de Bluff réussi, un personnage se trouvant au vu et au su de tous obtient la diversion nécessaire pour tenter un test de Discrétion.

Action. La plupart du temps, aucune. Les tests de Discrétion font généralement partie d'un déplacement et ne nécessitent pas une action distincte. Cependant, se cacher après avoir tiré (voir Tir embusqué ci-dessus) est une action de mouvement.

Spécial. Un personnage invisible bénéficie d'un bonus de +40 sur les tests de Discrétion s'il est immobile et d'un bonus de +20 seulement s'il se déplace.



Dressage

(Cha ; formation nécessaire)

Test de compétence. Le DD nécessaire pour obtenir l'effet désiré dépend de ce que l'on souhaite obtenir.

Tâche	DD de Dressage
Diriger un animal	10
Pousser un animal	15
Enseigner des tours à un animal	15 ou 20 ¹
Enseigner une fonction à un animal	15 ou 20 ¹
Élever un animal sauvage	15 + DV de l'animal

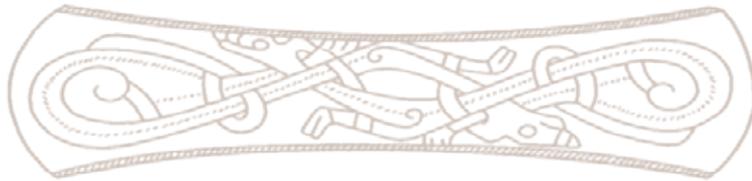
¹ Voir les descriptions des tours.

Fonction	DD	Fonction	DD
Animal de chasse	20	Monture	15
Animal de combat	20	Monture de guerre	20
Animal de foire	12	Travailleur de force	15
Animal de garde	20		

DD des différentes tâches associées à la compétence Dressage

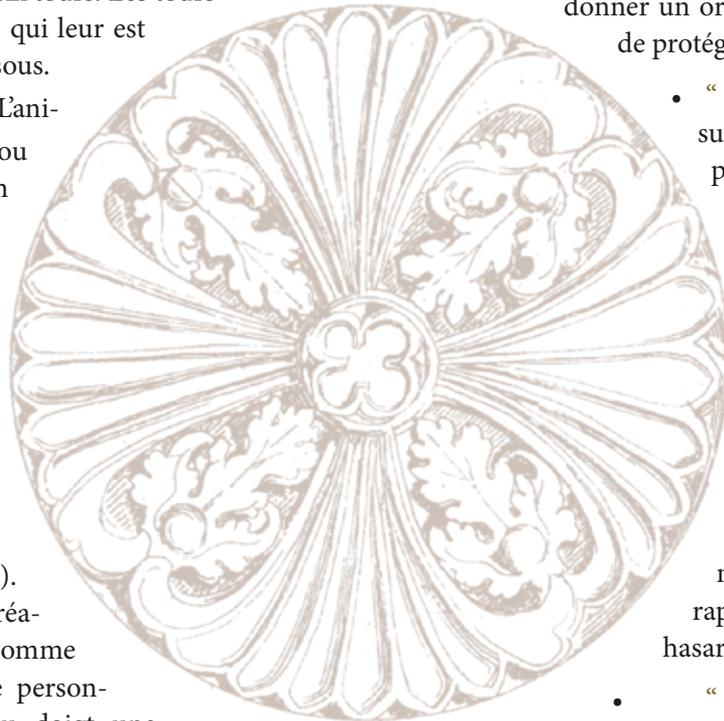
Diriger un animal. Cette action consiste à ordonner à un animal d'effectuer l'une des tâches ou des tours de son répertoire. Par exemple, pour ordonner à un chien entraîné au combat d'attaquer un adversaire, il faut réussir un test de Dressage de DD 10. Si l'animal est blessé ou a subi des dégâts non-létaux ou un affaiblissement ou une diminution de caractéristique, le DD augmente de +2. Si le test réussit, l'animal exécute la tâche ou le tour lors de sa prochaine action.

Pousser un animal. Cette action permet de pousser un animal à effectuer une tâche ou un tour pour lequel il n'est pas entraîné, mais dont il est physiquement capable. Cela comprend aussi la marche forcée ou le footing pendant plus d'une heure entre deux cycles de sommeil. Si l'animal est blessé ou a subi des dégâts non-létaux ou un affaiblissement ou une diminution de caractéristique, le DD augmente de +2. Si le test réussit, l'animal exécute la tâche ou le tour lors de sa prochaine action.



Enseigner des tours à un animal. Il faut une semaine de travail au personnage (et un test réussi de Dressage au DD indiqué) pour apprendre un tour spécifique à un animal. Les animaux ayant une valeur d'**Intelligence** de -5 (comme les serpents et les requins) peuvent apprendre jusqu'à trois tours au maximum, tandis que les animaux plus intelligents (comme les chiens et les chevaux) peuvent apprendre jusqu'à six tours. Les tours les plus courants (et le DD qui leur est associé) sont décrits ci-dessous.

- “ **Arrête !** ” (DD 15). L'animal cesse le combat ou recule selon les cas. Un animal qui ne connaît pas ce tour continue le combat jusqu'à ce qu'il doive fuir (à cause de blessures, d'un effet de terreur et ainsi de suite) ou que son adversaire soit vaincu.
- “ **Attaque !** ” (DD 20). L'animal attaque les créatures qu'il perçoit comme étant des ennemis. Le personnage peut désigner du doigt une cible précise, que l'animal attaquera s'il en est capable. En temps normal, un animal n'attaque que les créatures de type humanoïde, humanoïde monstrueux, géant ou d'autres animaux. Apprendre à un animal à attaquer les créatures de tous types (y compris des créatures surnaturelles comme les aberrations et les morts-vivants) compte comme deux tours.
- “ **Attends !** ” (DD 15). L'animal reste en place et attend le retour de son maître. Il n'agresse pas les créatures qui s'approchent de lui, mais se défend au cas où.
- “ **Au pied !** ” (DD 15). L'animal suit son maître comme son ombre, même si cela l'oblige à se rendre dans un lieu qui lui déplaît.
- “ **Cherche !** ” (DD 15). L'animal va à l'endroit désigné et y cherche quelque chose de vivant ou de mobile.
- “ **Garde !** ” (DD 20). L'animal reste où il est et empêche quiconque d'approcher.



- “ **Joue !** ” (DD 15). L'animal connaît une série de tours simples, comme s'asseoir, se coucher sur le dos, donner la patte, gronder ou aboyer à la demande et ainsi de suite.
- “ **Protège !** ” (DD 20). L'animal défend toujours son maître (ou se prépare à le défendre si aucune menace n'est visible), sans que celui-ci n'ait besoin de lui donner un ordre. Il peut aussi lui ordonner de protéger une autre personne.
- “ **Suis !** ” (DD 15). L'animal suit la piste olfactive qu'on lui présente. (Cela suppose que l'animal possède la particularité odorat)
 - “ **Travaille !** ” (DD 15). L'animal peut tirer ou pousser une charge intermédiaire ou lourde.
 - “ **Va chercher !** ” (DD 15). L'animal va chercher quelque chose. Si son maître ne lui indique pas l'objet à rapporter, il en prend un au hasard.
 - “ **Viens !** ” (DD 15). L'animal vient se placer près de son maître, même s'il ne le ferait pas en temps normal (en l'obligeant à monter sur un bateau par exemple).

Enseigner une fonction à un animal. Plutôt que d'apprendre des tours un par un à un animal, il est possible de l'entraîner à une fonction particulière. La fonction d'un animal regroupe une série de tours formant un tout homogène. L'animal doit remplir toutes les conditions des tours compris dans la fonction. Si une fonction inclut plus de trois tours, elle est réservée aux animaux ayant une valeur d'**Intelligence** supérieure ou égale à -4.

On ne peut apprendre qu'une fonction à un animal, mais il peut apprendre des tours supplémentaires s'il est assez intelligent pour cela. Entraîner un animal à assumer une fonction demande moins de tests de Dressage, mais autant de temps que de lui apprendre individuellement les tours qui la composent. À la discrétion du MJ, il est possible d'inventer d'autres fonctions que celles qui sont présentées ici.

- **Monture de combat** (DD 20). Un animal entraîné pour être une monture de combat connaît les tours arrête, attaque, au pied, garde, protège et viens. Entraîner un animal pour devenir une monture de combat prend six semaines. Entraîner un animal possédant déjà la fonction monture pour qu'il devienne une monture de combat ne prend que trois semaines (et nécessite un test de Dressage de DD 20). Sa nouvelle fonction et son nouveau répertoire de tours remplacent les précédents. Les destriers et les chiens de selle sont déjà entraînés à porter des cavaliers en combat et n'ont pas besoin d'un entraînement supplémentaire pour cela.
- **Animal de combat** (DD 20). Un animal entraîné pour le combat connaît les tours arrête, attaque et attends. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend trois semaines.
- **Animal de garde** (DD 20). Un animal entraîné pour la garde connaît les tours arrête, attaque, garde et protège. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend quatre semaines.
- **Travailleur de force** (DD 15). Un animal entraîné pour le travail de force connaît les tours travaille et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend deux semaines.
- **Animal de chasse** (DD 20). Un animal entraîné pour la chasse connaît les tours arrête, attaque, au pied, suis et va chercher. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend six semaines.
- **Animal de foire** (DD 15). Un animal entraîné pour la foire connaît les tours attends, au pied, joue, va chercher et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend cinq semaines.
- **Monture** (DD 15). Un animal entraîné être une monture connaît les tours attends, au pied et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend trois semaines.

Élever un animal sauvage. Le personnage est capable d'élever un animal sauvage comme s'il s'agissait d'un animal domestique. Il peut s'occuper de trois animaux du même type à la fois. En cas de succès au test de compétence, l'animal peut apprendre des tours (soit en même temps qu'il est élevé, soit plus tard comme un animal domestique).



Action. Variable. Diriger un animal est une action de mouvement et pousser un animal est une action complexe. Pour une tâche à durée fixe, le personnage doit passer la moitié du temps indiqué (à raison de 3 heures par jour et par animal) avant d'effectuer son test de compétence. En cas d'échec, il ne parvient pas à dresser ou mater l'animal, ni à lui enseigner le moindre tour, mais il n'a pas à finir le dressage ou l'élevage. Si le test est réussi, il faut encore accorder à l'animal le reste du temps nécessaire pour que le dressage (ou autre) soit couronné de succès. En cas d'interruption, ou si le personnage n'achève pas la tâche fixée, toute tentative faite par la suite pour dresser, mater ou apprendre des tours à l'animal échoue automatiquement.

Nouvelles tentatives. Oui, sauf pour élever un animal sauvage.

Spécial. On peut utiliser cette compétence sur une créature ayant une valeur d'**Intelligence** de -5 ou -4 et qui n'est pas un animal, mais le DD de la tâche augmente de +5. Le nombre de tours que ces créatures peuvent apprendre est limité de la même façon que pour les animaux.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Dressage confère un bonus de +2 sur les tests d'**Équitation** et sur les tests d'**empathie sauvage**.

Test inné. Un personnage ayant un degré de maîtrise nul en Dressage peut diriger ou pousser les animaux domestiques en réussissant un test de **Charisme**, mais il ne peut ni dresser, ni élever d'animaux.



Équilibre

(Dex ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Le personnage peut se déplacer sur une surface dangereuse. Un test de compétence réussi lui permet d'avancer à vitesse réduite de moitié pendant 1 round. En cas d'échec de 1 à 4 points, il ne progresse pas de tout le round. S'il rate son test d'au moins 5 points, il tombe. La difficulté varie en fonction de la surface, comme suit :

Surface étroite	DD ^r	Surface dangereuse	DD ^r
Large de 15 à 30 cm	10	Larges pierres inégales	10 ²
Large de 5 à 15 cm	15	Sol de pierres taillées	10 ²
Large de moins de 5 cm	20	Sol en pente ou abrupt	10 ²

DD des Test d'Équilibre

1 À ces DD s'ajoutent éventuellement les modificateurs de la table suivante.

2 Seulement dans le cas d'une charge ou d'une course. En cas d'échec de moins de 5 points, le personnage ne peut courir ou charger, mais il peut agir normalement par ailleurs.

Surface	Modificateur au DD ^r
Légèrement encombré (éboulis, décombres épars)	+2
Très encombré (sol d'une caverne naturelle, décombres nombreux)	+5
Légèrement glissant (sol humide)	+2
Très glissant (verglas)	+5
Sol en pente ou abrupt	+2

Modificateurs de surface étroite

1 Ces modificateurs s'ajoutent au DD pour une surface étroite.

Ils se cumulent entre eux.



Combat en équilibre. Un personnage se déplaçant en équilibre est considéré comme étant pris au dépourvu, puisqu'il est incapable de bouger pour éviter les coups. Il perd donc son bonus de **Dextérité** à la CA. S'il a atteint un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Équilibre**, il n'est pas considéré comme étant pris au dépourvu et conserve son bonus de **Dextérité** à la CA. Chaque fois qu'un personnage en équilibre subit des dégâts, il doit réussir un nouveau test de compétence de même DD pour rester debout.

Déplacement accéléré. On peut choisir de se déplacer sur une surface périlleuse plus vite que ce qui est décrit ci-dessus. À condition d'accepter un malus de -5 sur ses tests d'**Équilibre**, il est possible de se déplacer de sa vitesse de déplacement entière par une action de mouvement. (On peut se déplacer ainsi de deux fois sa vitesse de déplacement, mais cela requiert deux tests d'**Équilibre** — un pour chaque action de mouvement.) On peut aussi accepter ce malus pour tenter une charge sur une surface périlleuse. Il faut alors réussir un test d'**Équilibre** par multiple de sa vitesse (ou fraction) parcouru pendant la charge.

Action. Aucune. Effectuer un test d'**Équilibre** ne nécessite aucune action, mais fait partie d'une autre action ou est joué en réaction à un événement.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Acrobaties** confère un bonus de +2 en **Équilibre**.

Équitation

(Dex)

Si le personnage tente de chevaucher une créature qui n'est faite pour cela (comme la plupart des bipèdes), il subit un malus de -5 sur ses tests d'Équitation.

Test de compétence. Les actions d'équitation classiques n'exigent pas de test de compétence. Le personnage peut ainsi seller sa monture, monter en selle, aller au pas, trotter, galoper, et descendre sans le moindre problème. Monter ou descendre de selle correspond à une action de mouvement. Certaines tâches requièrent un test de compétence :

Tâche	DD d'Équitation
Guider sa monture avec les genoux	5
Rester en selle	5
Combattre sur un destrier	10
Utiliser sa monture comme abri	15
Amortir sa chute	15
Sauter un obstacle	15
Éperonner sa monture	15
Contrôler sa monture au combat	20
Monter ou descendre de selle rapidement	20 ¹

DD des différentes tâches associées à la compétence
Équitation

¹ Le malus d'armure aux tests s'applique au test.



Guider sa monture avec les genoux. Le personnage sait guider sa monture à l'aide de ses seuls genoux, ce qui lui laisse les mains libres en cas de combat. Le test d'Équitation s'effectue au début de chaque tour de jeu. En cas d'échec, l'aventurier ne peut se servir que d'une main au cours du round, l'autre étant nécessaire pour contrôler sa monture.

Rester en selle. Quand le personnage est blessé ou quand sa monture s'affole, il réagit instantanément pour ne pas tomber. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

Combattre sur un destrier. Le cavalier peut placer sa ou ses attaques, tout en faisant attaquer sa monture si elle est entraînée au combat. Utiliser cette option est une action libre.

Utiliser sa monture comme abri. Le personnage peut sauter de selle et se cacher derrière sa monture, qui lui procure un abri. Il ne peut ni attaquer ni lancer des sorts lorsqu'il est dans cette position. S'il rate son test de compétence, il n'est pas considéré comme étant à l'abri. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

Amortir sa chute. Le personnage a appris à amortir sa chute si sa monture tombe ou se fait tuer sous lui. En cas de test de compétence raté, il subit 1d6 points de dégâts de chute. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

Sauter un obstacle. Le personnage peut encourager sa monture à sauter un obstacle au cours de son déplacement. La distance parcourue lors du saut est déterminée par le modificateur d'Équitation du personnage ou le modificateur de Saut de la monture (on prend systématiquement le plus faible des deux). Si le personnage rate son test d'Équitation, il tombe lorsque sa monture quitte le sol et subit au moins 1d6 points de dégâts de chute. Utiliser cette option n'est pas une action, mais fait partie d'une action de mouvement.

Éperonner sa monture. Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut inciter sa monture à aller plus vite. Un test d'Équitation réussi augmente la vitesse de la monture de 3 mètres pendant 1 round, mais elle subit 1 point de dégâts. On peut utiliser cette option plusieurs rounds de suite, mais chaque round consécutif double les dégâts subis par la monture (2 points, puis 4 points, puis 8 points et ainsi de suite).

Contrôler sa monture au combat. Au prix d'une action de mouvement, le personnage a la possibilité de contrôler un poney, un cheval léger ou un cheval lourd (ou une autre monture qui ne soit pas habituée aux batailles) au combat. En cas d'échec au test de compétence, il ne peut rien faire d'autre de tout le round. Aucun test n'est nécessaire pour les chevaux ou poneys de guerre.

Monter ou descendre de selle rapidement. Le personnage sait monter en selle ou sauter au sol extrêmement rapidement. À condition qu'il réussisse son test d'Équitation et que sa monture ne fasse pas plus d'une catégorie de taille que lui, il lui suffit d'une action libre. S'il rate son test de compétence, cela lui demande automatiquement une action de mouvement. Il est impossible de tenter cette acrobatie sans avoir au moins une action de mouvement disponible au cours du round (en cas d'échec) ou si la monture est plus grande que son cavalier d'au moins deux catégories de taille.



Action. Variable. Monter ou descendre de selle est habituellement une action de mouvement. Les autres tests sont des actions de mouvement, des actions libres ou ne sont pas des actions, selon les cas.

Spécial. Monter à cru entraîne un malus de -5 aux tests d'Équitation.

Si la monture du personnage est équipée d'une selle de guerre, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à tous les tests visant à déterminer s'il parvient à se maintenir en selle.

Il est nécessaire de maîtriser la compétence Équitation pour pouvoir choisir les dons **Attaque au galop**, **Charge dévastatrice**, **Combat monté**, **Piétinement** ou **Tir monté**.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Dressage** confère un bonus de +2 en Équitation.

Escalade

(For ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Chaque test d'Escalade réussi permet de progresser (vers le haut, le bas ou les côtés) le long d'une pente fortement inclinée ou d'un mur (voire d'un plafond muni de prises suffisamment marquées) à un quart de sa vitesse habituelle. On considère qu'une pente fait moins de 60° ; au-delà, il s'agit d'un mur.

Un test de compétence raté de 1 à 4 points indique que le personnage ne parvient pas à progresser et un test raté de 5 points ou plus provoque une chute le long de la hauteur déjà parcourue.

Un matériel d'escalade complet confère un bonus de circonstances de +2 à tous les tests d'Escalade.

Le DD du test dépend des conditions dans lesquelles l'escalade s'effectue, qui sont à comparer à celles de la table suivante.

Exemples de surface ou d'activité	DD d'Escalade
Pente trop inclinée pour permettre d'avancer en marchant. Corde à nœuds accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer.	0
Corde accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer, corde à nœuds ou corde créée par le sort corde enchantée.	5
Surface garnie de corniches où se tenir ou s'accrocher (mur en ruine, gréement de navire).	10
Toute surface comprenant suffisamment de prises, naturelles ou artificielles (rocher escarpé, arbre). Corde lisse. Se relever lorsqu'on est se tient par les mains.	15
Surface inégale comprenant quelques petites prises pour les mains et les pieds (mur typique de donjon).	20
Surface rugueuse (paroi de roche naturelle, mur de briques).	25
Dévers ou plafond garnis de prises pour les mains mais pas pour les pieds	25
Une surface absolument plate, lisse et verticale ne peut pas être escaladée.	-

Exemples de surface ou d'activité	Modificateur au DD d'Escalade ¹
Cheminée (naturelle ou artificielle) ou tout autre goulet dans lequel on peut s'appuyer contre deux parois opposées en s'arc-boutant (réduit le DD de 10).	-10
Angle permettant de s'appuyer contre deux parois perpendiculaires (réduit le DD de 5).	-5
Surface glissante (augmente le DD de 5).	+5

DD et modificateurs des différentes tâches associées à la compétence Escalade

1 Ces modificateurs se cumulent entre eux. Prenez en compte tous ceux qui s'appliquent à la situation.

Il est nécessaire d'avoir les deux mains libres lors d'une escalade, mais on peut se tenir à un mur d'une main le temps de lancer un sort ou d'effectuer toute autre action réalisable d'une main. Il est impossible d'éviter les coups en grim pant, ce qui signifie que le personnage perd son bonus de **Dextérité** à la CA. Il est aussi dans l'incapacité d'utiliser un bouclier.

Chaque fois qu'un individu en train d'escalader subit des dégâts, il doit réussir un test de compétence contre le DD de la paroi, sous peine de tomber. En cas d'échec, les dégâts sont proportionnels à la hauteur de chute.

Escalade accélérée. Le personnage a la possibilité de grimper plus vite que d'habitude. Au prix d'un malus de -5, il peut avancer de la moitié de sa vitesse de déplacement (au lieu du quart).

Créer ses propres prises. L'aventurier peut créer ses propres prises en plantant des pitons.

Cela lui demande 1 minute par piton et un piton par mètre. Un mur pitonné se transforme en surface présentant suffisamment de prises (DD 15). De même, un personnage muni d'une hachette ou d'un pic peut tailler des prises à même un mur de glace.

Stopper sa chute. Il est quasiment impossible d'arrêter sa chute en se retenant à un mur. Pour y parvenir, le personnage doit réussir un test d'Escalade contre un DD de 20 + DD de la paroi. L'exercice est plus faisable quand on tombe le long d'une pente (DD = 10 + DD de la pente).

Stopper la chute d'une autre personne. Un grimpeur peut tenter de rattraper une autre personne qui tombe au-dessus ou à côté de lui si elle passe à sa portée. Pour cela, il doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre la personne qui tombe (mais elle peut décider de ne pas appliquer son bonus de **Dextérité** à la CA si elle le désire). Si l'attaque réussit, le grimpeur doit effectuer immédiatement un nouveau test d'Escalade (avec un DD égal à celui de la surface + 10). En cas de réussite, le grimpeur arrive à rattraper la personne, mais si le poids de celle-ci et de son équipement est supérieur à la limite d'une charge lourde pour le grimpeur, il est emporté à son tour et ils chutent tous les deux. Si le test d'Escalade échoue de 1 à 4 points, le grimpeur n'arrive pas à rattraper la personne, mais il conserve sa propre prise sur la surface. Si le test d'Escalade échoue de 5 points ou plus, non seulement le grimpeur n'arrive pas à interrompre la chute, mais il perd pied et chute lui aussi.

Action. L'escalade est une forme de déplacement, et les tests d'Escalade sont donc généralement intégrés dans des actions de mouvement (et peuvent être combinés à d'autres formes de déplacement dans une seule action de mouvement). Un test d'Escalade distinct est nécessaire pour chaque action de mouvement comprenant une part d'escalade. Stopper sa chute ou celle d'une autre personne n'est pas une action.

Spécial. Il est possible de soulever quelqu'un (ou de le faire descendre) à l'aide d'une corde, pour peu que l'on dispose de la force physique nécessaire. Doublez la charge maximale du personnage pour savoir combien il peut porter de la sorte.

La grande agilité et le pied sûr des **halfelins** leur confèrent un bonus racial de +2 aux tests d'Escalade.

Une créature possédant une vitesse d'escalade (comme une araignée monstrueuse ou un personnage sous l'effet d'un sort de **patte d'araignées**) bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade. Elle doit effectuer un test d'Escalade pour grimper un mur ou une pente dont le DD est supérieur à 0, mais elle peut toujours

faire 10 sur ses tests d'Escalade même si elle est menacée ou distraite (voir Test sans jet de dé). Lors d'une escalade accélérée, une créature possédant une vitesse d'escalade peut se déplacer au double de sa vitesse d'escalade (mais pas plus que sa vitesse de déplacement normal, si elle est inférieure) et n'a besoin d'effectuer qu'un test d'Escalade avec un malus de -5. Une créature de ce type conserve son bonus de **Dextérité** à la CA pendant qu'elle grimpe. Il lui est cependant toujours impossible de courir pendant son escalade.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Maîtrise des cordes** confère un bonus de +2 pour grimper à une corde, quelle qu'elle soit (à nœuds ou non, seule ou près d'un mur).



Escamotage

(Dex ; formation nécessaire ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Un test d'Escamotage réussi contre un DD de 10 permet d'empocher discrètement un objet n'appartenant à personne et pas plus gros qu'une pièce de monnaie. Les tours de passe-passe mineurs (comme faire disparaître une pièce) s'accompagnent également d'un DD de 10, sauf si un observateur attentif suit le moindre geste du personnage.

Si l'aventurier fait l'objet d'une étroite surveillance, son test d'Escamotage doit l'emporter sur le test de **Détection** de l'observateur. Dans le cas où le personnage est battu, il exécute l'action normalement mais se fait remarquer.

Cette compétence sert aussi à cacher sur sa personne un objet de taille réduite (y compris une arme légère, comme une hachette, ou une arme à distance facile à cacher, comme un dard, une fronde ou une arbalète de poing). Le test d'Escamotage est opposé par le test de **Détection** des individus qui l'observent ou par le test de **Fouille** des personnes qui l'examinent. Dans ce dernier cas, les examinateurs obtiennent un bonus de +4 sur leur test de Fouille, puisqu'il est généralement plus simple de trouver un objet de ce type que de le cacher. Une dague se dissimule plus facilement que la plupart des autres armes légères, et elle peut être cachée avec un bonus de +2 sur le test d'Escamotage. Un objet particulièrement petit, comme une pièce de monnaie, un shuriken ou un anneau, peut être dissimulé avec un bonus de +4 sur le test d'Escamotage. Enfin, un personnage portant des habits épais ou amples (comme une cape) obtient un bonus de +2 sur ses tests d'Escamotage pour dissimuler des objets. Dégainer une arme dissimulée est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Il faut réussir un test d'Escamotage contre un DD de 20 pour dérober quelque chose à quelqu'un. Dans le même temps, la victime a droit à un test de **Détection** opposé au résultat du test d'Escamotage du personnage. Si elle réussit, elle s'aperçoit qu'on cherche à la voler, que le personnage ait réussi sa tentative ou non.

On peut aussi utiliser Escamotage pour distraire une audience, de la même façon qu'avec la compétence **Représentation**. Dans ce cas, le personnage fait des tours de passe-passe, jongle et ainsi de suite.

Action. Les tests d'Escamotage sont habituellement des actions simples. On peut cependant les effectuer par une action libre en acceptant un malus de -20 sur son test.

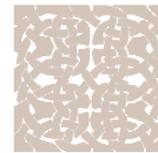
Tâche	DD d'Escamotage
Se saisir discrètement d'un objet de la taille d'une pièce de monnaie, faire disparaître une pièce	10
Dérober un petit objet à quelqu'un	20

DD des différentes tâches associées à la compétence Escamotage

Nouvelles tentatives. Oui, mais un second test d'Escamotage contre la même cible (ou face à un observateur qui vient de déceler la tentative précédente) s'accompagne d'un DD fortement augmenté (+10).

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Bluff** confère un bonus de +2 aux tests d'Escamotage.

Test inné. Un test inné d'Escamotage est simplement un test de **Dextérité**. Sans formation particulière, il est impossible de réussir une tâche dont le DD est supérieur à 10, à l'exception de la dissimulation d'objet sur sa personne.



Estimation

(Int)

Test de compétence. Le personnage est capable d'évaluer les objets courants grâce à un test d'Estimation de DD 12. En cas d'échec, son estimation est plus éloignée de la vérité (entre 50 % et 150 % du prix exact ; soit $2d6+3 \times 10\%$).

La difficulté augmente dans le cas des objets rares ou exotiques, puisque le DD passe à 15, 20, ou même plus. En cas de succès, le personnage estime correctement le prix de l'objet. Dans le cas contraire, il n'a aucune idée de son prix.

Une loupe confère un bonus de circonstances de +2 au test d'Estimation, pour peu que l'objet examiné soit suffisamment petit ou présente de nombreux détails, comme c'est le cas pour une pierre précieuse. De même, une balance confère un bonus de circonstances de +2 au test si l'objet examiné s'évalue au poids (métal précieux, etc.). Ces deux bonus se cumulent.

Action. Il faut 1 minute pour estimer la valeur d'un objet (soit 10 actions complexes successives).

Nouvelles tentatives. Non. Deux estimations sur le même objet donnent toujours le même résultat.

Spécial. Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tentatives d'Estimation liées aux objets en pierre ou en métal, car ils s'intéressent tout particulièrement à ces matériaux.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Artisanat** confère un bonus de +2 sur les tests d'Estimation liés aux objets produits par ce type d'artisanat.

Test inné. S'il rate son test inné de compétence, le personnage est incapable d'évaluer le prix d'un objet courant. Pour les objets rares ou exotiques, en cas de succès, l'estimation obtenue vaut entre 50% et 150% de la valeur réelle de l'article ($2d6+3 * 10\%$).

Évasion

(Dex ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. La table suivante indique le DD associés aux différentes formes d'entraves.

Entraves	DD d'Évasion
Cordes	Résultat du test de Maîtrise des cordes du ligoteur + 10
Filet, corde animée ou enchevêtrement	20
Collet	23
Menottes	30
Étroit conduit	30
Menottes de qualité supérieure	35
Situation de lutte	Résultat du test de lutte de l'adversaire

DD des différentes tâches associées à la compétence Évasion



Cordes. Le test d'Évasion est opposé à celui de **Maîtrise des cordes** de l'individu qui a fait les nœuds. Comme il est plus facile de faire un nœud que de le défaire, l'adversaire du personnage bénéficie d'un bonus de +10.

Menottes et menottes de qualité supérieure. Le DD des menottes est déterminé par leur solidité.

Étroit conduit. Ce DD concerne les passages dans laquelle le personnage peut engager la tête, mais pas les épaules (il lui faut donc se faufiler pour pouvoir entrer). Si le passage est suffisamment long, comme dans le cas d'une cheminée, on peut exiger plusieurs tests de compétence. Il est impossible de se faufiler par un trou par lequel on ne peut pas passer la tête.

Situation de lutte. Le personnage joue un test d'Évasion opposé au test de **lutte** de son adversaire. En cas de succès, il n'est plus agrippé ou immobilisé (dans ce second cas, il devient juste agrippé).



Action. Il faut 1 minute de travail pour faire un test d'Évasion afin de tenter de se soustraire à ses liens, menottes ou à toute autre entrave (à l'exception d'une **lutte**). Échapper à un filet ou un sort de **corde animée** ou **enchevêtrement** constitue une action complexe. Tenter de se libérer d'une lutte est une action simple. Se faufiler par un étroit conduit prend au moins 1 minute, en fonction de la longueur du passage.

Nouvelles tentatives. Variable. Le personnage peut multiplier les tests de compétence s'il progresse dans un passage étroit. Si la situation le permet, il peut effectuer de nouveaux tests et même faire 20 tant que personne ne s'oppose activement à ses efforts.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Évasion confère un bonus de +2 aux tests de **Maîtrise des cordes** lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Maîtrise des cordes** confère un bonus de +2 en Évasion quand on cherche à échapper à des cordes.

Fouille

(Int)

Test de compétence. En règle générale, le personnage doit se trouver à moins de 3 mètres de l'endroit ou de la surface qu'il désire inspecter. La table suivante indique les DD pour quelques tâches courantes associées à la compétence Fouille.

Tâche	DD de Fouille
Fouiller un coffre plein de babioles pour trouver un objet précis	10
Remarquer un passage secret normal ou un piège simple	20
Trouver un piège complexe et non magique (roublards uniquement) ¹	21 ou plus
Trouver un piège magique (roublards uniquement) ¹	25 + niveau du sort utilisé dans la préparation du piège
Remarquer un passage secret bien dissimulé	30
Trouver des traces de pas	Variable ²

DD des différentes tâches associées à la compétence Fouille

1 Les nains (même s'ils ne sont pas roublards) peuvent utiliser Fouille pour repérer des pièges installés à même la pierre.

*2 Un test de Fouille réussi permet de trouver des traces de pas ou d'autres signes du passage d'une créature. Par contre, cela ne permet pas de suivre une piste. Voir le don **Pistage** pour connaître le DD.*

Action. Il faut une action complexe pour fouiller une zone de 1,50 mètre de côté ou un volume de 1,50 mètre d'arête.

Restriction. N'importe qui peut faire appel à cette compétence pour chercher les pièges dont le DD ne dépasse pas 20, mais seuls les **roublards** peuvent s'attaquer aux pièges plus complexes (exception : le sort **détection des pièges** permet temporairement à un **prêtre** d'utiliser sa compétence de Fouille comme un roublard).

Même s'il n'est pas roublard, un nain peut utiliser sa compétence de Fouille pour trouver un piège complexe (c'est-à-dire dont le DD est supérieur à 20), à condition que celui-ci soit à base de pierre ou ait été installé à même la roche. La faculté de connaissance de la pierre commune à tous les **nains** confère même au personnage un bonus racial de +2 au test de compétence.

Bien que n'importe qui puisse utiliser Fouille pour trouver un objet ou des traces de pas (quel que soit le DD) seul un personnage possédant le don **Enquête** peut utiliser Fouille pour trouver et analyser des indices moins évidents.

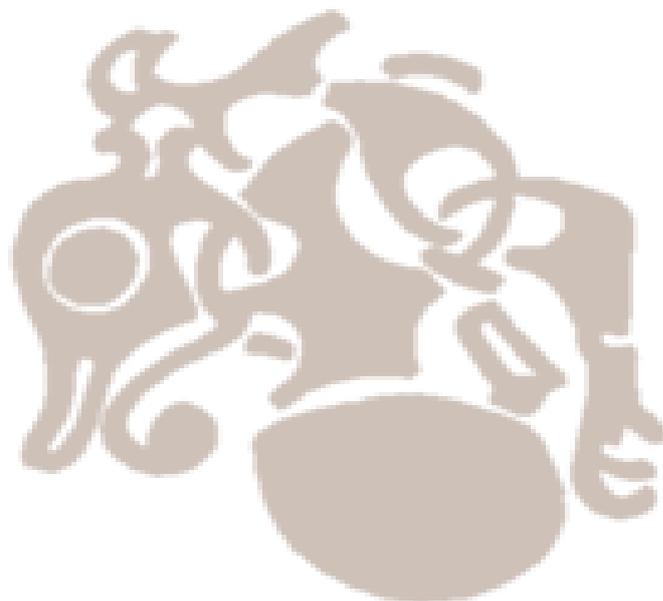
Spécial. Les **elfes** bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille, et les **demi-elfes** de +1. Tout elfe (mais pas demi-elfe) passant à moins de 1,50 mètre d'un passage secret ou d'une porte cachée a droit à un test de Fouille automatique pour voir s'il la remarque.

Les sorts **glyphe de garde**, **piège à feu** et **runes explosives** génèrent des pièges magiques qu'un roublard peut détecter en réussissant un test de Fouille, puis désarmer s'il réussit un test de **Désamorçage/sabotage**. Trouver l'emplacement d'un sort de collet a un DD de 23. **Croissance d'épines** peut être repéré à l'aide de Fouille, mais il est impossible de le désamorcer.

Plusieurs sorts d'**abjuration** distants les uns des autres de moins de 3 mètres pendant au moins 24 heures libèrent des flux d'énergie en limite du spectre visible, qu'il est possible de remarquer en réussissant un test de Fouille à +4.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Fouille confère un bonus de +2 sur les tests de **Survie** joués pour trouver ou suivre une piste.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Connaissances** (architecture et ingénierie) confère un bonus de +2 sur les tests de Fouille joués pour trouver des passages ou





compartiments secrets.

Intimidation

(Cha)

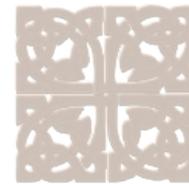
Test de compétence. Le personnage peut modifier le comportement des autres à son égard. Le test d'Intimidation est opposé par une valeur de niveau ajusté de la cible (11 + niveau global ou dés de vie + score de Sagesse + modificateur aux jets de sauvegarde contre la peur). Si le personnage remporte le test opposé, il peut considérer la cible comme étant amicale, mais uniquement pendant que celle-ci est intimidée. (C'est-à-dire que la cible conserve son attitude initiale, mais elle acceptera de discuter, de donner des conseils, d'offrir une aide limitée ou de soutenir verbalement le personnage tant qu'elle reste intimidée. Voir la compétence Diplomatie et Influencer l'attitude des PNJ.) Cet effet dure tant que la cible reste en votre présence et pendant 1d6*10 minutes après cela. Au terme de cette période, l'attitude de la cible envers le personnage change pour inamicale (ou hostile si elle était déjà inamicale ou hostile).

Lorsqu'un test d'Intimidation échoue de 5 points ou plus, la cible va fournir des informations erronées ou tenter de mettre des bâtons dans les roues du personnage.

Démoraliser un adversaire. La compétence Intimidation peut aussi servir en plein combat pour faire flancher ses adversaires. Pour cela, il faut jouer un test d'Intimidation opposé à la valeur de niveau ajusté (voir ci-dessus). En cas de succès, l'adversaire du personnage est secoué pendant un round. Une personne secouée subit un malus de -2 sur les jets d'attaque, les tests de caractéristique et les jets de sauvegarde. On ne peut tenter de démoraliser un ennemi que s'il est à portée d'attaque au corps à corps et qu'il peut voir le personnage.

Action. Variable. Modifier l'attitude de quelqu'un prend une minute de discussion. Démoraliser un adversaire en combat est une action simple.

Nouvelles tentatives. Éventuellement, mais ce n'est pas recommandé car les nouvelles tentatives sont généralement sans effet. Même en cas de succès du test initial, la cible ne peut pas être intimidée au-delà d'un certain point. De même, si le test a échoué, l'interlocuteur du personnage s'ancre dans ses convictions et il devient



impossible de lui faire peur.

Spécial. Si le personnage est plus grand que sa cible, il obtient un bonus de +4 par différence de catégorie de taille. Inversement, s'il est plus petit, il subit un malus de -4 par catégorie de taille de différence.

Ni les personnages immunisés contre la peur (comme les paladins de niveau 3 ou plus), ni les créatures dénuées d'**Intelligence** ne peuvent être intimidés.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Bluff** confère un bonus de +2 sur les tests d'Intimidation.



Langue

(aucune ; formation nécessaire)

Les langues les plus courantes, ainsi que leur alphabet, sont résumées sur la table suivante.



Langue	Principaux utilisateurs	Alphabet
Abyssale	Démons, Extérieurs chaotiques mauvais	Infernal
Aérienne	Créatures de l'air	Draconien
Aquatique	Créatures de l'eau	Elfique
Céleste	Extérieurs d'alignement bon	Céleste
Commune	Humains, halfelins, demi-elfes et demi-orques	Commun
Commune des Profondeurs	Drows et flagelleurs mentaux	Elfique
Draconien	Dragons, kobolds, hommes-lézards et troglodytes	Draconien
Druides	Druides (exclusivement)	Druidique
Elfique	Elfes	Elfique
Géants	Ogres et géants	Nain
Gnoll	Gnolls	Commun
Gnome	Gnomes	Nain
Gobeline	Gobelins, hobgobelins et gobelours	Nain
Halfeline	Halfelins	Commun
Ignéuse	Créatures du feu	Draconien
Infernale	Diabes, Extérieurs loyaux mauvais	Infernal
Nains	Nains	Nain
Orque	Orques	Nain
Sylvestre	Dryades, lutins et farfadets	Elfique
Terreuse	Xorns et autres créatures de la terre	Nain

Langues les plus courantes

Action. Sans objet.

Nouvelles tentatives. Sans objet, puisqu'on n'effectue jamais de test de Langue.

Langue ne fonctionne pas comme les autres compétences, mais obéit aux règles suivantes.

- Dès le niveau 1, le personnage parle une ou deux langues (en fonction de sa race), plus une autre par point d'**Intelligence**.
- Le personnage dépense des points de compétence en Langues comme pour les autres compétences, mais au lieu d'acheter une augmentation de son degré de

maîtrise en Langue, il choisit un nouveau langage.

- Il n'est jamais nécessaire de jouer un test de Langue. Soit on connaît un langage, soit on ne le connaît pas.
- Un personnage instruit (c'est-à-dire tout le monde sauf les barbares et les scaldes qui n'ont pas dépensé les points de compétence nécessaires pour apprendre à écrire) sait automatiquement lire et écrire les langues qu'il parle. Chaque langage s'accompagne de son alphabet (il arrive que plusieurs langues partagent le même).



Maîtrise des cordes

(Dex)

Cette compétence permet de faire des nœuds complexes (ou de les défaire) et de ligoter les prisonniers.

Test de compétence. La plupart des tâches sont relativement aisées. Les DD des différentes tâches associées à cette compétence sont résumés sur la table suivante.

Tâche	DD de Maîtrise des cordes
Faire un nœud solide	10
Fixer un grappin	10 ¹
Faire un nœud spécial (coulissant, de marin, qui se défait quand on tire sur la corde d'un coup sec, etc.)	15
S'attacher d'une main à l'aide d'une corde	15
Épisser deux cordes	15
Ligoter quelqu'un	variable

DD des différentes tâches associées à la compétence Maîtrise des cordes

1 On ajoute +2 au DD pour chaque 3 mètres de hauteur ; voir la description.

Fixer un grappin. Lancer un grappin de façon à se qu'il se fixe solidement nécessite un test de Maîtrise des cordes de DD 10 + 2 par tranche de 3 mètres de distance à laquelle le grappin est lancé (jusqu'à un DD maximum de 20 pour 15 mètres). En cas d'échec de 4 points ou moins, le grappin ripe et tombe, ce qui permet de réessayer. Si l'échec est de 5 points ou plus, le grappin semble tenir, mais il se détache après 1d4 rounds d'utilisation. On doit faire ce test à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache jamais si la corde pourra le tenir.

Ligoter quelqu'un. Lorsque le personnage ligote quelqu'un à l'aide de cette compétence, le test d'**Évasion** de la cible est opposé à celui de Maîtrise des cordes du personnage (ce dernier bénéficiant d'un bonus de +10, car il est plus facile d'attacher quelqu'un que de se libérer). On n'effectue le test de Maîtrise des cordes que quand le prisonnier tente de se défaire de ses liens.

Action. Variable. Lancer un grappin est une action simple qui provoque une attaque d'opportunité. Faire un nœud solide ou spécial, ainsi que s'attacher d'une main, est une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité. Épisser deux cordes prend 5 minutes. Ligoter quelqu'un prend 1 minute.

Spécial. Une corde en soie confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Maîtrise des cordes. De même, si le personnage lance **corde animée**, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Maîtrise des cordes qu'il peut avoir à effectuer à l'aide de la corde enchantée. Ces deux bonus sont cumulatifs.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 pour grimper à une corde, quelle qu'elle soit (à nœuds ou non, seule ou près d'un mur).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 en **Évasion** quand on cherche à échapper à des cordes.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Évasion** confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un.



Natation

(For ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Un personnage doit effectuer un test de Natation lors de chaque round qu'il passe dans l'eau. En cas de réussite, il peut nager sur une distance égale à la moitié de sa vitesse de déplacement normale (par une action complexe) ou à son quart (par une action de mouvement). En cas d'échec de 4 points ou moins, il barbote sans parvenir à avancer. En cas d'échec d'au moins 5 points, il coule.

Une fois qu'un personnage se trouve sous l'eau, soit parce qu'il a coulé, soit parce qu'il s'y trouve intentionnellement, il doit retenir sa respiration. Un personnage qui n'effectue que des actions de mouvement ou libres peut retenir sa respiration (Con+5) x2 rounds. Lorsqu'un personnage entreprend une action simple ou complexe (comme une attaque), le temps pendant lequel il peut retenir sa respiration est réduit d'un round. (En fin de compte, un personnage qui combat peut retenir sa respiration deux fois moins longtemps.) Une fois arrivé au terme de cette période, le personnage doit jouer un test de **Constitution** de DD 10 pour savoir s'il arrive à retenir encore sa respiration. Chaque round, un autre test de Constitution est nécessaire, mais son DD augmente de +1. Dès qu'il rate un test de Constitution, le personnage commence à étouffer.

Le DD du test dépend du courant, selon la table suivante.

Courant	DD de Natation
Mer calme, peu ou pas de courant	10
Mer agitée, courant violent	15
Mer démontée, torrent	20 ¹

DD des différentes tâches associées à la compétence Natation

1 Il est impossible de faire 10 sur un test de Natation dans une mer démontée ou un torrent, même sans autres distractions ou menaces.

À la fin de chaque heure passée à nager, le personnage doit réussir un test de Natation contre un DD de 20 s'il ne veut pas que la fatigue lui fasse perdre 1d6 points de vie temporaires.

Action. Un test réussi de Natation permet de nager à un quart de sa vitesse de déplacement par une action de mouvement ou à la moitié de sa vitesse par une action complexe.

Spécial. Le malus d'armure aux tests ou d'encombrement sur les tests de Natation est doublé.

Un personnage possédant le don **Endurance** obtient un bonus de +4 sur les tests de Natation joués pour éviter des dégâts non-létaux dus à la fatigue.

Une créature possédant une vitesse de nage peut se déplacer sur ou dans l'eau sans effectuer de test de Natation. Elle bénéficie d'un bonus de +8 sur les tests de Natation joués pour accomplir des tâches particulières ou pour éviter des dangers. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation, même si elle est distraite ou menacée. Enfin, elle peut courir en nageant, à condition de se déplacer en ligne droite.



Perception auditive

(Sag)

Test de compétence. Le test de Perception auditive se joue contre un DD reflétant le volume du bruit que l'on peut entendre, ou contre un test opposé de **Déplacement silencieux**.

Le conteur peut jouer lui-même le test s'il ne veut pas que le joueur sache si son personnage a raté son utilisation de compétence ou s'il n'y avait rien à entendre.

Dans le cas d'individus cherchant à ne pas se faire repérer, le DD peut être remplacé par un test de **Déplacement silencieux**, ce qui devrait donner un résultat à peu près équivalent. On peut par exemple considérer que le chat mentionné sur la table bénéficie d'un modificateur de compétence de +9 en **Déplacement silencieux** (si on estime que 10 est un résultat moyen sur 1d20, cela donne bien un total de 19).

Action. Variable. Le personnage peut faire un test de Perception auditive sans dépenser d'action chaque fois qu'il a l'occasion d'entendre un bruit de façon réactive (par exemple, en arrivant dans une nouvelle pièce ou lorsqu'un monstre lointain fait un bruit). Par contre, retenter d'écouter un bruit que l'on n'a pas réussi à entendre est une action de mouvement.

Types de bruit	DD de Perception auditive
Une bataille	-10
Plusieurs personnes en train de discuter ¹	0
Individu en armure intermédiaire, marchant lentement (3 m par round) afin de ne pas se faire repérer	5
Individu sans armure, marchant lentement (4,50 m par round) afin de ne pas se faire repérer	10
Roublard de niveau 1 utilisant Déplacement silencieux à moins de 3 m du personnage	15
Plusieurs personnes en train de chucoter ¹	15
Chat sur la piste d'un rongeur	19
Chouette planant vers sa proie	30

1 Si le test est réussi d'au moins 10 points, le personnage peut comprendre la conversation, à condition qu'il parle la langue employée.

Situation	Modificateur au DD de Perception auditive
Au travers d'une porte	+5
Au travers d'un mur de pierre	+15
Tous les 3 mètres de distance	+1
Le personnage qui écoute est distrait	+5

DD et modificateurs des différentes tâches associées à la compétence Perception auditive

Nouvelles tentatives. Oui. Un personnage peut essayer d'entendre un bruit autant de fois qu'il le souhaite.

Spécial. Lorsque plusieurs personnages écoutent la même chose, on joue un test de Perception auditive commun auquel il ajoute le bonus de chacun au cas par cas.

Une créature fascinée subit un malus de -4 à ses tests de Perception auditive utilisés de façon réactive.

Les **rôdeurs** gagnent un bonus aux tests de Perception auditive contre leurs ennemis jurés.

Les **elfes**, les **gnomes** et les **halfélins** bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.

Les **demi-elfes** bénéficient d'un bonus racial de +1 sur les tests de Perception auditive.

Un personnage endormi peut effectuer des tests de Perception auditive avec un malus de -10. En cas de réussite, il se réveille.



Premiers secours

(Sag)

Test de compétence. Le DD du test dépend de la tâche que l'on se fixe :

Tâche	DD de Premiers secours
Premiers secours	15
Soins suivis	15
Soigner une blessure de chausse-trappe ou de croissance d'épines	15 ou DD de sauvegarde du sort
Soigner un empoisonnement	DD de sauvegarde du poison
Soigner une maladie	DD de sauvegarde de la maladie

DD des différentes tâches associées à la compétence Premiers secours

Premiers secours. Ce terme, qui donne son nom à la compétence, signifie généralement que le personnage intervient rapidement afin de sauver un compagnon mourant. Lorsque quelqu'un est tombé en dessous de 0 point de vie et continue de se vider de son sang (en perdant 1 point de vie par round, par heure ou par jour), le personnage peut stabiliser son état. Le blessé ne récupère aucun point de vie, mais il cesse au moins d'en perdre. Le test de compétence correspond à une action simple.

Soins suivis. Le personnage s'occupe de son patient pendant 1 jour ou plus. En cas de succès au test de compétence, le blessé récupère ses points de vie (et ses points de caractéristiques temporairement affaiblies) deux fois plus vite que la normale : 2 points de vie par niveau pour huit heures entières de repos dans une journée ou 4 points de vie par niveau pour chaque journée de repos complet au

lit, ainsi que 2 points de caractéristique affaiblie pour huit heures entières de repos dans une journée ou 4 points de caractéristique affaiblie pour chaque journée de repos complet au lit. On peut soigner jusqu'à six patients à la fois. Le personnage a besoin d'un peu de matériel (bandages, pommades, etc.) qui se trouve aisément dans les contrées civilisées.

Assurer des soins suivis correspond à une activité réduite de la part du personnage (qui ne peut en aucun cas se soigner de la sorte lui-même).

Soigner une blessure de chausse-trappe ou de croissance d'épines. Une créature blessée pour avoir marché sur une chausse-trappe voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. Un test de Premiers secours réussi soigne la plaie et fait disparaître la pénalité de déplacement.

De même, quiconque est blessé par un sort de croissance d'épines doit réussir un jet de sauvegarde sous peine de voir sa vitesse de déplacement réduite d'un tiers. Le personnage peut s'occuper d'un compagnon blessé de la sorte (mais pas se soigner lui-même) en prenant 10 minutes et en réussissant un test de compétence contre le DD du jet de sauvegarde du sort

Soigner un empoisonnement. Un personnage peut s'occuper de quelqu'un qui est empoisonné et qui n'a pas fini de subir les effets de la substance nocive (perte de points de vie, affaiblissement de caractéristique ou autre). Chaque fois que la personne empoisonnée doit jouer un jet de sauvegarde pour se défendre contre le venin, le soigneur effectue un test de Premiers secours. Si ce dernier est meilleur, il remplace le jet de sauvegarde de la victime.

Soigner une maladie. Le personnage peut également s'occuper d'un malade. Chaque fois que celui-ci joue un jet de sauvegarde pour se prémunir des effets d'une maladie, le soigneur effectue un test de Premier secours. Là encore, le malade prend celui des deux résultats qui lui est le plus favorable.

Action. Donner les premiers secours, soigner une blessure de chausse-trappe ou un empoisonnement est une action simple. Soigner une maladie ou soigner une blessure de croissance d'épines nécessite 10 minutes de travail. Donner des soins suivis prend 8 heures d'activité réduite.

Nouvelles tentatives. Variable. En règle générale, il est impossible de tenter un nouveau test de Premier secours sans avoir une preuve de l'échec du premier test. Par exemple, un personnage ayant soigné un empoisonnement doit attendre le prochain jet de sauvegarde contre le poison de la victime pour savoir s'il a réussi ou pas, et il ne peut donc réessayer avant cela. Il est toujours possible de retenter de stabiliser un compagnon mourant, à condition qu'il soit toujours vivant.

Spécial. Une trousse de premiers secours confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Premiers secours.



Profession

(Sag ; formation nécessaire)

Tout comme **Artisanat**, **Connaissances** ou **Représentation**, Profession regroupe en fait de nombreuses compétences fort différentes. On peut avoir plusieurs professions, mais chacune doit avoir son degré de maîtrise et être achetée séparément. Tous les métiers regroupés sous la compétence Artisanat permettent de fabriquer quelque chose, tandis que ceux qui dépendent de Profession représentent une aptitude ou une vocation exigeant des connaissances plus étendues, mais moins spécialisées, dans un domaine précis.



Test de compétence. Le personnage peut utiliser son métier pour vivre, auquel cas il gagne un nombre de pièces d'or égal à la moitié du résultat de son test de compétence pour une pleine semaine de travail. Il sait comment utiliser au mieux les outils de sa spécialité, accomplir les tâches habituelles, superviser le travail de la main d'œuvre et régler les problèmes ne sortant pas de l'ordinaire. Par exemple, un marin sait faire les nœuds les plus courants, réparer une voile déchirée et guetter l'horizon en haute mer.

Action. Sans objet. Les tests de Profession se font à la semaine.

Nouvelles tentatives. Variable. Lorsque le personnage utilise sa profession pour gagner sa vie, il ne peut pas retenter sa chance et doit se contenter du résultat indiqué par le dé. Il aura droit à un nouvel essai dès la semaine suivante. Il est généralement possible de réessayer d'accomplir une tâche spécialisée.

Test inné. Les ouvriers non qualifiés (dont le degré de maîtrise est de 0) sont payés en moyenne 1 pa par jour.

Psychologie

(Sag)

Test de compétence. Un test de Psychologie réussi permet de ne pas se faire bluffer (voir la compétence **Bluff**). Il est également possible de faire appel à cette compétence pour sentir quand quelque chose de louche se prépare ou pour déterminer si quelqu'un est digne de confiance. On peut décider de jouer le test de Psychologie en secret, afin que la sincérité de ses interlocuteurs reste toujours en doute.

Tâche	DD de Psychologie
Pressentiment	20
Perception d'enchantement	15 ou 25
Intercepter un message secret	Variable

*DD des différentes tâches associées à la compétence
Psychologie*

Pressentiment. En analysant une situation, le personnage est capable de sentir que quelque chose cloche. Il peut par exemple éprouver une sensation de malaise lorsqu'il discute avec un imposteur. Cette utilisation de la compétence permet également de déterminer si quelqu'un est digne de confiance ou non.

Perception d'enchantement. Le personnage se rend compte que le comportement d'un individu qu'il observe est influencé par un effet d'enchantement (de type mental par définition), tel que **charme-personne** et ce même si la victime n'a pas elle-même conscience de son état. Le DD habituel est de 25, mais si la cible est dominée (par un vampire ou une créature disposant de capacités similaires), le DD n'est que de 15 car son éventail d'activité est relativement réduit.

Intercepter un message secret. La compétence Psychologie peut permettre de se rendre compte que deux personnes mêlent un message secret à une conversation anodine (grâce à la compétence **Bluff**). Dans ce cas, le test de Psychologie est opposé au test de Bluff de la personne qui émet le message. Le personnage subit un malus de -2 sur son test de Psychologie pour chaque information relative au message qui lui manque. Si le test est réussi de 4 points ou moins, le personnage sait qu'un message a été transmis, mais en ignore la teneur. S'il est réussi de 5 points ou plus, le personnage démêle et comprend le message. Par contre, en cas d'échec de 4 points ou moins, le personnage ne perçoit aucune communication secrète. Enfin, en cas d'échec de 5 points ou plus, il déduit des informations erronées.

Action. Il faut au moins une minute pour tenter d'obtenir la moindre information à l'aide de cette compétence, mais le personnage peut éventuellement passer une soirée entière à essayer de comprendre ce que pensent les gens qui l'entourent.

Nouvelles tentatives. Non, mais il est possible de jouer un test de Psychologie pour chaque tentative de **Bluff** dont on fait l'objet.

Spécial. Les **rôdeurs** gagnent un bonus aux tests de Psychologie contre leurs **ennemis jurés**.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Psychologie confère un bonus de +2 sur les tests de **Diplomatie**.



Renseignements

(Cha)

Test de compétence. En dépensant quelques pièces d'or pour payer à boire dans une taverne et se faire quelques amis, et en réussissant un test de Renseignements (DD 10), le personnage apprend quelles sont les nouvelles en ville, à condition que ses interlocuteurs n'aient pas de raison de lui cacher quoi que ce soit. Les haines raciales sont une de ces raisons (comme un elfe cherchant à obtenir des renseignements dans une bourgade orque) et l'incapacité à parler la langue locale en est une autre. Plus le résultat du test est élevé, plus les informations sont détaillées.

Si le personnage s'intéresse à un point précis, un objet ou cherche à obtenir une carte ou quelque chose de ce genre, le DD peut passer à 15, 20, 25 ou même au-delà.

Action. Un test de Renseignements prend en général 1d4+1 heures.

Nouvelles tentatives. Oui, mais une nouvelle soirée est nécessaire pour retenter sa chance. De plus, le personnage va finir par attirer l'attention sur lui à force de poser les mêmes questions.

Restriction. Bien que n'importe qui puisse utiliser Renseignements pour obtenir des informations (quel que soit le DD) seul un **rôdeur urbain** (ou un autre personnage possédant le don **Pistage urbain**) peut utiliser Renseignements pour suivre les traces d'une personne disparue et retrouver sa piste.

Spécial. Les **demi-elfes** bénéficient d'un bonus racial de +2 sur leurs tests de Renseignements.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en **Connaissances** (folklore local) confère un bonus de +2 aux tests de Renseignements.

Représentation

(Cha)

Comme **Artisanat**, **Connaissances** et **Profession**, Représentation regroupe en fait de nombreuses compétences distinctes. On peut développer plusieurs formes de Représentation, mais chacune doit avoir son degré de maîtrise et être achetée séparément.

Chacune des neuf formes de Représentation inclut une grande variété de méthodes, d'instruments et de techniques, dont seule une petite partie est présente dans la liste ci-dessous. On peut étendre chacune de ses catégories avec des éléments supplémentaires correspondant à son monde de campagne.

- Chant (ballades, chorale, mélodie)
- Danse (ballet, gigue, valse)
- Déclamation (odes, sagas épiques, talent de conteur)
- Farce (bouffonnerie, boutades, humour)
- Instruments à clavier (clavecin, orgue, piano)
- Instruments à cordes (harpe, luth, mandoline, violon)
- Instruments à vent (bombardon, flûte, flûte à bec, flûte de Pan, trompette)
- Percussions (carillons, cloches, tambours, gong)
- Scène (comédie, drame, mime)

Test de compétence. Le talent du personnage lui permet de divertir son public et d'en vivre.

Un instrument de musique de maître confère un bonus de circonstances de +2 sur les tests de Représentation chaque fois que le personnage l'utilise.

Action. Variable. Il faut entre une soirée et une journée entière pour gagner de l'argent en jouant en public. Les pouvoirs du barde fondés sur la compétence Représentation sont détaillés dans la description de cette classe.

Nouvelles tentatives. Oui. Cependant, les nouvelles tentatives ne font pas oublier les échecs précédents et un public ayant eu une mauvaise impression d'un artiste sera par la suite plus difficile à contenter (le DD du test augmente de +2 par échec).



Spécial. Un barde doit avoir un degré de maîtrise de 3 ou plus en Représentation pour utiliser ses pouvoirs de **contre-chant**, de **fascination** et d'**inspiration vaillante**. De même, il lui faut un degré de maîtrise de 6 pour l'**inspiration talentueuse** et de 9 pour utiliser son pouvoir de **suggestion**. Voir l'aptitude de **musique de barde** dans la description de la classe de barde.

Il est également possible de divertir un public en faisant des **acrobaties** ou des tours de passe-passe (avec **Escamotage**), en marchant sur une corde (avec **Équilibre**) ou en lançant des sorts, notamment des illusions.

Résultat du test de Représentation	Qualité de la prestation
10	Quelconque. Le personnage ferait tout aussi bien de mendier. Il gagne 1d10 pc par jour.
15	Agréable. Dans une ville prospère, le personnage gagne 1d10 pa par jour.
20	Superbe. Dans une ville prospère, le personnage gagne 3d10 pa par jour. Au bout d'un temps, on l'invitera peut être à se joindre à une troupe professionnelle et il pourrait acquérir une réputation au niveau local.
25	Mémorable. Dans une ville prospère, le personnage gagne 1d6 po par jour. Au bout d'un temps, il se fera peut-être remarquer par des mécènes nobles et il pourrait acquérir une réputation au niveau national.
30	Sublime. Dans une ville prospère, le personnage gagne 3d6 po par jour. Au bout d'un temps, il se fera peut-être remarquer par des mécènes étrangers, voire habitant dans d'autres plans.

Résultat des tests associés à la compétence Représentation

Saut

(For ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Le DD du test et la distance qu'on peut parcourir dépendent du type de saut, comme décrit ci-dessous.

Les tests de Saut sont modifiés par la vitesse. Aucun modificateur dû à la vitesse ne s'applique aux personnages dont la vitesse de déplacement est de 6 « pas » (9 mètres/tour, soit la vitesse d'un humain ne portant aucune armure). Les tests de Saut subissent un malus de -6 pour chaque 2 « pas » (3 mètres/tour) de vitesse en dessous de 6 et bénéficient d'un bonus de +4 pour chaque 2 « pas » de vitesse au-dessus de 6. (Par exemple, deux personnages dont les vitesses de déplacement sont de 4 et 10 « pas » / tour ont respectivement un malus de -6 et un bonus de +8.)

Tous les DD de Saut suivants supposent que le sauteur prenne un élan d'au moins 4 « pas » (6 mètres) en ligne droite avant de sauter. Un personnage qui saute sans prendre d'élan voit le DD du test doubler.

La distance parcourue pendant un saut est décomptée du déplacement autorisé dans un round. Par exemple, Krusk a une vitesse de déplacement de 8 « pas » (12 mètres / tour). S'il se déplace de 6 « pas », puis saute par-dessus un trou de 2 « pas » de large, pour un total de 8 « pas » ce qui termine son action de mouvement.

Lorsqu'un personnage possédant un degré de maîtrise non nul en Saut réussit un test de cette compétence, il atterrit sur ses pieds (si c'est possible). Un personnage qui tente un test inné de Saut finit ses sauts à terre, à moins de battre le DD d'au moins 5 points.



Saut en longueur. Un saut en longueur est un saut horizontal, par-dessus une faille ou un cours d'eau. À mi-longueur du saut, le personnage atteint une hauteur égale à un quart de la longueur totale du saut. Le DD du saut est égal à un trentième de la distance à parcourir en centimètres. Par exemple, pour traverser une fosse large de 3 mètres (soit 300 centimètres), il faut réussir un test de Saut de DD 10.

Si le test est réussi, le personnage atterrit sur ses pieds de l'autre côté. Si le test est raté de 1 à 4 points, il rate de peu et peut tenter un jet de Réflexes (DD 15) pour se rattraper au bord, ce qui termine son mouvement. Dans ce cas, se hisser jusqu'au bord constitue une action de mouvement et nécessite la réussite d'un test d'Escalade (DD 15).

Distance horizontale à sauter	DD de Saut ¹
1 « pas » (1,50 m)	5
2 « pas » (3 m)	10
3 « pas » (4,50 m)	15
4 « pas » (6 m)	20
5 « pas » (7,50 m)	25
6 « pas » (9 m)	30

DD des différents sauts horizontaux à sauter
 1 Requiert une prise d'élan d'au moins 4 « pas ». Sans élan, ce DD est doublé.

Saut en hauteur. Un saut en hauteur est un saut vertical permettant d'atteindre un rebord élevé ou se s'accrocher aux branches basses d'un arbre. Le DD est égal à la hauteur en centimètres divisée par 7,5. Par exemple, sauter pour atterrir sur une corniche haute de 90 cm nécessite un test de Saut de DD 12.

Lorsqu'un personnage tente d'attraper un rebord, un test réussi indique qu'il arrive à s'accrocher. Il lui faut entreprendre une action de mouvement et réussir un test d'Escalade DD 15 pour se hisser jusqu'au bord. Dans le cas où le test de Saut échoue, le personnage n'atteint pas la hauteur désirée et il retombe sur ses pieds à son point de départ. Comme pour un saut en longueur, le DD est doublé si le personnage ne prend pas une course d'élan d'au moins 4 « pas » (6 mètres).

Distance verticale à sauter ¹	DD de Saut ²
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
1,20 m	16
1,50 m	20
1,80 m	24
2,10 m	28
2,40 m	32

DD des différents sauts verticaux à sauter
 1 Sans compter l'allonge verticale, voir ci-dessous.
 2 Requiert une prise d'élan d'au moins 4 « pas » (6 mètres). Sans élan, ce DD est doublé.

Atteindre des objets en hauteur est évidemment plus simple (ou plus difficile) selon la taille du personnage ou de la créature. La table suivante indique l'allonge verticale maximale (la hauteur qu'on peut atteindre sans sauter) d'une créature moyenne pour sa catégorie de taille. (En tant que créature de taille M, un humain moyen peut atteindre une hauteur de 2,40 mètres.) Les quadrupèdes (comme les chevaux) ont une allonge verticale réduite, correspondant à celle d'une créature d'une catégorie de taille inférieure.

Catégorie de taille	Allonge Verticale
Colossale (C)	40 m
Gigantesque (Gig)	20 m
Très rand (TG)	10 m
Grand (G)	5 m
Moyen (M)	2,40 m
Petit (P)	1,20 m
Très petit (TP)	60 cm
Minuscule (Min)	30 cm
Infine (I)	15 cm

Allonge en fonction de la Catégorie de taille

Bondir sur un objet. Un personnage peut bondir sur un objet lui arrivant à mi-corps, comme une table ou un rocher, en réussissant un test de Saut de DD 10. Cela compte comme un déplacement de 2 « pas », donc si la vitesse du personnage est de 6 « pas » (9 mètres/tour), il peut se déplacer de 4 « pas » puis sauter sur un étal. Une course d'élan n'est pas obligatoire pour bondir sur un objet, et le DD n'est donc pas doublé sans prise d'élan.

Sauter vers le bas. Si un personnage saute intentionnellement vers le bas, il subit moins de dégâts que s'il était tombé de la même hauteur. Le DD d'un saut vers le bas est de 15, et il ne nécessite pas de course d'élan (le DD n'est donc pas doublé sans prise d'élan).

Si le personnage réussit son test, la hauteur de sa chute est réduite de 3 mètres en ce qui concerne le calcul des dégâts. Ainsi, lorsqu'un personnage arrive à sauter vers le bas d'une hauteur de 3 mètres, il ne subit aucun dégâts. S'il saute vers le bas d'une hauteur de 6 mètres, il subit les dégâts d'une chute de 3 mètres uniquement.



Action. Aucune. Les tests de Saut sont joués au cours du déplacement et ils font donc partie d'une action de mouvement. Si la longueur d'un saut est supérieure à ce que le personnage peut réaliser en une action, sa prochaine action doit aussi être une action de mouvement afin d'achever le saut (même s'il doit attendre son prochain tour de jeu pour cela).

Spécial. Les effets qui augmentent la vitesse augmentent aussi la longueur et la hauteur des sauts du personnage, puisque les tests de Saut sont modifiés par la vitesse de déplacement.

Un personnage possédant le don **Course** obtient un bonus de +4 sur les tests de Saut effectués après une course d'élan. Les **halfelins** bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de Saut.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Acrobatie** confère un bonus de +2 sur les tests de Saut. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Saut confère un bonus de +2 sur les tests d'Acrobatie.



Survie (Sag)

Test de compétence. En pleine nature, le personnage est capable d'assurer sa propre sécurité et sa subsistance et celles de ses compagnons. La table suivante indique le DD des différentes tâches associées à la compétence Survie.

Tâche	DD de Premiers secours
Le personnage sait se débrouiller en pleine nature sauvage. Il avance à la moitié de sa vitesse de déplacement normale en chassant et en cueillant pour se nourrir (il peut subsister sans réserve d'eau ou de nourriture). Il trouve à boire et à manger pour sustenter une autre personne tous les 2 points au-dessus de 10.	10
L'aventurier acquiert un bonus aux jets de Vigueur contre les rigueurs du climat, de +2 s'il continue de se déplacer à demi-vitesse et de +4 s'il reste stationnaire. Il peut procurer le même bonus à une autre personne par point de son résultat au-dessus de 15.	15
Le personnage ne se perd pas et remarque les dangers naturels (sables mouvants, etc.)	15
Prédire les conditions climatiques de la prochaine journée. Le personnage peut faire des prédictions pour une journée supplémentaire par tranche de 5 points de son résultat au test de Survie au-delà de 15.	15
Suivre une piste (voir le don Pistage)	Variable

DD des différentes tâches associées à la compétence Survie

Action. Variable. Un test de Survie représente soit plusieurs heures, soit une journée d'activité. Un test de Survie joué pour trouver une piste est toujours au moins une action complexe et peut être bien plus longue.

Nouvelles tentatives. Variable. Pour se débrouiller dans les contrées sauvages ou obtenir le bonus aux jets de Vigueur, le personnage effectue un test de Survie toutes les 24 heures et le résultat s'applique à une journée entière (autrement dit jusqu'au prochain test). Pour ne pas se perdre ou pour repérer les dangers naturels, on joue un test chaque fois que c'est nécessaire (une tentative seulement pour éviter de se perdre dans un cas bien précis ou pour remarquer un certain péril). Pour trouver une piste, il faut chercher pendant une heure (dans la nature) ou 10 minutes (en intérieur) avant de pouvoir tenter un nouveau test.

Restriction. Bien que n'importe qui puisse utiliser Survie pour trouver une piste (quel que soit le DD) ou pour les suivre si le DD est de 10 ou moins, seul un rôdeur (ou un autre personnage possédant le don Pistage) peut utiliser Survie pour suivre une piste dont le DD est plus élevé.

Spécial. Toute personne possédant un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie peut déterminer la direction du nord, et cela automatiquement. Les rôdeurs bénéficient d'un bonus à leur test de Survie lorsqu'ils font appel à cette compétence pour obtenir des renseignements sur leurs ennemis jurés.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie confère un bonus de +2 aux tests de **Connaissances** (nature).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Connaissances** (exploration souterraine) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sous terre.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Connaissances** (nature) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie dans un environnement naturel à la surface (collines, déserts, forêts, marécages, milieu aquatique, montagnes et plaines).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Connaissances** (géographie) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Connaissances** (plans) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sur d'autres plans d'existence.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Fouille** confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour trouver ou suivre une piste.



Utilisation d'objets magiques

(Cha ; formation nécessaire)

Test de compétence. On peut faire appel à cette compétence pour lire un sort ou activer un objet magique. Elle permet d'utiliser l'objet comme si le personnage possédait les facultés de lanceur de sorts ou une aptitude d'une autre classe ou comme s'il était d'une race ou d'un alignement autres que les siens.

L'aventurier joue un test d'Utilisation d'objets magiques chaque fois qu'il active un objet tel qu'une baguette. S'il tente d'imiter un alignement ou un autre facteur de manière continue, il doit effectuer un test par heure.

Le personnage doit choisir sciemment le facteur qu'il souhaite imiter. Il doit donc être conscient de la nécessité de ce facteur avant d'effectuer ses tests d'Utilisation d'objets magiques. Le DD associé aux différents facteurs est indiqué sur la table ci-dessous.

Tâche	DD
Activer l'objet par chance	25
Déchiffrer un sort écrit	25 + niveau du sort
Imiter une valeur de caractéristique	voir description
Imiter une aptitude de classe	20
Imiter une race	25
Imiter un alignement	30
Utiliser un parchemin	20 + niveau de lanceur de sorts
Utiliser une baguette	20

DD des différentes tâches associées à la compétence
Utilisation d'objet magique

Activer l'objet par chance. Certains objets magiques sont activés par la pensée, un mot de commande ou des gestes. Le personnage peut s'en servir comme s'il respectait la procédure à suivre, bien qu'il l'ignore. Pour obtenir un résultat, il doit agiter l'objet en tous sens et prononcer les formules magiques qui lui passent par la tête. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test de compétence s'il a déjà réussi à activer l'objet au moins une fois.



Si le test d'Utilisation d'objets magiques est raté de 9 points ou moins, rien ne se passe. S'il est raté d'au moins 10 points, un incident se produit. Dans ce cas, l'énergie magique est bien libérée, mais elle n'a pas l'effet que le personnage souhaitait. On détermine le résultat de l'incident, comme dans le cas d'un parchemin ne produisant pas l'effet désiré. Les possibilités par défaut sont que le sort affecte une cible autre que celle choisie par l'aventurier ou que ce dernier reçoive une décharge d'énergie incontrôlée lui infligeant 2d6 points de dégâts. Cet incident vient en plus de celui que l'on risque en lisant un parchemin alors que l'on est d'un niveau de lanceur de sorts inférieur à celui qui a rédigé l'incantation.

Déchiffrer un sort écrit. Cette utilisation de la compétence fonctionne comme l'usage du même nom d'Art de la magie, sauf que le DD est plus élevé de 5 points. Tenter de déchiffrer un sort écrit nécessite 1 minute de concentration.

Imiter une valeur de caractéristique. Pour lancer un sort à partir d'un parchemin, il faut un score suffisamment élevé dans une caractéristique spécifique (la Sagesse pour les sorts divins et le Charisme pour les sorts profanes). Le score de caractéristique virtuelle du personnage (correspondant à la classe qu'il cherche à reproduire pour lire son parchemin) dépend du résultat de son test de compétence.

Résultat du test	Score virtuel
25-26	+0
27-28	+1
29-30	+2
31-32	+3

Résultat du test Imiter une valeur de caractéristique

Si le personnage a déjà une valeur suffisante dans la caractéristique concernée, ce test n'est pas nécessaire.

Imiter un alignement. Certains objets magiques ont des effets positifs ou négatifs en fonction de l'alignement de leur utilisateur. Grâce à cette compétence, le personnage peut s'en servir comme s'il avait l'alignement de son choix.

Imiter une aptitude de classe. Il arrive parfois qu'une aptitude de classe soit nécessaire à l'activation d'un objet. Dans ce cas, le niveau virtuel du personnage dans la classe imitée est égal au résultat de son test de compétence - 20.

À noter que la compétence ne permet pas d'utiliser l'aptitude de classe imitée, mais seulement d'activer l'objet comme si le personnage la possédait.

Si la classe dont l'aventurier imite l'aptitude s'accompagne de restrictions en matière d'alignement, le personnage doit s'assurer que son alignement est bien conforme (dans le cas contraire, il n'a plus qu'à imiter l'alignement qui l'intéresse ; voir ci-dessous).

Imiter une race. Certains objets magiques fonctionnent uniquement (ou mieux) pour les membres d'une race donnée. Dans ce cas, le personnage peut imiter la race de son choix pour bénéficier du plein potentiel de l'objet. Il n'est possible d'imiter qu'une seule race à la fois.

Utiliser un parchemin. Avant qu'un personnage puisse lancer un sort depuis un parchemin, il doit l'avoir déchiffré. Pour qu'un personnage puisse lire un parchemin, il faut normalement que le sort concerné fasse partie de la liste autorisée par sa classe. Avec cet aspect de la compétence, le personnage peut se servir de l'objet comme si le sort faisait partie de sa liste. Le DD du test d'Utilisation d'objets magiques est égal à 20 + le niveau de lanceur de sorts du parchemin. De plus, pour lancer un sort depuis un parchemin, il faut posséder un score suffisant dans la caractéristique primordiale correspondant au sort. Si le personnage ne remplit pas cette condition, il peut l'imiter en effectuant un deuxième test d'Utilisation d'objets magiques (voir au-dessus).

Cet aspect de la compétence permet d'utiliser les autres objets magiques à fin d'incantation.

Utiliser une baguette. Pour qu'un personnage puisse utiliser une baguette, il faut normalement que le sort concerné fasse partie de la liste autorisée par sa classe. Avec cet aspect de la compétence, le personnage peut se servir de l'objet comme si le sort faisait partie de sa liste.

Cet aspect de la compétence permet d'utiliser d'autres objets magiques à potentiel magique.

Action. Aucune. Les tests d'Utilisation d'objets magiques sont inclus dans l'activation normale de l'objet magique (si une action est nécessaire).

Nouvelles tentatives. Oui, mais si le personnage rate son test de compétence en obtenant un 1 naturel au dé, il ne peut plus tenter d'activer l'objet de toute la journée.

Spécial. Il est impossible de faire 10 avec cette compétence.

Il est impossible d'aider quelqu'un pour un test d'Utilisation d'objets magiques. Seul l'utilisateur de l'objet peut se servir de cette compétence.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Art de la magie** confère un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec les parchemins.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Décryptage** offre un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec les parchemins.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en **Utilisation des objets magiques** confère un bonus de +2 au test d'Art de la magie si l'on se sert de cette compétence pour déchiffrer un sort rédigé sur un parchemin.



Les Dons

Condition

Certains dons s'accompagnent d'une ou plusieurs conditions. Un personnage doit avoir la valeur de caractéristique, l'aptitude de classe, le don, la compétence, le bonus de base à l'attaque ou toute autre qualité indiquée pour avoir le droit de posséder et d'utiliser le don qui l'intéresse.

Un personnage ne peut pas continuer à utiliser un don lorsqu'il ne satisfait plus à l'ensemble des conditions préalables.

Dons de métamagie

Certains dons permettent de repousser les limites de la magie ordinaire: ce sont les dons de métamagie.

Effet des dons de métamagie sur un sort. Un sort métamagique fonctionne à son niveau d'origine : le test de maîtrise n'est pas modifié à moins que la description du don n'indique le contraire. Les changements mentionnés n'opèrent qu'à partir des sorts jetés directement par le personnage. Il est impossible d'utiliser un don de métamagie sur un sort lancé par le biais d'un parchemin, baguette ou autre objet magique.

Les dons de métamagie qui retirent des éléments aux sorts (comme Incantation silencieuse et Incantation statique) n'éliminent pas les attaques d'opportunité provoquées par l'incantation d'un sort dans un espace contrôlé par un adversaire. Cependant, lancer un sort à incantation rapide (modifié par le don Incantation rapide) ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Les dons de métamagie ne peuvent pas être utilisés pour tous les sorts. Reportez-vous à la description de chaque don pour connaître les sorts qu'il ne peut pas affecter.

Dons de métamagie multiples sur un même sort. Il est possible de multiplier les dons de métamagie utilisés avec un même sort, mais il est impossible d'appliquer deux fois le même don métamagique à un sort donné.

Contresorts et dons de métamagie. Qu'un sort ait été modifié ou non par métamagie, il demeure tout aussi vulnérable aux contresorts.

Dons de guerrier

Ces dons peuvent être choisis par un guerrier en tant que don supplémentaire.

Description des dons

Les dons sont présentés de la manière suivante :

Nom du don [type de don]

Condition. La valeur de caractéristique minimale, le (ou les) dons préalables, le bonus de base à l'attaque minimal, le degré de maîtrise minimal dans une (ou des) compétence ou le niveau de classe que le personnage doit avoir pour prétendre au don. Cette ligne est absente si le don ne s'accompagne d'aucune condition. Certains dons s'accompagnent de plusieurs conditions.

Avantage. Ce que le personnage peut faire grâce au don. Sauf indication contraire dans la description, les avantages apportés par un don ne sont pas cumulatifs. En règle générale, prendre un don à plusieurs reprises revient à ne l'avoir qu'une seule fois.

Normal. Les restrictions rencontrées par un individu n'ayant pas le don dans le même cas de figure. Si l'absence du don n'entraîne aucun handicap, ce paragraphe est absent.

Spécial. Des informations supplémentaires sur le don qui peuvent vous aider à faire votre choix.



Dons d'ordre général	Conditions
<i>Accointances</i>	
<i>Amélioration de caractéristique</i>	
<i>Amélioration des créatures convoquées</i>	École renforcée (invocation)
<i>Arme de prédilection</i>	Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1
<i>Science du critique</i>	Arme de prédilection (arme choisie), bonus de base à l'attaque de +4
<i>Spécialisation martiale</i>	Arme de prédilection, guerrier de niveau 4
<i>Arme en main</i>	Bonus de base à l'attaque de +1
<i>Armure profane</i>	Barde ou Mage de bataille
<i>Assaut décisif</i>	Bonus de base à l'attaque +1
<i>Attaque en finesse</i>	Bonus de base à l'attaque +1
<i>Attaque en puissance</i>	For +1
<i>Enchaînement</i>	For +1, Attaque en puissance
<i>Attaques réflexes</i>	
<i>Réception de charge</i>	Attaques réflexes, bonus de base à l'attaque +2
<i>Science de la prise en tenaille</i>	Attaques réflexes
<i>Célérité</i>	
<i>Châtiments supplémentaires</i>	Paladin de niveau 4
<i>Combat à deux armes</i>	Dex +2
<i>Science du combat à deux armes</i>	Dex +3, Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +6
<i>Combat en aveugle</i>	
<i>Combat monté</i>	Degré de maîtrise de 1 en Équitation
<i>Attaque au galop</i>	Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté
<i>Charge dévastatrice</i>	Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté, Attaque au galop
<i>Tir monté</i>	Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté
<i>Commando</i>	
<i>Course</i>	
<i>Cri de guerre</i>	Cha +1, bonus de base à l'attaque +1
<i>Défense à deux armes</i>	
<i>Dispense de composantes matérielles</i>	
<i>Éclaireur</i>	
<i>École renforcée</i>	

Dons d'ordre général	Conditions
<i>Efficacité des sorts accrue</i>	
<i>Emplacements de sorts supplémentaires</i>	Niveau 4 de lanceur de sorts
<i>Emprise sur les créatures</i>	Aptitude de destruction ou de guérison de créatures
<i>Endurance</i>	
<i>Dur à cuire</i>	Endurance
<i>Enquête</i>	
<i>Esprit d'équipe</i>	
<i>Esquive</i>	Dex +1
<i>Souplesse du serpent</i>	Dex +1, Esquive
<i>Attaque éclair</i>	Dex +1, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4
<i>Expertise du combat</i>	Int +1
<i>Attaque en rotation</i>	Int +1, Dex +1, Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4.
<i>Foi supérieure</i>	Aptitude de destruction ou de guérison de créatures
<i>Habilité</i>	
<i>Harmonisation magique</i>	Degré de maîtrise de 1 en Utilisation des objets magiques
<i>Instruit</i>	Ce don doit être choisi au niveau 1
<i>Lancer brutal</i>	
<i>Magie de guerre</i>	
<i>Magie instinctive</i>	Cha +1
<i>Maître transmutateur</i>	Niveau 6, capacité à lancer des sorts profanes de 3eme niveau, Charisme +4, degré de maîtrise de 9 en Artisanat (alchimie)
<i>Maniement d'une arme de guerre</i>	
<i>Maniement d'une arme exotique</i>	Bonus de base à l'attaque de +1 (ainsi que For +1 pour l'épée bâtarde et la hache de guerre naine)
<i>Maniement des armes courantes</i>	
<i>Maniement des boucliers</i>	
<i>Maniement d'un bouclier exotique</i>	Maniement des boucliers, bonus de base à l'attaque +1.
<i>Bouclier de prédilection</i>	Maniement du bouclier choisi
<i>Mur d'acier</i>	Maniement des boucliers, Bouclier de prédilection
<i>Science du coup de bouclier</i>	Maniement des boucliers
<i>Musiques de barde supplémentaires</i>	Barde

Dons d'ordre général	Conditions
<i>Né dans la rue</i>	Ce don doit être choisi au niveau 1
<i>Ouvert d'esprit</i>	
<i>Pistage</i>	
<i>Pistage urbain</i>	
<i>Poigne d'acier</i>	For +1, bonus de base à l'attaque +1
<i>Port d'une armure exotique</i>	Le don de port d'armures correspondant à la catégorie (légère, intermédiaire ou lourde) de l'armure exotique choisie
<i>Port des armures</i>	
<i>Science du port des armures lourdes</i>	Port des armures lourdes, bonus de base à l'attaque +4.
<i>Rages supplémentaires</i>	Barbares
<i>Rechargement rapide</i>	Maniement de l'arme choisie
<i>Restauration</i>	Niveau 6, capacité à lancer des sorts divins de 3eme niveau, Sagesse +4, degré de maîtrise de 9 en Premiers secours.
<i>Robustesse</i>	
<i>Science de la charge</i>	Taille M ou supérieure, bonus de base à l'attaque de +1
<i>Science de l'initiative</i>	
<i>Science de la robustesse</i>	Bonus de base en vigueur +2
<i>Science du combat à mains nues</i>	
<i>Parade de projectiles</i>	Dex +1, Science du combat à mains nues OU Maniement des boucliers (selon la technique choisie)
<i>Interception de projectiles</i>	Dex +2, Parade de projectile (mains nues), Science du combat à mains nues.
<i>Science de la lutte</i>	Dex +1, Science du combat à mains nues
<i>Sorts supplémentaires</i>	Niveau 3 de lanceur de sorts
<i>Talent</i>	
<i>Ténacité</i>	
<i>Tir à bout portant</i>	
<i>Tir défensif</i>	Tir à bout portant
<i>Tir de loin</i>	Tir à bout portant
<i>Tir de précision</i>	Tir à bout portant
<i>Tir en mouvement</i>	Dex +1, Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, bonus de base à l'attaque de +4.
<i>Tir instinctif</i>	Sag +1, bonus de base à l'attaque +1.

Dons d'ordre général	Conditions
<i>Tir rapide</i>	Dex +1, Tir à bout portant
<i>Feu nourri</i>	Dex +3, Tir à bout portant, Tir rapide, bonus de base à l'attaque +6.
<i>Touche-à-tout</i>	Int +1

Dons de métamagie	Conditions
<i>Extension d'effet</i>	Un don de métamagie au choix
<i>Extension de durée</i>	
<i>Extension de portée</i>	
<i>Extension de zone d'effet</i>	
<i>Incantation silencieuse</i>	
<i>Incantation statique</i>	
<i>Quintessence des sorts</i>	Un don de métamagie au choix
<i>Incantation rapide</i>	Talent (art de la magie), Extension d'effet, Extension de durée, Quintessence de sorts, Incantation silencieuse, Incantation statique



Accointances [général]

Choisissez une organisation spécifique que vous connaissez et avec laquelle vous avez une relation qui soit, au pire, neutre. Il peut s'agir du guet de la ville, d'un culte religieux ou d'une guilde de voleurs. Votre personnage à désormais d'excellents contacts avec les membres de cette organisation.

Avantage. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstance de +4 sur tous vos jets de **Bluff**, **Connaissance** (folklore local), **Diplomatie**, **Renseignements** et **Psychologie** effectués en rapport avec cette organisation.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle organisation.



Amélioration de caractéristique [général]

Le personnage s'est exercé longuement de manière à faire progresser l'une de ses six caractéristiques de base.

Avantage. Le score d'une des **caractéristiques** du personnage (au choix du joueur) augmente d'un demi point. Une telle augmentation n'a pas d'impact réel sur le jeu, mais en revanche l'addition de deux demis donne un nouveau point de caractéristique (le principe est le même que pour la progression d'une compétence hors-classe).

Spécial. Ce don peut être choisi jusqu'à deux fois pour une même caractéristique (c'est même le but de la manoeuvre). De plus, ce don peut être choisi à nouveau, en sélectionnant à chaque fois une caractéristique différente.



Amélioration des créatures convoquées [général]

Condition. École renforcée (invocation).

Avantage. Toutes les créatures que le personnage convoque grâce à un sort de convocation quelconque obtiennent un bonus d'altération de +2 en **Force** et en **Constitution** pendant la durée du sort qui les a convoquées.



Arme de prédilection [guerrier]

Le personnage choisit une arme. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues, la lutte ou les rayons.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier ne peut se choisir le don **Spécialisation martiale** que pour une de ses armes de prédilection.

Arme en main [guerrier]

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Le personnage peut dégainer une arme par une action libre. Il peut aussi dégainer une arme dissimulée (voir la compétence **Escamotage**) par une action de mouvement.

Grâce à ce don, un personnage qui combat à l'aide d'armes de jet bénéficie de son nombre d'attaques entier (ces armes fonctionnent alors plus ou moins comme les arcs).

Normal. Sans ce don, dégainer une arme nécessite une action de mouvement, ou, pour les personnages dont le bonus de base à l'attaque est au moins égal à +1, une action libre combinée à un déplacement. Sans ce don, dégainer une arme dissimulée nécessite une action simple.

Armure profane [général]

Conditions. Barde ou Mage de bataille.

Avantage. Pour le personnage, porter une armure intermédiaire n'entraîne plus de risque d'échec des sorts profanes. Cependant, s'il porte une armure lourde, ou utilise un bouclier, il s'expose au risque d'échec habituel pour les sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité des sorts).

Normal. Pour un Barde ou un Mage de bataille, c'est le port d'une armure légère qui n'entraîne pas de risque d'échec des sorts profanes.

Assaut décisif [guerrier]

Lors d'une charge, le personnage peut tenter le tout pour le tout.

Condition. Bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Lorsque le personnage effectue une charge, il peut choisir de doubler les bonus et malus habituels (+4 au jet d'attaque, -4 à la CA). Cette décision doit être prise avant que le jet d'attaque ne soit effectué.

Normal. L'inertie d'un personnage qui charge lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque. Dans le même temps, son assaut désordonné lui inflige un malus de -2 à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu.

Attaque au galop [guerrier]

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en **Équitation**, **Combat monté**.

Avantage. Lorsqu'un personnage lance une charge à cheval (ou toute autre monture), il peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite). Son mouvement total au cours du round ne peut pas dépasser le double de sa vitesse de déplacement monté. Le mouvement du personnage et de sa monture ne provoque alors pas d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire qu'ils chargent.



Attaque éclair [guerrier]

Conditions. Dex +1, **Esquive**, **Souplesse du serpent**, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lorsque le personnage entreprend une action d'attaque à l'aide d'une arme de corps à corps, il peut se déplacer avant et après avoir frappé, à condition que son mouvement total reste dans les limites de sa vitesse de déplacement. L'ensemble de ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible de son attaque, mais d'autres créatures peuvent éventuellement porter des attaques d'opportunité selon les cas. Il est impossible d'utiliser ce don en armure lourde.

Pour bénéficier des avantages d'une attaque éclair, le personnage doit se déplacer d'au moins 1,50 mètre à la fois avant et après avoir porté son attaque.

Attaque en finesse [guerrier]

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Lorsqu'il utilise une arme légère ou une rapière (et que cette arme est destinée à une créature de sa catégorie de taille), le personnage peut choisir d'appliquer son score de **Dextérité** à ses jets d'attaque plutôt que celui de **Force**. Si le personnage utilise un bouclier, le malus d'armure aux tests imposé par ce dernier s'applique aux jets d'attaque.

Spécial. Les armes naturelles sont toujours considérées comme étant des armes légères.



Attaque en puissance [guerrier]

Condition. For +1.

Avantage. Pendant son tour de jeu et avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus à tous ses jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous ses jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Spécial. Si le personnage attaque à l'aide d'une arme à deux mains ou d'une arme à une main tenue à deux mains, il ajoute le double du nombre choisi à ses jets de dégâts. Les armes légères (à l'exception des attaques à mains nues ou des armes naturelles) ne peuvent bénéficier du bonus aux dégâts d'une attaque en puissance, mais le malus sur les jets d'attaque s'applique tout de même. (On considère habituellement une arme double comme une arme à une main couplée à une arme légère. Un personnage qui n'utilise qu'une des deux têtes d'une arme double peut la considérer comme une arme à deux mains en ce qui concerne une attaque en puissance.)

Attaque en rotation [guerrier]

Conditions. Int +1, Dex +1, **Attaque éclair**, **Esquive**, **Expertise du combat**, **Souplesse du serpent**, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lors d'une action d'attaque à outrance, le personnage peut sacrifier ses attaques normales pour porter à la place une attaque de corps à corps avec son bonus de base maximal à l'attaque contre chacun de ses adversaires dans sa zone de contrôle.

Un personnage qui effectue une attaque en rotation sacrifie aussi toutes les attaques supplémentaires dont il bénéficie habituellement, quelle que soit leur origine (comme le don Enchaînement ou le sort rapidité).

Attaques réflexes [guerrier]

Avantage. Chaque round, le personnage a droit un nombre d'attaques d'opportunité supplémentaires égal à son score de **Dextérité**. Il ne peut pas porter plus d'une attaque d'opportunité par opportunité.

Le personnage peut exécuter des attaques d'opportunité même s'il est pris au dépourvu.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don n'a droit qu'à une attaque d'opportunité par round et ne peut pas la placer s'il est pris au dépourvu.



Bouclier de prédilection [guerrier]

Le personnage choisit un type de bouclier avec lequel il est particulièrement à l'aise.

Conditions. **Maniement du bouclier** choisi.

Avantage. Lorsqu'il utilise son bouclier de prédilection (au choix du joueur parmi la targe, la rondache, l'écu ou un bouclier exotique donné) le bonus de bouclier à la CA dont bénéficie le personnage est augmenté d'un point.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à un nouveau type de bouclier.

Célérité [général]

Le personnage est extrêmement véloce.

Avantage. Lorsque le personnage ne porte qu'une armure (ou une charge) légère, sa vitesse au sol par tour augmente d'un « pas » (1.5 mètre).



Charge dévastatrice [guerrier]

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en **Équitation**, **Combat monté**, **Attaque au galop**.

Avantage. Quand le personnage conduit une charge à cheval (ou toute autre monture), les dégâts qu'il cause sont doublés s'il utilise une arme de corps à corps (ou triplés s'il s'agit d'une lance d'arçon).

Châtiments supplémentaires [général]

Condition. **Paladin** de niveau 4.

Avantage. Le personnage peut faire appel à son pouvoir de châtiment deux fois supplémentaires par jour.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois, ses effets sont cumulatifs.

Combat à deux armes [guerrier]

Condition. Dex +2.

Avantage. Le personnage subit des malus moins importants lorsqu'il combat avec deux armes (le malus sur la main principale est réduit de 2 points et le malus sur la main secondaire est réduit de 6 points). Il peut aussi dégainer/rengainer deux armes légères ou à une main en autant de temps qu'il lui en faudrait normalement pour en dégainer/rengainer une seule.

Normal. Voir le chapitre consacré au combat à deux armes page 162.

Spécial. Un **rôdeur** de niveau 2 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Combat en aveugle [guerrier]

Avantage. Lors d'un combat au corps à corps, chaque fois que le personnage rate son adversaire en raison du camouflage de ce dernier, il peut jeter une nouvelle fois 1d100 afin de voir s'il touche (voir **Camouflage**).

Un assaillant invisible ne bénéficie d'aucun avantage offensif contre le personnage. Autrement dit, ce dernier ne perd pas son bonus de **Dextérité** à la CA et son adversaire n'a pas droit au bonus habituel de +2 des créatures invisibles. Un assaillant invisible conserve cependant ses avantages pour les attaques à distance.

En cas de mauvaises conditions de visibilité, la vitesse de déplacement du personnage est deux fois moins réduite que la normale. Dans l'obscurité, il progresse donc à 75 % de sa vitesse de déplacement normale, au lieu de 50 % pour les autres créatures.

Normal. Les aventuriers n'ayant pas ce don subissent les handicaps habituels contre les adversaires invisibles et en cas de mauvaise visibilité ou d'obscurité.

Spécial. Ce don n'est d'aucune utilité contre un personnage affecté par le sort **clignotement**.

Combat monté [guerrier]

Condition. Degré de maîtrise de 1 en **Équitation**.

Avantage. Lorsque sa monture est frappée au combat (dans la limite d'une fois par round), le personnage peut tenter d'annuler le coup en réussissant un test d'**Équitation**. C'est une réaction, pas une action. Le coup est annulé à condition que le test de compétence du personnage soit supérieur au jet d'attaque de l'adversaire. (Le test d'**Équitation** devient en quelque sorte le jet de défense de la monture).

Commando [guerrier]

Avantage. Lorsque le personnage porte une armure légère ou intermédiaire, le malus d'armure aux tests de cette dernière est diminué d'un point. De plus, chaque point de compétence investi en **Discrétion** et **Déplacement silencieux** augmente d'un le degré de maîtrise du personnage, même si ces compétences sont hors classe pour lui. Le degré de maîtrise maximal que le personnage peut atteindre dans ces deux compétences ne change pas.

Normal. Pour une compétence dite "hors classe", 1 point de compétence investi n'augmente le degré de maîtrise que de 1/2.

Course [général]

Avantage. Lorsqu'il court, l'aventurier couvre une distance égale à cinq fois sa vitesse de déplacement normale (s'il ne porte aucune armure ou une armure légère et qu'il transporte un poids léger ou moins) ou quatre fois sa vitesse de déplacement (s'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou s'il transporte un poids intermédiaire ou lourd). Lorsqu'il exécute un saut avec élan (voir la compétence **Saut**), il bénéficie d'un bonus de +4 sur son test de Saut. Enfin, le personnage conserve son bonus de **Dextérité** à la CA lorsqu'il court.

Normal. On court habituellement à quatre fois sa vitesse de déplacement (si l'on ne porte ni une armure lourde, ni une charge lourde) ou trois fois sa vitesse de déplacement (si l'on porte une armure lourde ou une charge lourde), et l'on perd son bonus de **Dextérité** à la CA pendant une course.



Cri de guerre [guerrier]

Condition. Cha +1, bonus de base à l'attaque +1

Avantage. Jusqu'à trois fois par jour, le personnage peut utiliser une action simple afin de pousser un terrifiant cri de guerre. Il doit alors effectuer un test d'emprise (d20 + 1/2 du niveau du personnage + le score de **Charisme** du personnage) opposé à la valeur de **Volonté** de tous les adversaires ayant un nombre de DV inférieur à son niveau dans un rayon de 6 « pas » (9 mètres). En cas de succès, les cibles sont secouées pendant 1d6 rounds.



Défense à deux armes [guerrier]

Avantage. Lorsqu'il tient une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues), le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +1 à la classe d'armure. Lors d'une action d'attaque sur la défensive ou de défense totale, ce bonus de bouclier passe à +2.

Spécial. Ce don peut être pris une deuxième fois (on parle alors de *Science de la défense à deux armes*) sous certaines conditions (Dex +3, combat à deux armes, bonus de base à l'attaque +6). Dans ce cas, le bonus de bouclier dont bénéficie le personnage est doublé.

Dispense de composantes matérielles [général]

Avantage. Le personnage peut lancer les sorts nécessitant une composante matérielle coûtant 1 po ou moins sans utiliser cette composante. (L'incantation provoque tout de même des attaques d'opportunité.) Le personnage doit fournir normalement les composantes matérielles dont le prix est supérieur à 1 po.

Dur à cuire [général]

Condition. Endurance.

Avantage. Lorsque le total de points de vie du personnage est compris entre -1 et -9, il se stabilise automatiquement. Le joueur n'a pas à lancer 1d100 chaque round pour savoir si son personnage perd 1 point de vie.

Lorsque le total de points de vie du personnage est négatif, il peut choisir de se considérer comme hors de combat plutôt que mourant. Le joueur doit prendre cette décision dès que son personnage atteint un total de points de vie négatif (même si cela arrive en dehors de son tour de jeu). Si le personnage ne choisit pas cette option, il tombe aussitôt inconscient.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage peut effectuer soit un déplacement simple, soit une action simple lors de son tour de jeu (mais pas les deux). Il est incapable d'accomplir une action complexe. Effectuer une action de mouvement n'aggrave pas ses blessures, mais s'il entreprend une action simple (ou toute autre action fatigante, y compris certaines actions libres comme lancer un sort à incantation rapide), le personnage subit 1 point de dégâts aussitôt après avoir accompli son action. Le personnage meurt immédiatement si son total de points de vie atteint -10.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don suit les règles habituelles et devient mourant et inconscient lorsque son total de points de vie est compris entre -1 et -9.

Éclaireur [guerrier]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux tests d'initiative. De plus, chaque point de compétence investi en **Détection** et **Perception auditive** augmente d'un le degré de maîtrise du personnage, même si ces compétences sont hors classe pour lui. Le degré de maîtrise maximal que le personnage peut atteindre dans ces deux compétences ne change pas.

Normal. Pour une compétence dite "hors classe", 1 point de compétence investi n'augmente le degré de maîtrise que de 1/2.

École renforcée [général]

Avantage. Lorsque le personnage lance des sorts de l'école choisie, il bénéficie d'un bonus de +1 sur les tests de maîtrise (1d20 + niveau du sort + score de sa caractéristique primordiale) qu'il oppose à la valeur de sauvegarde de ses cibles.

Spécial. Ce don peut être choisi jusqu'à deux fois pour une même école (on parle alors d'*école supérieure*) avec des effets cumulatifs (pour un bonus final de +2). Ce don peut aussi être choisi plusieurs fois, en sélectionnant à chaque fois une nouvelle école de magie.

Efficacité des sorts accrue [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'une cible.

Spécial. Ce don peut être choisi jusqu'à deux fois (on parle alors d'*efficacité des sorts supérieure*) avec des effets cumulatifs (pour un bonus final de +4).



Emplacements de sorts supplémentaires [général]

Le personnage dispose d'une réserve d'énergie magique accrue.

Condition. Niveau 4 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut lancer un ou plusieurs sorts supplémentaires par jour. Ces emplacements supplémentaires doivent être affectés à des niveaux de sorts précis, et ce de manière irrévocable. Le total de ces niveaux de sorts supplémentaires doit être strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès (les sorts de niveau 0 valant 0.5 dans le décompte). Par exemple, un ensorceleur de niveau 6 (pouvant lancer des sorts de 3eme niveau) peut ainsi acquérir un nouvel emplacement de sort quotidien pour les sorts de niveau 2 ou alors deux nouveaux emplacements pour les sorts de niveau 1 ($2 \times 1 = 2$) voire même quatre nouveaux emplacements pour les sorts de niveau 0 ($4 \times 0.5 = 2$). Rappelons que le choix du ou des niveau(x) concerné(s) doit être effectué une bonne fois pour toute lorsque le don est pris.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. A chaque fois, le personnage obtient un ou plusieurs emplacements de sorts supplémentaires, à condition que le total de ces niveaux de sorts supplémentaires soit strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès.

Règle optionnelle

Le don d'Emplacement de sorts supplémentaires (de même que son jumeau, le don de Sorts supplémentaires) ne permet pas à un lanceur de sorts d'acquérir de nouveaux emplacements quotidiens (ou d'apprendre de nouveaux sorts) correspondants au plus haut niveau de sort auquel il a accès. Pour contourner cette limitation, le conteur peut choisir d'autoriser les personnages qui investissent dans ces dons à « mettre des niveaux de coté » pour pouvoir les dépenser plus tard (et disposer ainsi de suffisamment de niveaux à « dépenser » pour pouvoir acheter des sorts puissants). Par exemple, un barde de niveau 6 (qui peut acquérir/apprendre l'équivalent d'un unique niveau de sort à chaque fois qu'il choisi un don de ce type) peut décider de prendre le don d'Emplacement de sorts supplémentaires deux fois de suite et de ne « dépenser » aucun des bénéfiques de son premier don (qui n'a donc aucun effet sur le jeu) de manière à pouvoir acquérir un nouvel emplacement de niveau 2 ($1+1 = 2$) avec son deuxième don.

De la même manière, un druide de niveau 6 pourrait prendre une première fois le don de Sorts supplémentaires et choisir de n'apprendre qu'un nouveau sort de niveau 1 (il met ainsi un niveau virtuel « de coté ») pour pouvoir reprendre le même don et apprendre alors un nouveau sort de niveau 3 ($1+2 = 3$).

Emprise sur les créatures [général]

Condition. Aptitude de destruction ou de guérison de créatures.

Avantage. À chaque fois qu'il choisit ce don, le personnage acquiert quatre utilisations quotidiennes supplémentaires de son pouvoir de destruction ou de guérison de créatures.

Si le personnage peut détruire ou guérir plus d'un type de créature (comme un prêtre d'alignement bon ayant accès au pouvoir accordé du domaine du Feu, qui peut détruire les morts-vivants et les créatures du l'Eau, et guérir les créatures du Feu), il peut utiliser chacun de ses pouvoirs de destruction et de guérison quatre fois de plus par jour.

Normal. Sans ce don, un personnage peut habituellement détruire ou guérir les morts-vivants (ou d'autres créatures) un nombre de fois par jour égal à $3 +$ son modificateur de **Charisme**.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs. Chaque fois que le personnage obtient ce don, tous ses pouvoirs de destruction et de guérison sont utilisables quatre fois de plus par jour.



Enchaînement [guerrier]

Conditions. For +1, Attaque en puissance.

Avantage. Si le personnage inflige suffisamment de dégâts à son adversaire pour l'abattre (généralement en l'amenant à moins de 0 pv ou en le tuant), il peut porter immédiatement une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de son choix à portée. Il ne peut pas faire un pas de placement avant de tenter cette nouvelle attaque. Une attaque d'enchaînement doit absolument être portée avec l'arme qui a porté le coup décisif, et bénéficie du même bonus à l'attaque. On ne peut faire appel à ce don qu'une seule fois par round. **Spécial.** Ce don peut être pris une deuxième fois (on parle alors de *Succession d'enchaînements*) sous certaines conditions (bonus de base à l'attaque +4). Dans ce cas, il n'y a plus aucune limite au nombre d'attaques d'enchaînement que le personnage peut effectuer par round : chaque fois qu'il abat un de ses adversaires, le personnage a droit à une attaque supplémentaire contre une autre cible.

Endurance [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur chacun des tests et jets de sauvegarde suivants : les tests de **Natation** joués pour résister à des dégâts temporaires, les tests de **Constitution** joués pour continuer à courir, les tests de **Constitution** joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par une marche forcée, les tests de **Constitution** joués pour retenir sa respiration, les tests de **Constitution** joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par la famine ou la soif, les jets de **Vigueur** joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par les climats chauds ou froids, ainsi que les jets de **Vigueur** joués pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie. De plus, le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don qui dort en armure intermédiaire ou lourde est automatiquement fatigué le lendemain.

Spécial. Un rôdeur reçoit automatiquement ce don au niveau 3 en tant que don supplémentaire. Il n'a pas à le choisir.



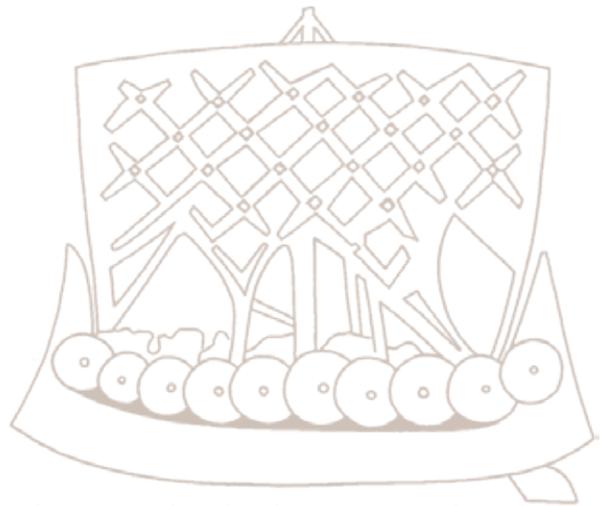
Enquête [général]

Le personnage peut recourir à la compétence **Fouille** pour trouver et analyser des indices sur la scène d'un crime ou d'un mystère.

Avantage. Ce don étend les possibilités d'utilisation de la compétence **Fouille** en permettant au personnage de remarquer et d'analyser les indices compris dans une zone donnée. Cette utilisation de la compétence nécessite une action complexe. Les indices sont des éléments de preuve amenant à la résolution d'un mystère. Ils sont physiques et peuvent être vus, entendus, touchés, sentis ou goûtés, et se remarquent par le côté anormal de leur présence. Quelques exemples d'indices : un parterre de fleurs piétiné, une cruche brisée, un bout d'aiguille coincé dans une serrure, un lambeau de cape déchiré, un morceau de parchemin brûlé ou une broche serrée dans le poing du défunt.

Le personnage peut ajouter la tâche suivante à la liste des actions accessibles via la compétence **Fouille** :

Tâche	DD de Fouille
Trouver un indice	10



C'est ainsi qu'en plus de pouvoir employer la compétence **Fouille** pour trouver un objet précis, découvrir une porte secrète ou remarquer une trace de pas, le personnage a la formation et l'expérience nécessaires pour trouver toutes sortes d'indices. Modifiez le DD de **Fouille** en fonction de la nature des lieux examinés, comme indiqué ci-dessous. Cette application de la compétence **Fouille** ne pourra bien entendu révéler d'indice que s'il y en a à découvrir.

Condition des lieux	Modificateur au DD de Fouille
Intacte	+0

(Rien ni personne n'a modifié la configuration des lieux.)

Altérée	+5
---------	----

(Quelqu'un ou quelque chose a dérangé légèrement la configuration des lieux, peut-être intentionnellement, comme un livre emprunté et replacé ou un garde ayant précautionneusement traversé la zone.)

Transformée	+10
-------------	-----

(Quelqu'un ou quelque chose a complètement modifié la configuration des lieux, de manière intentionnelle. Il peut s'agir d'une zone nettoyée et astiquée ou intentionnellement dérangée après les événements concernées.)

Une fois qu'un test de **Fouille** met un indice en évidence, le personnage peut tenter un second test pour remarquer des motifs, analyser les preuves et tirer des conclusions sur ce qui s'est passé dans la zone concernée. En d'autres termes, le premier test permet de trouver l'indice et le second de comprendre ce qu'il révèle.

Le personnage peut tenter de réussir un test de **Fouille** assorti d'un DD de 15 pour analyser l'indice. En examinant un corps, il pourra déterminer si la victime s'est débattue ou si elle n'a opposé aucune résistance, ou encore si ce sont des griffes qui l'ont tuée, une arme ou un sort. En étudiant une marque de roussi sur le mur, le personnage peut estimer la position du lanceur de sorts au moment de l'incantation.

Le DD du test est modifié par le temps qui s'est écoulé depuis les événements et par l'importance de l'indice. Toutes les autres règles concernant la compétence **Fouille** s'appliquent.

Circonstances (exemple)	Modificateur au DD
Chaque jour écoulé depuis les événements	+2 (maximum de +10)
Indice mineur	+0
<i>(Ne fournit qu'une partie de la solution de l'énigme et nécessite des renseignements supplémentaires pour arriver à une véritable conclusion.)</i>	
Indice significatif	+2
<i>(Fournit des renseignements importants pour la résolution de l'énigme qui peuvent suffire pour aboutir à une conclusion.)</i>	
Indice majeur	+5
<i>(Fournit tout ce dont l'enquêteur a besoin pour résoudre l'énigme, même si la solution n'apparaît pas immédiatement.)</i>	

Il est conseillé de faire tirer le second test de Fouille (celui de l'analyse de l'indice) par le conteur. En cas de réussite, le conteur fournit au joueur une analyse objective et fidèle de l'indice, capable d'aider l'enquêteur à tendre vers une conclusion logique et cohérente. Exemple : l'analyse d'une broche serrée dans la main d'un nain assassiné (indice majeur) révèle qu'elle fut arrachée sur une cape ou tunique bleue (un fil de tissu bleu y est toujours accroché). Elle porte le symbole d'une puissante maison noble, mais la broche ne présente pas la finition digne d'une maison aristocratique. C'est maintenant à l'enquêteur d'interpréter ces faits, véritables et objectifs.

Si le test est manqué, le Conteur fournit une analyse de l'indice qui paraît plausible mais est en réalité d'une certaine manière erronée. Une analyse déficiente de l'indice majeur évoqué ci-dessus pourrait ne révéler que la présence du symbole de la maison noble.

Une analyse réussie ne doit pas dévoiler l'authenticité de l'indice. Un faux indice placé sur les lieux pourrait ainsi fournir des renseignements objectifs et réels, mais guidant l'enquêteur dans la mauvaise direction.

En général, passer une même zone au peigne fin une seconde fois n'apporte aucun renseignement supplémentaire, à moins qu'un nouvel indice y soit découvert. Il est possible de « faire 10 » pour un test de Fouille visant à trouver un indice, mais pas de « faire 20 ».

Synergie. Si le personnage possède un degré de maîtrise de 5 ou plus dans la compétence appropriée de **Connaissances**, il reçoit un bonus de +2 aux tests de Fouille visant à trouver et analyser des indices.

Esprit d'équipe [guerrier]

Avantage. Le bonus d'aide (aux tests de compétence, aux jets d'attaque ou la CA) que procure le personnage lorsqu'il utilise l'option d'aider quelqu'un est toujours augmenté d'un point.

Normal. Le personnage peut assister l'un de ses compagnons dans une tâche (en effectuant le même genre de test de compétence) ou dans un combat (en effectuant une attaque au corps à corps) afin de lui procurer un bonus d'aide (généralement de +2, un bonus supérieur étant envisageable sous certaines conditions. Pour plus de détails se reporter aux chapitres concernés).

Esquive [guerrier]

Condition. Dex +1.

Avantage. Au cours de son tour de jeu, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques portées par cet adversaire.

Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de **Dextérité** à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive se cumule avec lui-même (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Expertise du combat [guerrier]

Le personnage est aussi doué pour attaquer que pour se défendre.

Condition. Int +1.

Avantage. Lorsqu'il utilise l'action d'attaque (ou d'attaque à outrance) au corps à corps, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus aux jets d'attaque et en tant que bonus d'esquive à la classe d'armure. La valeur choisie ne peut être supérieure ni à 5, ni à son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs au jet d'attaque et à la CA durent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don peut combattre défensivement lors d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance, ce qui lui donne un malus de -4 aux jets d'attaque et un bonus d'esquive à la CA de +2 seulement.

Extension d'effet [métamagie]

Une fois par jour, le personnage est capable de lancer un sort nettement plus puissant qu'à l'ordinaire.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut augmenter de 50% tous les effets numériques et aléatoires d'un sort. Ce sort pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de dissipation de la magie) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable numérique et aléatoire.

Extension de durée [métamagie]

Une fois par jour, le personnage est capable de lancer un sort durant nettement plus longtemps qu'à l'ordinaire.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut doubler la durée indiquée dans la description d'un sort. Les sorts instantanés ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernés.

Extension de portée [métamagie]

Une fois par jour, le personnage est capable de lancer un sort nettement plus loin qu'à l'ordinaire.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut altérer un sort dont la portée est courte, moyenne ou longue afin de doubler cette dernière. Une fois étendue, une portée courte devient alors égale à 15 mètres + 1,50 mètre/niveau, une portée moyenne à 60 mètres + 6 mètres/niveau et une portée longue à 240 mètres + 24 mètres/niveau. Les sorts dont la portée ne s'exprime pas par une mesure physique ou dont la portée n'est ni courte, ni moyenne, ni longue, ne peuvent être affectés par ce don.

Extension de zone d'effet [métamagie]

Une fois par jour, le personnage est capable de lancer un sort sur une zone nettement plus vaste qu'à l'ordinaire.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut altérer un sort dont la zone d'effet est une émanation, une étendue, une ligne ou un rayonnement afin d'augmenter la surface couverte. Toutes les données numériques déterminant la surface de la zone d'effet augmentent de +100%. Les sorts dont la zone d'effet n'est pas d'un des quatre types précédents, ou qui ne sont pas définis par une zone d'effet, ne peuvent être affectés par ce don.

Feu nourri [guerrier]

Condition. Dex +3, Tir à bout portant, Tir rapide, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Au prix d'une action simple, le personnage peut tirer deux flèches sur un adversaire unique situé à 9 mètres ou moins. Le personnage effectue un seul jet d'attaque (avec un malus de -4) qui s'applique aux deux flèches. Les flèches infligent des dégâts normaux (voir Spécial pour les exceptions). Une éventuelle réduction des dégâts ou résistance s'applique séparément sur chaque flèche tirée.

Spécial. Quel que soit le nombre de flèches que tire le personnage, on n'applique d'éventuels dégâts relevant de la précision (comme une attaque sournoise) qu'une seule fois. En cas de coup critique, une seule des flèches inflige des dégâts accrus (au choix du joueur) et toutes les autres infligent des dégâts normaux.

Un rôdeur de niveau 6 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Foi supérieure [général]

Conditions. Aptitude de destruction ou de guérison de créatures.

Avantage. Le personnage peut utiliser son pouvoir de destruction ou de guérison de créatures avec un bonus de +1 au niveau de la classe qui lui offre cette aptitude.

Habilité [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests concernant deux compétences choisies en sélectionnant ce don. Les deux compétences doivent être liées entre elles thématiquement.

Par exemple :

- Art de la magie & Utilisation des objets magiques (*affinité magique*)
- Escalade & Natation (*athlétisme*)
- Premiers secours & Survie (*autonome*)
- Déplacement silencieux & Discrétion (*discret*)
- Escamotage & Maîtrise des cordes (*doigts de fée*)
- Fouille & Renseignement (*fin limier*)
- Contrefaçon & Déguisement (*fourberie*)
- Dressage & Equitation (*fraternité animale*)
- Equilibre & Evasion (*funambule*)
- Déchiffrage & Evaluation (*méticuleux*)
- Diplomatie & Psychologie (*négociation*)
- Bluff & Intimidation (*persuasion*)
- Crochetage & Désamorçage/sabotage (*savoir-faire mécanique*)
- Détection & Perception auditive (*vigilance*)

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à deux nouvelles compétences.

Harmonisation magique [général]

Vous êtes passé maître dans l'art d'utiliser les objets magiques.

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en **Utilisation des objets magiques**.

Avantage. Une fois que le personnage a utilisé avec succès un objet magique, il peut choisir d'harmoniser son énergie à celle de l'objet : durant les prochaines 24 heures il pourra utiliser cet objet sans avoir à effectuer de nouveau jet de compétence. Le personnage ne peut être harmonisé qu'à un seul objet à la fois (la dernière harmonisation en date faisant loi).

Instruit [général]

Le personnage a bénéficié de la meilleure éducation et de plusieurs années d'études conventionnelles.

Condition. Ce don doit être choisi au niveau 1.

Avantage. Toutes les compétences de **Connaissances** sont considérées comme des compétences de classe pour le personnage. De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux tests pour deux compétences de Connaissances de son choix.

Incantation rapide [métamagie]

Une fois par jour, le personnage est capable de lancer un sort nettement plus rapidement qu'à l'ordinaire.

Condition. **Talent** (art de la magie), **Extension d'effet**, **Extension de durée**, **Quintessence de sorts**, **Incantation silencieuse**, **Incantation statique**.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut incanter un sort en n'utilisant qu'une action libre. Le personnage peut se livrer à une autre action (et même jeter un second sort !) au cours du même round. Il n'est possible de lancer qu'un sort à incantation rapide par round. Si le temps d'incantation du sort est supérieur à un round, il est impossible de l'accélérer avec ce don. Lancer un sort à incantation rapide ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Incantation silencieuse [métamagie]

Une fois par jour, le personnage est capable de lancer un sort de façon complètement silencieuse.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut lancer un sort sans sa composante verbale. Les sorts n'ayant pas de composante verbale ne sont évidemment pas affectés.

Spécial. Les sorts de barde ne peuvent pas bénéficier de ce don de métamagie.

Incantation statique [métamagie]

Une fois par jour, le personnage est capable de lancer un sort sans faire le moindre geste.

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut lancer un sort sans sa composante gestuelle. Les sorts n'ayant pas de composante gestuelle ne sont évidemment pas affectés.

Interception de projectiles [guerrier]

Conditions. Dex +2, **Parade de projectile** (mains nues), **Science du combat à mains nues**.

Avantage. Lorsqu'il utilise le don **Parade de projectiles à mains nues**, le personnage peut intercepter l'arme au lieu de simplement le dévier. Les armes de jet, comme les lances ou les haches de lancer, peuvent être relancées immédiatement (même si ce n'est pas le tour de jeu du personnage), ou conservées pour un usage ultérieur. Il faut au moins une main libre pour utiliser ce don.

Lancer brutal [guerrier]

Avantage. Le personnage peut utiliser son score de **Force** lorsqu'il effectue une attaque à distance avec une arme de jet (hache de jet, javeline, etc.).

Normal. C'est la caractéristique de **Dextérité** qui s'applique aux jets d'attaque à distance.

Magie de guerre [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests de **Concentration** lorsqu'il tente de lancer un sort sur la défensive, ou lorsqu'il tente de lancer un sort alors qu'il est agrippé en situation de lutte.

Magie instinctive [général]

Vous êtes naturellement doté de capacités magiques mineures.

Conditions. Cha +1

Avantage. Le personnage connaît instinctivement trois sorts profanes (deux de niveau 0 et un de niveau 1) qu'il peut utiliser comme un lanceur de sorts de niveau 1 (avec 2 emplacements de sorts quotidiens pour les sorts de niveau 0 et un seul pour le sort de niveau 1). Ses éventuels tests de maîtrise s'effectuent comme ceux d'un ensorceleur ou d'un barde (d20 + niveau du sort + score de **Charisme** du personnage). Les trois sorts choisis doivent être liés entre eux thématiquement.

Par exemple : contact glacial, rayon de givre & résistance (sang du nord), compréhension des langages, signature magique & message (héritier de Babel), fatigue, frayeur & son imaginaire (enfant des tombes), disque flottant de tensor, ouverture/fermeture & manipulation à distance (main de l'esprit), détection de la magie, détection des passages secrets & lecture de la magie (troisième œil), lumières dansantes, prestidigitation & serviteur invisible (poltergeist).



Maître transmutateur [général]

Le personnage a une telle maîtrise de la magie profane qu'il est capable de redonner à une créature pétrifiée son apparence normale.

Condition. Niveau 6, capacité à lancer des sorts profanes de 3eme niveau, **Charisme** +4, degré de maîtrise de 9 en **Artisanat** (alchimie).

Avantage. Grâce à un interminable rituel profane (temps d'incantation : 1 jour) et à l'utilisation d'une huile alchimique secrète (composante matérielle : une pincée de terre, une goutte de sang et 1000 po d'ingrédients alchimiques particulièrement coûteux) le personnage est capable de réaliser un processus de transmutation de la pierre en chair. Il peut ainsi redonner à une créature pétrifiée son apparence normale, ce qui lui rend instantanément la vie (son équipement reprend lui aussi sa consistance initiale). Le sujet doit réussir un jet de **Vigueur** (DD 15) pour survivre au choc de la transformation. Toute créature pétrifiée peut être affectée à l'aide de cette incantation, et ce quelle que soit sa taille.

Cette transmutation permet également de transformer une masse de pierre en substance ayant la texture de la chair. La masse résultante est inerte, à moins qu'elle ne soit animée par de l'énergie vitale ou magique (un maître transmutateur peut ainsi transformer un golem de pierre en golem de chair, mais une vulgaire statue deviendra un cadavre). Si la masse de pierre prise pour cible est vraiment très importante, le mage affecte seulement un cylindre de 3 mètres de long et de 30 à 90 centimètres de diamètre.

Maniement d'une arme de guerre [général]

Le personnage choisit une arme de guerre.

Avantage. Lorsqu'il utilise l'arme de guerre choisie, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Spécial. **Barbares, guerriers, paladins** et **rôdeurs** sont formés au maniement de toutes les armes de guerre. Ils n'ont pas besoin de choisir ce don.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme de guerre.

Un prêtre choisissant le domaine de la Guerre acquiert gratuitement le don Maniement d'arme de guerre relatif à l'arme de prédilection de son dieu, à condition que celle-ci soit une arme de guerre. Il n'a pas besoin de choisir ce don.

Maniement d'une arme exotique [guerrier]

Le personnage choisit une arme exotique.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1 (ainsi que For +1 pour l'épée bâtarde et la hache de guerre naine).

Avantage. Lorsqu'il utilise l'arme exotique choisie, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme exotique. Le maniement de l'épée bâtarde ou de la hache de guerre naine a pour condition supplémentaire une **Force** minimale de +1.

Maniement des armes courantes [général]

Avantage. Lorsqu'il utilise une arme courante, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Spécial. **Druides** exceptés, tous les personnages sont formés au maniement de la totalité des armes courantes. Ils n'ont pas besoin de choisir ce don.



Maniement des boucliers [général]

Avantage. Lorsque le personnage utilise un bouclier classique au combat, il ne subit que les malus habituels.

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose un bouclier au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la **Force** ou à la **Dextérité**.

Spécial. **Barbares, bardes, druides, guerriers, paladins, prêtres et rôdeurs** bénéficient automatiquement de ce don. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Maniement d'un bouclier exotique [guerrier]

Le personnage choisit un bouclier exotique.

Condition. Maniement des boucliers, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Lorsqu'un personnage utilise le bouclier exotique choisi au combat, il ne subit que les malus habituels.

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose un bouclier au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la **Force** ou à la **Dextérité**.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à un nouveau bouclier exotique.

Les **guerriers** de niveau 1 bénéficient automatiquement d'un don de maniement d'un bouclier exotique gratuit.

Mur d'acier [guerrier]

Condition. Maniement des boucliers, **Bouclier de prédilection**.

Avantage. Lorsque le personnage utilise son bouclier de prédilection, le bonus à la CA de ce dernier s'applique face aux attaques de contact. Il s'applique aussi sur tous les tests de sauvegardes (**Réflexes**, **Vigueur**) ou de caractéristiques (**force**) joués par le personnage pour éviter d'être bousculé ou renversé par une éventuelle manœuvre de combat.

Normal. Face un jet d'attaque au contact, la CA de la cible n'inclut pas son bonus de bouclier.



Musiques de barde supplémentaires [général]

Condition. **Barde**.

Avantage. Le personnage peut faire appel à sa **musique de barde** quatre fois supplémentaires par jour.

Normal. Sans ce don, un barde peut faire usage de ses capacités de musique un nombre de fois par jour égal à son niveau.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois, ses effets sont cumulatifs.



Né dans la rue [général]

Le personnage est un **citadin** dans l'âme, particulièrement au fait des us et coutumes de la rue.

Condition. Ce don doit être choisi au niveau 1.

Avantage. **Connaissance** (folklore local), **Contrefaçon**, **Déguisement** et **Renseignements** sont considérées comme des compétences de classe pour le personnage.

Ouvert d'esprit [général]

Le personnage fait preuve de grandes capacités d'apprentissage

Avantage. Le personnage reçoit 5 points de compétences supplémentaires qui peuvent être dépensés de la manière habituelle. Toutes les règles habituelles sur l'acquisition des compétences (de classe / hors classe, degré de maîtrise maximum, etc.) s'appliquent.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Parade de projectiles [guerrier]

Le personnage maîtrise une technique qui le rend capable de dévier les projectiles qui le prennent pour cible. Cette technique s'effectue à mains nues ou à l'aide d'un bouclier (au choix du joueur lors de l'acquisition de ce don).

Conditions. Dex +1, Science du combat à mains nues OU Maniement des boucliers (selon la technique choisie)

Avantage. Le personnage doit avoir au moins une main libre (technique à mains nues) ou être équipé d'un bouclier (technique au bouclier) pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'une arme à distance devrait le toucher, il peut la dévier à l'ultime seconde et ne subir aucun dégâts. Le personnage doit être conscient de l'attaque. Il ne doit pas être pris au dépourvu. Le geste extrêmement rapide qu'il effectue ne compte pas comme une action. Il est impossible de parer les projectiles massifs, comme un rocher lancé par un géant, et les attaques à distance générées par des sorts, comme une *flèche acide*.

Spécial. Ce don peut être choisi jusqu'à deux fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle technique de parade.



Pistage [général]

Avantage. Il faut réussir un test de *Survie* pour trouver des traces ou les suivre pendant 1,5 kilomètre. Un nouveau test est nécessaire lorsque la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la coupent ou quand elle se scinde en deux.

Tant qu'il piste, le personnage avance à la moitié de sa vitesse de déplacement. Il peut avancer de sa vitesse de déplacement avec un malus aux tests de compétence de -5, ou au double de sa vitesse de déplacement avec un malus de -20 aux tests de compétence. Le DD dépend du sol et des conditions en vigueur, selon la table suivante :

Sol	DD de Survie	Sol	DD de Survie
Très mou	5	Ferme	15
Mou	10	Dur	20

Sol très mou. Toute surface montrant des empreintes profondes et particulièrement lisibles (neige, boue, épaisse couche de poussière, etc.).

Sol mou. Toute surface assez élastique pour s'enfoncer sous le poids d'un individu, mais plus résistante que la précédente. Les traces y sont nombreuses mais peu profondes.

Sol ferme. La plupart des sols en extérieur (pelouse, champ, bois, etc.) et les surfaces molles ou extrêmement sales à l'intérieur (épais tapis, sol crasseux, etc.). La créature suivie peut laisser quelques traces (brindilles cassées, touffes de poils, etc.), mais les empreintes, elles, sont extrêmement rares.

Sol dur. Toute surface n'imprimant pas la moindre empreinte (roche naturelle, plancher en pierre, etc.). La plupart des lits de cours d'eau entrent dans cette catégorie, car les traces laissées sont généralement effacées par le courant. La créature suivie ne peut laisser que quelques indices de son passage (cailloux déplacés, marques de griffures, etc.).

De nombreux modificateurs pouvant s'appliquer au test de *Survie* sont présentes ci-après :

Conditions en vigueur	Modificateur au DD
Par 3 créatures faisant partie du groupe pisté	-1
Taille des créatures traquées : ¹	
Infime (I)	+8
Minuscule (Min)	+4
Très petite (TP)	+2
Petite (P)	+1
Moyenne (M)	0
Grande (G)	-1
Très grande (TG)	-2
Gigantesque (Gig)	-4
Colossale (C)	-8
Par tranche de 24 heures écoulées depuis que la piste a été laissée	+1
Par heure de pluie depuis que la piste a été laissée	+1
Chute de neige depuis que la piste a été laissée	+10
Mauvaise visibilité : ²	
Ciel nocturne couvert ou nuit sans lune	+6
Clair de lune	+3
Brouillard ou précipitations (pluie, neige, etc.)	+3
La cible masque sa piste (ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié)	+5

1 Si le groupe est composé de créatures de tailles diverses, on prend seulement en compte la taille la plus importante.

2 Ces facteurs ne s'additionnent pas ; seul le plus important est pris en compte.

Si le personnage rate son test de Survie, il peut réessayer après 1 heure (en extérieur) ou 10 minutes (à l'intérieur), moment qu'il passe à essayer de retrouver la piste.

Normal. Un personnage n'ayant pas ce don peut trouver des traces à l'aide de la compétence Survie, mais il ne peut les suivre que si le DD de la tâche est de 10 ou moins. Il est aussi possible d'utiliser la compétence Fouille pour trouver des empreintes ou un autre indice du passage d'une créature en utilisant les DD indiqués ci-dessus, mais cette compétence ne peut servir à suivre une piste, même si elle a été découverte par ailleurs.

Spécial. Les rôdeurs bénéficient automatiquement de Pistage en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Ce don ne permet pas de trouver ou de suivre la piste d'un individu sous l'effet du sort passage sans trace.

Pistage urbain [général]

Le personnage peut retrouver la trace de personnes disparues ou recherchées en milieu urbain.

Avantage. Retrouver la trace d'un individu ou suivre sa piste exige un test de Renseignements par heure. Le personnage doit tenter un nouveau test de Renseignements pour chaque heure de traque, ainsi qu'à chaque fois que la piste devient difficile à suivre (parce qu'elle change de zone ou de ville, par exemple).

Le DD comme le nombre de tests nécessaires pour traquer la proie dépendent de la taille de l'agglomération.



Taille de l'agglomération ¹	DD de Renseignements	Tests nécessaires
Lieu-dit, hameau ou village	5	1d3
Bourg ou ville importante	10	1d4+1
Grande ville ou cité	15	2d4
Métropole	20	2d4+2

¹ cf. page XXX, chapitre XX.

Certaines conditions sont susceptibles de modifier le DD du jet.

Condition	Modificateur au DD
Par créature dans le groupe poursuivi	-1
Par journée (24h) écoulée depuis la disparition du groupe	+1
Le groupe traqué prend des précautions pour ne pas attirer l'attention	+5
Le groupe traqué est de la race dominante de la communauté ¹	+2
Le groupe traqué n'est ni de la race dominante ni de la race secondaire de la communauté ¹	-2

¹ cf. page XXX, chapitre XX.

Si le personnage manque un test de Renseignements, il pourra en tenter un nouveau après 1 heure d'enquête. Il vaut mieux que le conteur détermine le nombre de tests exigés secrètement, de manière à ce que le joueur ne sache pas exactement combien de temps prendra la tâche.

Normal. Un personnage qui ne dispose pas de ce don peut recourir à la compétence **Renseignements** pour obtenir des informations sur une personne, mais chaque test nécessite 1d4+1 heures et ne permet pas pour autant de suivre une piste.

Spécial. Un personnage présentant un degré de maîtrise de 5 en **Connaissances** (folklore local) reçoit un bonus de +2 à ses tests de Renseignements rentrant dans le cadre de l'utilisation de ce don.

Il est possible de diminuer de moitié le temps requis par un test de Renseignements (soit 30 minutes au lieu d'une heure), en subissant un malus de -5 au test.

Poigne d'acier [guerrier]

Le personnage est capable d'utiliser des armes particulièrement lourdes et massives.

Condition. For +1, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Le personnage est capable de manier efficacement des armes de mêlée (autre que des armes doubles) d'une catégorie de taille supérieure à la sienne propre. Il subit toujours un malus de -2 sur ses jets d'attaque mais la catégorie de l'arme (légère, à une main ou à deux mains) ne change pas. Par exemple, un personnage de taille M possédant ce don peut manier une épée longue de taille G d'une seule main. Le personnage doit manier l'arme avec sa main directrice ou conjointement avec ses deux mains.

Normal. Une arme de mêlée d'une catégorie de taille supérieure à celle de son porteur lui inflige un malus de -2 sur ses jets d'attaque et doit être considérée comme une arme de la tranche supérieure. Par exemple, un personnage de taille M doit manier une épée longue de taille G en utilisant ses deux mains.



Port d'une armure exotique [guerrier]

Le personnage choisit une armure exotique.

Condition. Le don de port d'armures correspondant à la catégorie (légère, intermédiaire ou lourde) de l'armure exotique choisie.

Avantage. Lorsqu'un personnage est formé au port d'une armure, le malus d'armures aux tests associés à celle-ci ne s'applique qu'aux tests d'**Acrobaties**, **Déplacement silencieux**, **Discrétion**, **Équilibre**, **Escalade**, **Escamotage**, **Évasion** et **Saut**.

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose une armure au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la **Force** ou à la **Dextérité**.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle armure exotique.

Port des armures [général]

Avantage. Lorsqu'un personnage est formé au port d'une armure, le malus d'armures aux tests associés à celle-ci ne s'applique qu'aux tests d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion et Saut.

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose une armure au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Spécial. Ce don peut être choisi jusqu'à trois fois (on parle de *port des armures légères* lorsque ce don est choisi une première fois, de *port des armures intermédiaires* lorsqu'il est choisi une deuxième fois et de *port des armures lourdes* lorsqu'il est choisi pour la troisième et dernière fois) chaque don indiquant la formation du personnage au port des armures de la catégorie correspondante.

Toutes les classes de personnages à l'exception des ensorceleurs obtiennent automatiquement Port des armures légères en tant que don supplémentaire. De même, barbares, druides, guerriers, paladins et prêtres obtiennent automatiquement Port des armures intermédiaires en tant que don supplémentaire. Enfin, guerriers, paladins et prêtres obtiennent automatiquement Port des armures lourdes en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Quintessence des sorts [métamagie]

Une fois par jour, le personnage est capable de lancer un sort au maximum de sa puissance potentielle.

Condition. Un don de métamagie au choix.

Avantage. Une fois par jour, le personnage est capable de lancer un sort de manière à ce que tous les effets numériques et aléatoires de ce sort prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectées, etc. Les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de dissipation de la magie) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans données numériques et aléatoires.

Dans le cas de la quintessence d'un sort à effet étendu, les deux effets s'appliquent séparément sur le sort d'origine. L'effet total est la somme du résultat maximum et de la moitié du résultat lancé normalement. Ainsi, une quintessence de boule de feu à effet étendu lancée par un magicien de niveau 6 inflige jusqu'à $36 + (6d6/2)$ points de dégâts.

Rages supplémentaires [général]

Condition. Barbares.

Avantage. Le personnage peut faire appel à la rage des berserkers deux fois supplémentaires par jour.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois, ses effets sont cumulatifs.

Réception de charge [guerrier]

Condition. Attaques réflexes, bonus de base à l'attaque +2

Avantage. Lorsqu'une créature qui charge pénètre dans l'espace contrôlé par le personnage, celui-ci bénéficie d'une attaque d'opportunité. Cette attaque d'opportunité est résolue avant l'attaque de fin de charge.



Rechargement rapide [guerrier]

Le personnage choisit une arme à projectiles (arbalète de poing, arbalète légère, arbalète lourde, fronde).

Condition. Maniement de l'arme choisie.

Avantage. Le temps nécessaire pour que le personnage recharge son arme est réduit à une action libre (pour une arbalète de poing, une arbalète légère ou une fronde) ou une action de mouvement (pour une arbalète lourde). Recharger une arme à projectiles provoque tout de même une attaque d'opportunité.

Un personnage qui possède ce don pour une arbalète de poing, une arbalète légère ou une fronde peut tirer plusieurs fois par round lors d'une attaque à outrance, comme s'il utilisait un arc.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don a besoin d'une action de mouvement pour recharger une arbalète de poing, une arbalète légère ou une fronde et une action complexe pour recharger une arbalète lourde.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à un nouveau type d'arme à projectiles.

Restauration [général]

Le personnage a une telle maîtrise de la magie divine qu'il est capable d'augmenter drastiquement les effets d'un sort de restauration partielle.

Condition. Niveau 6, capacité à lancer des sorts divins de 3eme niveau, Sagesse +4, degré de maîtrise de 9 en Premiers secours.

Avantage. Grâce à un long rituel sacré (temps d'incantation : 1 heure) et au sacrifice de précieux composants (composante matérielle : 100 po de poudre de diamant, à répandre sur le bénéficiaire) une restauration partielle lancée par le personnage dissipe également les niveaux négatifs et rend un niveau d'expérience à quiconque en a perdu. Ce niveau ne peut être récupéré que s'il a été perdu depuis moins de 1 jour par niveau de lanceur de sorts. Dans le cas où un personnage de niveau 6 soit tombé au niveau 5 après avoir affronté un nécrophage, le sort lui rend le niveau manquant mais aussi les éventuels dons supplémentaires accumulés au rythme progressif d'un don récupéré par heure suivant la fin du rituel.

Une telle Restauration guérit tous les affaiblissements temporaires de caractéristique ainsi qu'une diminution permanente de caractéristique (le personnage choisit laquelle le cas échéant). Elle contre également la fatigue et l'épuisement.

Robustesse [général]

Avantage. Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Science de la charge [guerrier]

Condition. Taille M ou supérieure, bonus de base à l'attaque de +1

Avantage. Quand le personnage effectue une charge et réussit à toucher sa cible avec son attaque de mêlée, il inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires, s'il est de taille M. Une créature de taille G possédant ce don infligera, elle, 2d6 points de dégâts supplémentaires. Une créature de taille TG infligera 3d6 points de dégâts supplémentaires, une créature de taille Gig, 4d6 et une créature de taille C, 6d6. Ce don ne peut agir que si le personnage effectue une charge non montée. S'il a la possibilité d'effectuer plusieurs attaques à l'issue d'une charge, il ne pourra appliquer ces dégâts supplémentaires qu'à une seule de ces attaques.

Spécial. Ce don peut être pris une deuxième fois (on parle alors de *Maîtrise de la charge*) sous certaines conditions (bonus de base à l'attaque +4). Dans ce cas le personnage est considéré comme appartenant à la catégorie de taille supérieure lorsqu'il charge (un personnage de taille M infligera donc 2d6 points de dégâts supplémentaire, une créature de taille C, 8d6).



Science de la prise en tenaille [guerrier]

Condition. Attaques réflexes

Avantage. Le bonus au jet d'attaque dont bénéficie le personnage lors d'une prise en tenaille est de +4.

Normal. Le bonus au jet d'attaque dont bénéficie le personnage lors d'une prise en tenaille est de +2.

Spécial. Ce don peut être pris une deuxième fois (on parle alors de Maîtrise de la prise en tenailles) sous certaines conditions (bonus de base à l'attaque +4). Dans ce cas le bonus au jet d'attaque dont bénéficie le personnage lors d'une prise en tenaille est encore augmenté de deux points (+6) tandis que celui dont bénéficie le partenaire du personnage au cours cette manœuvre est augmenté d'un point (+3).

Science de l'initiative [guerrier]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test d'initiative.

Science de la lutte [guerrier]

Conditions. Dex +1, Science du combat à mains nues.

Avantage. Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lors de l'attaque de contact nécessaire pour engager une lutte. Il bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur les tests de lutte, qui que soit l'initiateur de la lutte.

Normal. L'attaque de contact débutant une lutte provoque habituellement une attaque d'opportunité.

Science de la robustesse [guerrier]

Condition. Bonus de base en vigueur +2

Avantage. Le personnage gagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à son niveau (ou à son nombre de dés de vie pour une créature). Lorsque le personnage gagne un niveau (ou un dé de vie) il gagne aussi un point de vie supplémentaire. Si le personnage venait à perdre un niveau (ou un dé de vie) il perdrait aussi le pv supplémentaire issu de ce don.

Science du combat à deux armes [guerrier]

Conditions. Dex +3, Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +6.

Avantage. Lorsque le personnage combat avec deux armes, il peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de son arme secondaire au lieu d'une seule. Cependant, cette deuxième attaque secondaire subit un malus de -5 au jet d'attaque.

Normal. Sans ce don, l'arme secondaire ne permet de porter qu'une seule attaque supplémentaire par round.

Spécial. Un rôdeurs de niveau 6 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Science du combat à mains nues [guerrier]

Avantage. Le personnage est considéré comme armé même quand il n'a pas d'arme. Cela signifie que le fait d'attaquer à mains nues un adversaire armé ne provoque pas d'attaque d'opportunité. De plus, le personnage a droit à une attaque d'opportunité chaque fois qu'on l'attaque à mains nues.

Enfin, les attaques à mains nues du personnage peuvent infliger des dégâts létaux ou non-létaux, à sa discrétion.

Normal. Sans ce don, un personnage se battant à mains nues est considéré comme étant désarmé et ne peut infliger que des dégâts non-létaux avec ce type d'attaque.



Science du contresort [général]

Avantage. Lorsque le personnage tente de contrer un sort, il peut utiliser n'importe quel sort de la même école et d'au moins un niveau de sort supérieur à la place du sort d'origine.

Normal. Un lanceur de sorts qui ne possède pas ce don ne peut contrer un sort qu'en utilisant exactement le sort d'origine ou un sort indiquant spécifiquement qu'il peut être utilisé comme contresort.

Science du coup de bouclier [guerrier]

Condition. Maniement des boucliers.

Avantage. Lorsque le personnage donne un coup de bouclier, il peut tout de même appliquer le bonus de bouclier de celui-ci à sa classe d'armure.

Normal. Sans ce don, un personnage qui donne un coup de bouclier perd le bonus de bouclier à la CA du bouclier jusqu'à son prochain tour de jeu.

Science du critique [guerrier]

Lorsqu'il utilise son arme de prédilection, le personnage est un expert dans l'art d'infliger des frappes décisives.

Conditions. Arme de prédilection (arme choisie), bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à tous ses jets de confirmation des critiques lorsqu'il utilise l'arme choisie.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois avec des effets cumulatifs. Il peut aussi être choisi pour s'appliquer à une nouvelle arme.

Science du port des armures lourdes [guerrier]

Le personnage est particulièrement à l'aise équipé d'une armure lourde.

Conditions. Port des armures lourdes, bonus de base à l'attaque +4.

Avantage. Lorsque le personnage porte une armure lourde, le malus d'armure aux tests de cette dernière est diminué d'un point tandis que son bonus d'armure à la CA est augmenté d'un point.

Souplesse du serpent [guerrier]

Conditions. Dex +1, Esquive.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées lorsqu'il se déplace dans un espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort). Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulatif (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).



Sorts supplémentaires [général]

Le personnage dispose d'un savoir magique accru.

Condition. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage connaît un ou plusieurs sorts supplémentaires. Le total du niveau de ces nouveaux sorts connus doit être strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès (les sorts de niveau 0 valant 0.5 dans le décompte). Par exemple, un ensorceleur de niveau 6 (connaissant un sort de 3eme niveau) peut ainsi connaître un nouveau sort de niveau 2 ou bien un nouveau sort de niveau 1 ainsi que deux nouveaux sorts de niveau 0 ($1 + 2 \times 0.5 = 2$).

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. A chaque fois, le personnage gagne un ou plusieurs sorts connus supplémentaires, à condition que le total des niveaux de ces sorts soit strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès.



Spécialisation martiale [guerrier]

Le personnage choisit une arme pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, guerrier de niveau 4.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Talent [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les tests concernant la compétence choisie.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle compétence.

Ténacité [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de la sauvegarde choisie : Réflexes (*réflexes surhumains*), Vigueur (*vigueur surhumaine*) ou Volonté (*volonté de fer*).

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle sauvegarde.

Tir à bout portant [guerrier]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance, à condition que sa cible soit distante de 9 mètres ou moins.

Tir défensif [guerrier]

Conditions. Tir à bout portant.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées lorsqu'il entreprend une action d'attaque avec une arme à distance. Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulatif (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Tir de loin [guerrier]

Condition. Tir à bout portant.

Avantage. Si le personnage utilise une arme à projectiles, par exemple un arc, son facteur de portée augmente de 50% (multipliez-le par 1,5). S'il utilise une arme de jet, le facteur de portée est doublé.

Tir de précision [guerrier]

Condition. Tir à bout portant.

Avantage. Le personnage peut tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de -4 sur son jet d'attaque.

Tir en mouvement [guerrier]

Conditions. Dex +1, Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lorsqu'il entreprend une action d'attaque avec une arme à distance, le personnage peut se déplacer avant et après son attaque, du moment que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas sa vitesse de déplacement.

Tir instinctif [guerrier]

Condition. Sag +1, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Le personnage peut utiliser son score de Sagesse lorsqu'il effectue un jet d'attaque à distance.

Normal. C'est la caractéristique de Dextérité qui s'applique aux jets d'attaque à distance.

Tir monté [guerrier]

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Avantage. Le malus subi normalement quand on utilise une arme à distance à dos de monture est divisé par deux : -2 au lieu de -4 si la monture effectue un déplacement double, et -4 au lieu de -8 si elle court.



Tir rapide [guerrier]

Conditions. Dex +1, Tir à bout portant.

Avantage. Lorsqu'il entreprend une action d'attaque à outrance avec une arme à distance, le personnage a droit à une attaque supplémentaire. Cette attaque se fait avec son bonus de base à l'attaque maximal, mais toutes les attaques du round subissent un malus de -2 (l'attaque supplémentaire y compris).

Spécial. Ce don peut être pris une deuxième fois (on parle alors de *Science du tir rapide*) sous certaines conditions (Feu nourri). Dans ce cas, le malus de -2 aux jets d'attaque ne s'applique plus.

Un rôdeurs de niveau 2 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance peut se battre comme s'il possédait une première fois ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Touche-à-tout [général]

Conditions. Int +1

Avantage. Le personnage peut utiliser n'importe quelle compétence comme s'il avait un degré de maîtrise de 1/2. Il peut donc effectuer l'équivalent de tests « innés » sur des compétences qui n'autorisent habituellement pas ce genre de chose.

Normal. Les tests innés d'Acrobaties, Art de la magie, Connaissances, Crochetage, Décryptage, Désamorçage/sabotage, Dressage, Escamotage, Profession et Utilisation d'objets magiques sont impossibles.



L'Alignement

Le comportement et la moralité d'une créature sont représentés par son alignement, lequel peut être : loyal bon, neutre bon, chaotique bon, loyal neutre, neutre, chaotique neutre, loyal mauvais, neutre mauvais ou chaotique mauvais.

L'alignement est un outil permettant de développer la personnalité du personnage. Ce n'est pas un carcan destiné à contraindre sa conduite. Chaque alignement regroupe des caractères, voire des philosophies, fort différents, ce qui signifie que deux personnages de même alignement peuvent n'avoir que très peu de choses en commun quant à la manière dont ils se comportent. De plus, rares sont les personnages qui se conforment totalement à leur alignement.

Le Bien et le Mal

Les personnages et les créatures d'alignement bon protègent les innocents, tandis que ceux d'alignement mauvais cherchent à les corrompre ou à les détruire.

Le " Bien " véhicule des idéaux tels que l'altruisme, le respect de la vie et la responsabilité vis-à-vis des êtres intelligents. Les personnages bons sont prêts à faire des sacrifices pour aider les autres.

Le " Mal " tend à opprimer et à tuer les gens, ou du moins à les faire souffrir. Certaines créatures d'alignement mauvais ignorent la compassion et tuent quand cela les arrange. D'autres sont activement malfaisantes ; elles tuent par plaisir ou pour obéir à leur dieu maléfique.

Les individus qui se disent neutres par rapport au Bien et au Mal refusent de tuer les innocents mais ne sont pas pour autant disposés à se dévouer pour leur prochain. Leur attitude dépend des relations qu'ils ont forgées. Un personnage neutre peut se sacrifier pour sa famille ou sa patrie, mais pas pour des étrangers.

Préférer le Bien au Mal (ou inversement) peut être un choix conscient, comme dans le cas du paladin, qui décide de respecter les idéaux qu'il s'est fixés, ou du prêtre malfaisant qui sème la terreur pour plaire à son dieu. Mais chez la plupart des gens, c'est plutôt une ligne de conduite jugée normale, sans qu'il ait été besoin de l'adopter sciemment. De même, la neutralité découle souvent du refus de prendre parti pour le Bien ou le Mal, mais chez certains, c'est un engagement délibéré correspondant à une vision plus équilibrée du monde.

Les animaux et les créatures incapables de jugements moraux sont neutres. Même les vipères et les tigres mangeurs d'hommes ont cet alignement, car leur Intelligence restreinte ne leur permet pas de faire la distinction entre le Bien et le Mal.

La Loi et le Chaos

Les personnages loyaux ne mentent jamais, respectent la parole donnée et l'autorité, sont fidèles aux traditions et jugent défavorablement ceux qui n'accomplissent pas leur devoir. À l'inverse, les personnages chaotiques obéissent à leur seule conscience, détestent qu'on leur dise ce qu'ils doivent faire, préfèrent les idées neuves aux traditions et respectent leurs promesses quand ils en ont envie.

La " Loi " défend des valeurs telles que l'honneur, la confiance, l'obéissance à l'autorité en place et le sérieux. Elle peut s'accompagner de défauts comme l'étroitesse d'esprit, l'adhésion sans condition à la tradition, l'habitude de juger les autres et le manque de facultés d'adaptation. Ceux qui la défendent affirment qu'elle seule peut donner naissance à une société dans laquelle les gens se défendent mutuellement et prennent les bonnes décisions, sûrs qu'ils sont que les autres agiront comme le devoir le leur commande.

Le " Chaos " est synonyme de liberté, d'adaptation permanente et de souplesse ; ses défauts étant bien souvent la témérité, l'irresponsabilité, un certain ressentiment contre l'autorité légitime et la propension à se livrer à des actes arbitraires. Ceux qui prônent le Chaos affirment que seule la liberté individuelle permet de s'exprimer pleinement et que c'est en l'accordant à tous que la société peut véritablement bénéficier du potentiel de chacun.

Les gens neutres par rapport à la Loi et au Chaos sont naturellement respectueux de l'autorité, mais leur tempérament ne les pousse pas plus à obéir qu'à se rebeller. Ils sont honnêtes, mais les circonstances peuvent les inciter à mentir ou à abuser leur prochain.



Défendre la Loi ou le Chaos peut découler d'un choix conscient, mais la plupart du temps, il s'agit d'un trait de personnalité que l'on se reconnaît à l'usage. La neutralité à l'égard de la Loi ou du Chaos est souvent une position par défaut, lorsque l'on ne se sent pas particulièrement attiré par un "camp" ou par l'autre. Certains considèrent toutefois que la neutralité est hautement préférable à la Loi ou au Chaos, reléguant ces deux concepts au rang d'extrêmes accompagnés de leur lot de défauts.

Les animaux et les créatures incapables de jugements moraux sont neutres. Les chiens sont peut-être obéissants et les chats individualistes, mais leur intellect ne leur permet pas de reconnaître la Loi ou le Chaos.

Les neuf alignements

Les diverses combinaisons entre le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos définissent neuf alignements possibles. La description de chacun dépeint l'adhérent type à cet alignement. N'oubliez pas toutefois que les individus peuvent s'écarter de la norme et qu'un personnage n'est pas obligé de respecter à la lettre les préceptes de son alignement. Utilisez les descriptions suivantes comme des lignes directrices, pas comme des règles strictes.

Les six premiers alignements, de loyal bon à chaotique neutre, s'adressent aux personnages. Les trois suivants, maléfiques, sont destinés aux monstres et autres ennemis des personnages.



Loyal bon ou "croisé"

Un personnage d'alignement loyal bon a le comportement que l'on attend des défenseurs de l'ordre et de la Loi. Déterminé à lutter contre le Mal, il montre également la discipline nécessaire pour ne jamais cesser le combat. Il dit toujours la vérité, reste fidèle à la parole donnée, aide ceux qui sont dans le besoin et s'élève contre l'injustice. Il déteste voir les coupables impunis. Alhandra, paladine combattant le Mal sans répit et protégeant les innocents sans la moindre arrière-pensée, est d'alignement loyal bon.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il combine honneur et compassion.

Neutre bon ou "bienfaiteur"

Un personnage neutre bon fait de son mieux pour dispenser des actions bienfaitrices. Il aide les autres autant que possible. Il travaille main dans la main avec les rois et les juges, mais ne se sent pas obligé de leur obéir systématiquement. C'est l'alignement de Jozan, prêtre qui aide tous ceux qui se trouvent dans le besoin.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il permet de faire le bien sans être enfermé dans le carcan de la Loi.



Chaotique bon ou "rebelle"

Un personnage chaotique bon agit selon sa conscience, sans faire cas de ce que les autres peuvent penser de lui. Il vit sa vie, mais cela ne l'empêche pas d'être gentil et bienveillant. Il croit en la bonté et au droit de chacun, mais n'apprécie guère les lois ou les règles. Il déteste les gens qui intimident les autres et leur disent quoi faire. Il suit ses propres préceptes moraux qui, bien que bons, ne sont pas forcément en accord avec ceux de sa société. Soveliss, rôdeur qui dévalise les collecteurs d'impôts d'un baron malfaisant, est chaotique bon.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il fait rimer bonté et liberté.



Loyal neutre ou "juge"

Un personnage loyal neutre agit comme la loi, la tradition ou son code de conduite personnel le lui dictent. L'ordre et l'organisation sont vitaux pour lui. Il se peut qu'il suive un code constitué de ses propres règles, ou qu'il pense que l'ordre est nécessaire pour tous (auquel cas il est favorable à un gouvernement fort et organisé). Ambre, une moine obéissant à une discipline très stricte sans se laisser ni émouvoir par les gens en difficulté ni séduire par le Mal, est loyale neutre.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il signifie que l'on est fiable et honorable, sans pour autant être fanatique.

Neutre ou “ indécis ”

Un personnage neutre fait ce qui lui semble bien. Il n'a pas vraiment d'opinion lorsqu'il s'agit de trancher entre le Bien et le Mal ou entre la Loi et le Chaos. Dans la plupart des cas, la neutralité représente une absence de convictions plutôt qu'un choix conscient. Le personnage a alors tendance à penser que le Bien vaut mieux que le Mal, car il préfère que ses voisins se montrent bienveillants plutôt que malveillants. Cela étant, il ne se sent nullement obligé de défendre la cause du Bien. Mialyë, magicienne qui a voué son existence à la magie et ne s'intéresse pas aux débats moraux, est d'alignement neutre.

En revanche, chez certains, la neutralité est une philosophie, un choix conscient. Pour eux, le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos sont dangereux, comme tous les extrêmes. Ils prônent donc l'équilibre, qui leur paraît être le meilleur choix à long terme.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il permet d'agir naturellement, sans se laisser guider par ses préjugés ou ses impulsions.



Chaotique neutre ou “ esprit libre ”

Un personnage chaotique neutre agit comme bon lui semble. C'est d'abord et avant tout un individualiste. Il accorde une immense valeur à sa liberté mais ne se sent pas concerné par la défense de celle des autres. Il évite l'autorité, déteste les restrictions et remet toujours en cause la tradition. Sa lutte contre la société organisée n'est pas motivée par des désirs d'anarchie, car un tel engagement devrait s'accompagner d'idées nobles (libérer les opprimés du joug de l'autorité) ou mauvaises (faire souffrir ceux qui sont différents de lui). Le personnage peut parfois être imprévisible, mais son comportement n'est pas totalement aléatoire. Face à un pont, il l'utilise ; il ne lui viendrait pas à l'idée de sauter dans la rivière. Gimble, barde errant vivant de sa débrouillardise, est chaotique neutre.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il permet de profiter de la vraie liberté, celle qui ne suit pas les restrictions imposées par la société, et il n'oblige pas à faire le bien à tout prix.

Loyal mauvais ou “ dominateur ”

Un individu loyal mauvais prend tout ce qu'il désire, dans les limites de son code de conduite, mais sans se soucier de ceux à qui il peut faire du mal. Pour lui, les traditions, la loyauté et l'obéissance ont de l'importance, mais pas la liberté, la dignité ou la vie. Il suit les règles existantes, mais sans pitié ni compassion. Il accepte la hiérarchie, et même s'il préfère diriger, il est tout à fait disposé à obéir. Il condamne les autres, non pas en fonction de leurs actes, mais en fonction de leur race, de leur religion, de leur nationalité ou de leur rang social. Il répugne à violer la loi ou à revenir sur ses promesses, en partie par sa nature, mais aussi parce qu'il fait confiance à l'ordre établi pour le protéger de ceux qui s'opposent à lui sur des questions d'ordre moral. Certains loyaux mauvais se fixent eux-mêmes des limites, telles que ne jamais tuer de sang-froid (ils chargent leurs sbires de le faire à leur place) ou ne pas maltraiter les enfants (sauf lorsqu'il n'est pas possible de faire autrement). Ils pensent que ces règles de conduite les placent au-dessus des malfaisants sans scrupule. Le baron qui exploite son peuple et complotte sans cesse pour étendre son pouvoir est loyal mauvais.

Il arrive que des individus ou des créatures appliquent les préceptes de cet alignement avec un zèle que ne renieraient pas les croisés des forces du Bien. Ils n'hésitent pas à nuire aux autres s'ils y trouvent leur intérêt et prennent plaisir à promouvoir la cause du Mal. Il est possible qu'ils y voient l'accomplissement de leur devoir vis-à-vis de leur dieu ou de leur maître.

Les êtres loyaux mauvais sont parfois dits “ diaboliques ”, pour la simple raison que les diables sont l'incarnation de cet alignement.

C'est l'alignement le plus dangereux qui soit, car il applique le mal avec raison, intentionnellement, et souvent avec succès.



Neutre mauvais ou “ malfaisant ”

Un individu neutre mauvais se livre à tous les actes qu'on lui laisse faire. Il ne pense qu'à lui. Il se moque des gens qu'il tue, par profit, pour le plaisir, ou tout simplement parce qu'ils le dérangent. Il n'apprécie pas particulièrement l'ordre ; il se dit que le fait de respecter la loi, un code de conduite ou les traditions ne le rendra pas meilleur ou plus noble. Il n'affiche pas pour autant cette recherche permanente de l'affrontement qui est la marque des êtres chaotiques mauvais. Le criminel qui vole et tue pour satisfaire ses envies est neutre mauvais.

Certains malfaisants érigent le Mal en idéal et le propagent avec acharnement. La plupart du temps, ils sont dévoués à un dieu ou à une société secrète maléfiques.

Cet alignement est le plus dangereux qui soit, car il représente le Mal à l'état brut, sans honneur ni nuance.

Chaotique mauvais ou “ destructeur ”

Un individu chaotique mauvais fait tout ce que lui dicte sa cupidité, sa haine ou sa soif de destruction. Il s'énerve facilement, est sadique, violent et totalement imprévisible. Quand il veut quelque chose, il se montre brutal et impitoyable. S'il s'est donné pour but de propager le Mal et le Chaos, c'est encore pire. Fort heureusement, ses plans sont tout sauf bien préparés et les groupes qu'il constitue ou auxquels il se joint sont très mal organisés. La plupart du temps, les êtres chaotiques mauvais ne coopèrent que sous la menace et leur chef ne reste en place que tant qu'il peut contrer les tentatives visant à le renverser ou l'assassiner. L'ensorceleur dément qui cherche à se venger du monde entier en semant la destruction autour de lui est chaotique mauvais.

Les individus chaotiques mauvais sont parfois dits “ démoniaques ”, pour la simple raison que les démons sont l'incarnation de cet alignement.

C'est l'alignement le plus dangereux qui soit, car il représente la destruction, non seulement de la beauté et de la vie, mais aussi de l'ordre sur lequel cette beauté et cette vie s'appuient.



L'Équipement

Équiper son personnage

Considérez que votre personnage possède au moins une tenue normale.

La richesse et l'argent

La monnaie

Les aventuriers ont surtout recours à la pièce d'or (po). Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent. Chaque pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre (pc). Une pièce de platine (pp) vaut 10 po.

Une pièce pèse environ 10 grammes et une centaine de pièces pèse un kilo.

	Valeur d'échange			
	PC	PA	PO	PP
Pièce de cuivre (pc) =	1	1/10	1/100	1/1 000
Pièce d'argent (pa) =	10	1	1/10	1/100
Pièce d'or (po) =	100	10	1	1/10
Pièce de platine (pp) =	1 000	100	10	1

Les différents types de pièces



Richesses non monétaires

Bien souvent, la richesse des gens ne se calcule pas en pièces. Le prix de certains produits de consommation courante est détaillé ci-dessous.

Prix	Article
1 pc	Une livre (500 g) de blé
2 pc	Une livre (500 g) de farine, ou un poulet
1 pa	Une livre (500 g) de fer
5 pa	Une livre (500 g) de tabac ou de cuivre
1 po	Une livre (500 g) de cannelle, ou une chèvre
2 po	Une livre (500 g) de gingembre ou de poivre, ou un mouton
3 po	Un cochon
4 po	Un mètre carré de lin
5 po	Une livre (500 g) d'argent ou de sel
10 po	Un mètre carré de soie ou une vache
15 po	Une livre (500 g) de safran ou de clous de girofle, ou un bœuf
50 po	Une livre (500 g) d'or
500 po	Une livre (500 g) de platine

Produits de consommation courante



La revente du butin

En règle générale, on peut revendre n'importe quel article à la moitié du prix indiqué.

Les produits de consommation courante constituent l'exception à la règle. Ce terme regroupe toutes les marchandises pouvant être échangées sans la moindre difficulté, sans qu'il soit nécessaire de les monnayer.

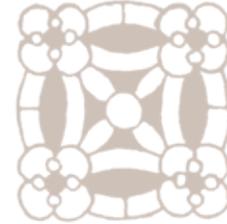


Les armes

Catégories d'armes

Les armes sont regroupées en diverses catégories entre lesquelles existent de nombreux recoupements. Ce sont elles qui déterminent quel talent est nécessaire pour utiliser l'arme en question (arme courante, de guerre ou exotique), si cette dernière est utilisable au corps à corps ou à distance (arme de jet ou à projectile), quel est son encombrement relatif (légère, une main et deux mains) et enfin quelle est sa taille (petite, moyenne ou grande).

Armes courantes, de guerre ou exotiques. Les personnages des toutes les classes, sauf les druides, sont formés au maniement de toutes les armes courantes. Les barbares, guerriers, paladins et rôdeurs, quant à eux, sont formés au maniement de la totalité des armes courantes ou de guerre. Les personnages des autres classes sont formés au maniement d'un assortiment d'armes principalement courantes, mais aussi de guerre et, parfois, exotiques. Quand un personnage utilise une arme au maniement de laquelle il n'est pas formé, il subit un malus de -4 aux jets d'attaque.



Armes de corps à corps et armes à distance. Les armes de corps à corps s'utilisent au contact de l'adversaire, même si certaines sont aussi des armes de jet. Pour leur part, les armes à distance sont totalement inefficaces au corps à corps. Elles peuvent être des armes de jet ou à projectile.

Catégories spéciales. Certaines armes peuvent appartenir à l'une des catégories suivantes, qui possèdent leurs propres règles.

Armes à allonge. La catégorie des armes à allonge regroupe la coutille, la lance d'arçon et la pique. Une arme à allonge est une arme de corps à corps qui permet à son utilisateur de frapper des cibles même si elles ne sont pas adjacentes. La plupart des armes à allonge ont pour effet de doubler l'allonge naturelle, ce qui signifie qu'un personnage de taille P ou M peut frapper une cible distante de 3 mètres, mais pas une cible sur une case adjacente. Un personnage standard de taille G peut utiliser une arme à allonge conçue pour sa taille pour attaquer une cible située à 6 ou 4,5 mètres, mais ne peut frapper une cible adjacente ou éloignée de 3 mètres.

Armes doubles. La catégorie des armes doubles comprend le bâton, la double lame et l'urgrosh nain. Il est possible de se servir des deux têtes d'une arme double comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère.

Il est aussi possible d'utiliser une arme double comme une arme à deux mains, en frappant avec une seule des deux têtes. Une créature maniant une arme double à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double ; elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Armes de jet. La catégorie des armes de jet comprend la dague, les dards, l'épieu, le filet, la hache de lancer, les javelines, la lance et le marteau léger. Le modificateur de Force de l'attaquant s'applique aux jets de dégâts des armes de jet (à l'exception des armes à impact).

Il est possible de lancer une arme, même si elle n'est pas prévue à cet effet (c'est-à-dire les armes de corps à corps de la Table : armes dont la colonne " Facteur de portée " indique " - "), mais avec un malus de -4 sur le jet d'attaque et un facteur de portée de 3 mètres. Lancer une arme légère ou à une main est une action simple, tandis que lancer une arme à deux mains est une action complexe. Quelle que soit la nature de l'arme, un tel lancer obtient un critique possible sur un 20 naturel et inflige des dégâts doublés en cas de critique confirmé.

Armes à projectiles. Cette catégorie regroupe les arbalètes de poing, légères et lourdes, les arcs courts et longs ainsi que la fronde. La plupart des armes à projectiles ne peuvent être utilisées qu'à deux mains. Le bonus de Force du tireur ne s'applique pas aux jets de dégâts des armes à projectiles, à l'exception des arcs courts composites spéciaux, des arcs longs composites spéciaux et des frondes. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs et des frondes, mais pas des arbalètes.

Munitions. Les armes à projectiles utilisent des munitions : des flèches pour les arcs, des carreaux pour les arbalètes et des billes spéciales pour les frondes. Encocher une flèche est une action libre, mais charger une arbalète ou une fronde nécessite une action.

En règle générale, une munition qui atteint sa cible est détruite ou rendue inutilisable, alors qu'une munition ayant frappé à côté a 50% de chances seulement d'être détruite ou perdue.

Armes légères, à une main ou à deux mains. Ces termes catégorisent les armes selon l'effort qu'il faut fournir pour les manier en combat. Ils indiquent si une arme de corps à corps tenue par une créature de la catégorie de taille de l'arme est considérée comme une arme légère, une arme à une main ou une arme à deux mains.

Légère. Une arme légère est plus facile à tenir de la main non directrice qu'une arme à une main, et l'on peut s'en servir en étant agrippé en situation de lutte. Une main suffit pour la manier. Lorsqu'une arme légère est tenue dans la main directrice, le modificateur de Force s'applique normalement aux jets de dégâts. Par contre, dans la main non directrice, seule la moitié du bonus de Force s'applique (mais un malus est pris en compte intégralement). Il est possible de tenir une arme légère à deux mains, mais cela ne donne aucun avantage particulier, le modificateur de Force aux dégâts est le même que si l'arme était dans la main directrice du personnage.

Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère.

À une main. Une arme à une main peut être tenue dans la main directrice ou dans la main non directrice. Lorsqu'une arme à une main est tenue dans la main directrice, le modificateur de Force s'applique normalement aux jets de dégâts. Par contre, dans la main non directrice, seule la moitié du bonus de Force s'applique (mais un malus est pris en compte intégralement). Une arme à une main peut être utilisée en la tenant à deux mains, et le bonus de Force aux dégâts est alors multiplié par 1,5 (mais un malus est pris en compte normalement).



À deux mains. On ne peut se servir efficacement d'une arme à deux mains qu'en la tenant effectivement à deux mains. Le bonus de **Force** aux dégâts est multiplié par 1,5 pour une arme à deux mains (mais un malus est pris en compte normalement).

Taille de l'arme. Chaque arme est associée à une catégorie de taille. Ce terme indique la catégorie de taille des créatures auxquelles une arme est destinée.

La catégorie de taille d'une arme est différente de sa taille en tant qu'objet. En règle générale, une arme légère est un objet de deux catégories de taille inférieures à son porteur, une arme à une main est un objet d'une catégorie de taille inférieure à son porteur et une arme à deux mains est un objet de la même catégorie de taille que son porteur.

Arme d'une taille inappropriée. Une créature ne peut utiliser de façon optimale une arme qui n'est pas conçue pour une créature de sa taille. On applique aux jets d'attaque un malus de -2 cumulatif pour chaque catégorie de taille de différence entre la catégorie de taille de la créature et de l'arme. Si une créature n'est pas formée au maniement d'une arme, le malus de non-formation de -4 s'applique également.

La mesure de l'effort nécessaire pour tenir une arme (c'est-à-dire si elle est légère, à une main ou à deux mains) augmente ou diminue d'une catégorie pour chaque catégorie de différence entre la catégorie de taille à laquelle une arme est destinée et la catégorie de taille de la créature qui l'utilise effectivement. Si la catégorie d'une arme devient plus que deux mains, elle est si lourde qu'elle est inutilisable. Si elle devient moins que légère, elle est trop petite pour être efficace.

Armes improvisées. Il arrive parfois que l'on utilise pour se battre des objets qui n'ont pas été fabriqués à cet usage. On se bat ainsi avec des tessons de bouteilles, des barreaux de chaises ou en lançant des chopes. On considère systématiquement que le personnage ne sait pas manier cette arme qui n'en est pas une, ce qui lui inflige un malus de -4 sur les jets d'attaque. Pour déterminer la catégorie de taille et le potentiel de dégâts d'une arme improvisée, le DM doit comparer l'objet avec les armes de la Table : armes jusqu'à trouver un équivalent. Toutes les armes improvisées obtiennent un critique possible sur un 20 naturel et infligent des dégâts doublés en cas de critique confirmé. Les armes de jet improvisées ont un facteur de portée de 3 mètres.

Attributs des armes

Pour choisir au mieux les armes de votre personnage, gardez bien ces facteurs présents à l'esprit (ils apparaissent en tête des colonnes de la Table : armes) :

Modulaire. Si la colonne indique « oui », cela signifie que cette arme est une des armes standards de sa catégorie. Ses caractéristiques peuvent servir de base pour imaginer une nouvelle arme légèrement différente. Pour plus de détails sur ce point, se reporter au paragraphe « pour quelques armes de plus » page 135.

Prix. Il s'agit du coût de l'arme en pièces d'or (po) ou d'argent (pa). Il inclut l'équipement vendu avec l'arme (un fourreau pour une épée, un carquois pour des flèches). Le prix indiqué correspond aux armes de taille P ou M. Les armes de taille G coûtent deux fois plus cher.

Dégâts. Les dégâts infligés par l'arme en cas d'attaque réussie. La colonne intitulée " Dgts (P) " concerne les armes de taille P, c'est-à-dire celles des gnomes et des halfelins. La colonne " Dgts (M) " concerne les armes de taille M, c'est-à-dire celles des demi-elfes, demi-orques, elfes, humains et nains. Dans le cas où la colonne propose deux jets de dés séparés par une barre de fraction, il s'agit d'une arme double. Les deux valeurs indiquées correspondent respectivement à la première et à la seconde tête de l'arme.

La table suivante permet de connaître le potentiel de dégâts des armes de taille TP et G.

Dégâts d'une arme de taille M	Dégâts d'une arme de taille TP	Dégâts d'une arme de taille G
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6

Dégâts des armes de taille TP ou G



Critique. Cette colonne indique ce qui se passe en cas de coup critique. Lorsque cela se produit, il suffit de jeter les dés de dégâts (bonus compris) deux, trois ou quatre fois (en fonction de l'arme) et de faire le total.

Exception. Les dés de dégâts supplémentaires séparés et au-delà des dégâts normaux d'une arme ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

x2 : les dégâts de l'arme sont doublés en cas de coup critique.

x3 : les dégâts de l'arme sont triplés en cas de coup critique.

x3/x4 : une des têtes de l'arme cause des dégâts triplés en cas de coup critique, l'autre des dégâts quadruplés.

x4 : les dégâts de l'arme sont quadruplés en cas de coup critique.

19–20/x2 : l'arme obtient un coup critique possible sur un 19 ou 20 au jet d'attaque (au lieu de 20 seulement) et cause des dégâts doublés en cas de confirmation du critique possible. (On parle de zone de critique possible de 19–20).

18–20/x2 : l'arme obtient un coup critique possible sur un 18, 19 ou 20 au jet d'attaque (au lieu de 20 seulement) et cause des dégâts doublés en cas de confirmation du critique possible. (On parle de zone de critique possible de 18–20).

Facteur de portée. En deçà de cette distance, les attaques se font sans malus. Par la suite, chaque distance égale au facteur de portée entraîne un malus cumulatif de –2 au jet d'attaque. Les armes de jet, telles que la hache de lancer, ne peuvent être envoyées au-delà de 5 facteurs de portée. Les armes à projectiles, comme les arcs, peuvent tirer jusqu'à 10 facteurs de portée.

Poids. Le poids d'une arme de taille M. Ce nombre est divisé par deux pour les armes de taille P et doublé pour celles de taille G.

Type. Les armes sont réparties en trois catégories selon le type de dégâts qu'elles infligent : contondantes, perforantes et tranchantes. Certains monstres peuvent être résistants ou immunisés contre certains types de dégâts. Ainsi, les squelettes subissent des dégâts réduits des armes tranchantes et perforantes.

Certaines armes peuvent infliger deux types de dégâts selon la façon dont on les utilise. Par exemple, l'ugrosh nain peut infliger des dégâts perforants ou tranchants. Dans une situation où le type de dégâts est important, l'utilisateur d'une de ces armes peut choisir entre les deux types de dégâts.

Spécial. Certaines armes ont des attributs spéciaux. Référez-vous à la description de l'arme lorsque c'est le cas.



Armes courantes	Mod.	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids ¹	Type ²
<i>Combat à mains nues</i>								
Attaque à mains nues	Non	—	1d2 ³	1d3 ³	x2	—	—	Contondant
<i>Armes de corps à corps légères</i>								
Dague	Non	2 po	1d3	1d4	19–20/x2	3 m	500 g	Perforant
Gantelet clouté	Non	5 po	1d3	1d4	x2	—	500 g	Perforant
Masse d'armes légère	Oui	5 po	1d4	1d6	x2	—	2 kg	Contondant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>								
Épieu	Non	1 po	1d4	1d6	x2	6 m	1,5 kg	Perforant
Morgenstern	Oui	8 po	1d6	1d8	x2	—	3 kg	Contondant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>								
Bâton ⁵	Non	—	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	2 kg	Contondant
Lance	Non	2 po	1d6	1d8	x3	6 m	3 kg	Perforant
Pique ⁴	Non	5 po	1d6	1d8	x3	—	4,5 kg	Perforant
<i>Armes à distance</i>								
Arbalète légère ⁶	Non	35 po	1d6	1d8	19–20/x2	24 m	2 kg	Perforant
Carreaux (10)		1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète lourde ⁶	Non	50 po	1d8	1d10	19–20/x2	36 m	4 kg	Perforant
Carreaux (10)		1 po	—	—	—	—	500 g	—
Dard	Non	5 pa	1d3	1d4	x2	6 m	250 g	Perforant
Fronde	Non	—	1d3	1d4	x2	15 m	—	Contondant
Billes (10)		1 pa	—	—	—	—	2,5 kg	—
Javeline	Non	1 po	1d4	1d6	x2	9 m	1 kg	Perforant

Les Armes courantes



Armes de guerre	Mod.	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids ¹	Type ²
<i>Armes de corps à corps légères</i>								
Armure à pointes	Non	spécial	1d4	1d6	x2	—	spécial	Perforant
Épée courte	Oui	10 po	1d4	1d6	19–20/x2	—	2 kg	Perforant
Hache de lancer	Oui	8 po	1d4	1d6	x2	3 m	1 kg	Tranchant
Marteau léger	Oui	1 po	1d3	1d4	x2	6 m	1 kg	Contondant
Matraque	Non	1 po	1d4 ³	1d6 ³	x2	—	1 kg	Contondant
Rondache ⁷	Non	spécial	1d2	1d3	x2	—	spécial	Contondant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>								
Écu ⁷	Non	spécial	1d3	1d4	x2	—	spécial	Contondant
Épée longue	Oui	15 po	1d6	1d8	19–20/x2	—	2 kg	Tranchant
Hache d'armes	Oui	10 po	1d6	1d8	x3	—	3 kg	Tranchant
Marteau de guerre	Oui	12 po	1d6	1d8	x3	—	2,5 kg	Contondant
Rapière	Non	20 po	1d4	1d6	18–20/x2	—	1 kg	Perforant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>								
Coutille ⁴	Non	8 po	1d8	1d10	x3	—	5 kg	Tranchant
Épée à deux mains	Oui	50 po	1d10	1d12	19–20/x2	—	4 kg	Tranchant
Grande hache	Oui	20 po	1d10	1d12	x3	—	6 kg	Tranchant
Lance d'arçon ⁴	Non	10 po	1d6	1d8	x3	—	5 kg	Perforant
<i>Armes à distance</i>								
Arc court ⁸	non	30 po	1d4	1d6	x3	18 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)		1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc long ⁸	Non	75 po	1d6	1d8	x3	30 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)		1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—

Les Armes de guerre



Armes exotiques	Mod.	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids ¹	Type ²
<i>Armes de corps à corps légères</i>								
Épée-tortue gnome	Oui	10 po	1d4	1d6	19–20/x2	—	1,5 kg	Perforant
Vivelame elfe	Oui	50 po	1d4	1d6	18–20/x2	—	500 g	Perforant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>								
Épée bâtarde	Oui	35 po	1d8	1d10	19–20/x2	—	3 kg	Tranchant
Hache de guerre naine	Oui	30 po	1d8	1d10	x3	—	4 kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>								
Double-lame ⁵	Oui	100 po	1d6/1d6	1d8/1d8	19–20/x2	—	5 kg	Tranchant
Marteau-piolet gnome ⁵	Non	20 po	1d6/1d4	1d8/1d6	x3/x4	—	3 k	Contondant ou perforant
Urgrosh nain ⁵	Oui	50 po	1d6/1d4	1d8/1d6	x3	—	6 kg	Perforant ou tranchant
<i>Armes à distance</i>								
Arbalète de poing	Non	100 po	1d3	1d4	19–20/x2	9 m	1 kg	Perforant
Carreaux (10)		1 po	—	—	—	—	500 g	—
Filet	Non	20 po	—	—	—	3 m	3 kg	—

Les Armes exotiques

1 Le poids indiqué est celui d'une arme de taille M. Une arme de taille P pèse deux fois moins et une arme de taille G deux fois plus.

2 Quand deux types sont donnés, l'arme est de l'un des deux types choisis par le joueur au moment de l'attaque.

3 L'arme inflige des dégâts non-létaux.

4 Arme à allonge.

5 Arme double.

6 Cette arme existe aussi en version à répétition mais est alors considérée comme une arme exotique

7 Cette arme existe aussi en version à pointes.

8 Cette arme existe aussi en version composite.



Description des armes

Certaines armes sont plus amplement décrites ci-dessous.

Arbalète de poing. Une arbalète de poing se tend à la main. Recharger une arbalète de poing est une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

Une arbalète de poing peut être utilisée (mais pas rechargée) d'une seule main sans malus. On peut même utiliser une arbalète de poing dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes légères.

Arbalète légère. Une arbalète légère se tend à l'aide d'un levier. Recharger une arbalète légère est une action de mouvement provoquant une attaque d'opportunité.

Une arbalète légère s'utilise habituellement à deux mains. Il est cependant possible de l'utiliser (mais pas de la recharger) d'une seule main, avec un malus de –2 sur le jet d'attaque. On peut même utiliser une arbalète légère dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes légères. Ce malus se cumule avec celui encouru pour tirer à une main. Voir aussi le paragraphe concernant les arbalètes à répétition un peu plus bas.

Arbalète lourde. Une arbalète lourde se tend à l'aide d'une manivelle. Recharger une arbalète lourde est une action complexe provoquant une attaque d'opportunité.

Une arbalète lourde s'utilise habituellement à deux mains. Il est cependant possible de l'utiliser, mais pas de la recharger d'une seule main, avec un malus de -4 sur le jet d'attaque. On peut même utiliser une arbalète lourde 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. Voir aussi le paragraphe concernant les arbalètes à répétition un peu plus bas.

Arc court. Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. On peut se servir d'un arc court à cheval. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs courts, mais un bonus de Force ne s'applique pas avec un arc court ordinaire (il faut un arc court composite spécial, voir ci-dessous).

Arc long. Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. L'arc long est trop peu maniable pour que l'on puisse s'en servir à cheval. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs longs, mais un bonus de Force ne s'applique pas avec un arc long ordinaire (il faut un arc long composite spécial, voir ci-dessous). Voir aussi le paragraphe concernant les arcs composites un peu plus bas.

Armure à pointes. Une armure garnie de pointes permet d'infliger des dégâts pendant une lutte ou lors d'une attaque à part entière. Voir la section **Les armures**.

Attaque à mains nues. Un personnage de taille M inflige 1d3 points de dégâts non-létaux à chaque attaque à mains nues, terme générique pouvant désigner un coup de poing, de pied, de tête, etc. Pour un personnage de taille P, ces dégâts ne sont que de 1d2 points. Un personnage possédant le don **Science du combat à mains nues** peut choisir d'infliger des dégâts létaux ou non-létaux à mains nues, au choix du joueur. De la même manière, un personnage équipé d'une armure incorporant des gantelets inflige des dégâts létaux lors de ses frappes à mains nues (les armures intermédiaires et lourdes sont toutes équipées de gantelets, à l'exception de la cuirasse, voir **Les armures**). Les dégâts infligés par ce type d'attaque sont assimilés à ceux qu'occasionnent les armes pour ce qui est des effets donnant des bonus aux dégâts des armes.

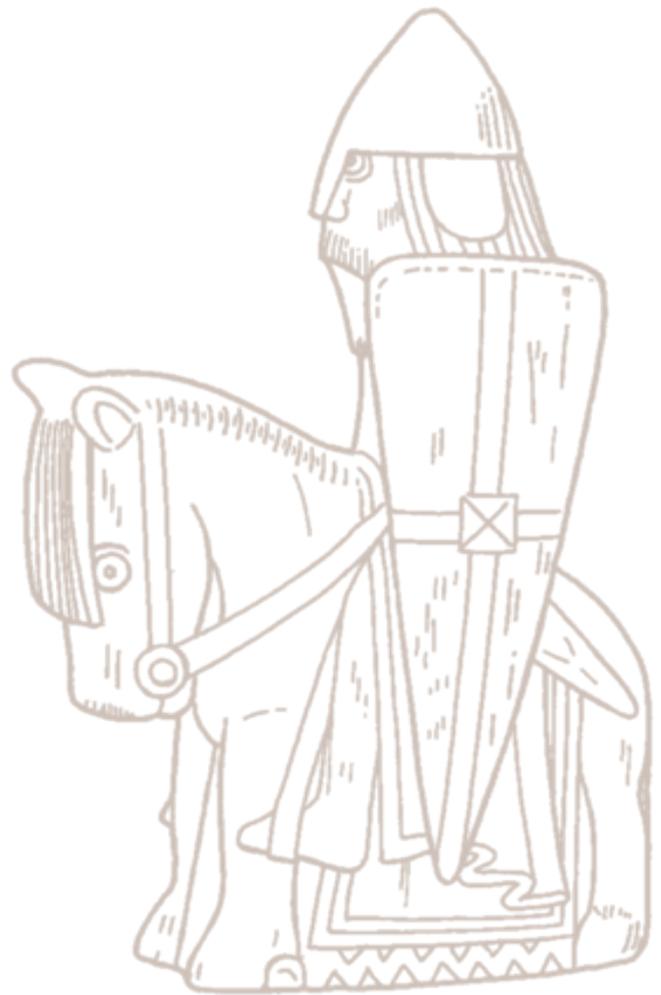
Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère. Le don **Attaque en finesse** permet donc d'ajouter son bonus de **Dextérité** au jet d'attaque (à la place du bonus de **Force**) quand on se bat à mains nues.



Bâton. Le bâton est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant cette arme à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Le bâton est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

Bille de fronde. Elles sont en plomb, ce qui les rend bien plus lourdes que des pierres de même taille. Elles sont vendues par 10 dans une bourse de cuir. Une bille atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, elle a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.



Carreau d'arbalète. Utilisé en tant qu'arme de corps à corps, le carreau est une arme légère improvisée (malus de -4 sur les jets d'attaque) qui inflige autant de dégâts qu'une dague de sa taille (crit. x2). Les carreaux sont vendus par 10 (ou 5 seulement pour une arbalète à répétition) dans un carquois de bois. Un carreau atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, le projectile a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

Coutille. La coutille est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

Dague. Un personnage qui tente de dissimuler une dague sur sa personne bénéficie d'un bonus de +2 sur son test d'Escamotage (voir la description de cette compétence).

Double-lame. Cette arme étrange est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant une double-lame à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Épée bâtarde. Elle est trop grande pour être utilisée à une main sans entraînement particulier, ce qui explique qu'elle soit rangée dans la catégorie des armes exotiques. Un personnage peut l'utiliser comme arme de guerre s'il la manie à deux mains.



Épée tortue gnome. Cette arme étrange ressemble à une carapace de tortue. Elle est fixée à l'avant bras de l'utilisateur et fait émerger une lame courte dans son prolongement. Dans les faits, elle fonctionne exactement comme un petit bouclier auquel aurait été fixé une unique pointe : la lame d'une épée courte. Ses caractéristiques sont celles d'une targe (voir **Les armures**) mais, comme pour les écus et rondaches, il est possible de l'utiliser pour donner des coups avec la pointe plutôt que pour se défendre.



Épieu. Cette arme peut être jetée.

Filet. Le filet est utilisé pour enchevêtrer l'adversaire. Pour lancer un filet, on effectue un jet d'attaque de contact à distance. La portée maximale du filet est de 3 mètres. En cas de coup au but, la cible est enchevêtrée, ce qui a les effets suivants : malus de -2 aux jets d'attaque, malus de -4 à la **Dextérité**, vitesse de déplacement réduite de moitié, impossibilité de charger ou de courir. De plus, si le personnage tient solidement la corde, en remportant un test de Force opposé contre sa victime, cette dernière ne peut pas se déplacer en dehors du périmètre imposé par la longueur de la corde. Si elle tente de jeter un sort, il lui faut d'abord réussir un test de **Concentration** (DD 15).

La victime peut se libérer en réussissant un test d'**Évasion** (DD 20), ce qui correspond à une action complexe. Le filet a 5 points de résistance et un test de **Force** réussi permet de le déchirer (DD 25 ; là encore, il s'agit d'une action complexe).

Le filet ne peut immobiliser que des créatures dont la taille est comprise entre les catégories supérieure et inférieure à celle de son utilisateur.

Le filet doit d'abord être replié avant de pouvoir être jeté efficacement. À la première utilisation au cours d'un combat, le jet d'attaque est normal. Par la suite, si le personnage ramène le filet à lui pour le lancer de nouveau, il le fait à -4 au jet d'attaque. Il faut 2 rounds à un personnage formé à son maniement pour replier un filet (sinon 4 rounds).

Flèche. Utilisée en tant qu'arme de corps à corps, la flèche est une arme légère improvisée (malus de -4 sur les jets d'attaque) qui inflige autant de dégâts qu'une dague de sa taille. Les flèches sont vendues par 20 dans un carquois de cuir. Une flèche atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, elle a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

Fronde. Le modificateur de **Force** d'un personnage s'applique aux jets de dégâts d'une fronde, comme si elle était une arme de jet. Il est possible d'utiliser, mais pas de recharger, une fronde d'une seule main. Recharger une fronde est une action de mouvement qui nécessite deux mains et provoque une attaque d'opportunité.

Il est également possible de lancer des pierres ordinaires avec une fronde, mais ces projectiles sont moins denses et moins profilés que les billes, ce qui réduit leurs dégâts, comme si elles étaient destinées à des créatures d'une catégorie de taille inférieure et leur efficacité (malus de -1 au jet d'attaque).

Gantelet clouté. Il est impossible d'être désarmé lorsqu'on se bat à coups de gantelets cloutés. Le coût et le poids indiqué s'entendent à l'unité, pas à la paire. Un coup de gantelet clouté est considéré comme une attaque avec arme.

Hache de guerre naine. Cette lourde hache est trop volumineuse pour être utilisée à une main sans entraînement particulier. Pour les nains, qui connaissent bien cette arme, c'est une arme de guerre. Mais pour toutes les autres races, c'est une arme exotique si elle est maniée à une main, ou une arme de guerre si elle est maniée à deux mains.

Javeline. On peut s'en servir au corps à corps, mais son efficacité est alors fortement réduite. On considère qu'un personnage l'utilisant de la sorte ne sait pas la manier (-4 au jet d'attaque).

Lance. Cette arme peut être jetée. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la lance inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

Lance d'arçon. Une lance d'arçon, ou de cavalier, cause des dégâts doublés lors d'une charge montée. La lance d'arçon est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres, mais pas ceux adjacents.

Un personnage monté peut tenir une lance à une main.

Marteau-piolet gnome. Le marteau-piolet est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant un marteau-piolet à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. La tête du marteau est une arme contondante (critique x3), tandis que le piolet est une arme perforante (critique x4). L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale, l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire.

Le marteau-piolet est une arme martiale pour les gnomes et exotique pour toutes les autres races.

Pique. La pique est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres, mais pas ceux adjacents. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la pique inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

Rapière. Le don **Attaque en finesse** permet d'ajouter son bonus de **Dextérité** au jet d'attaque (à la place du bonus de **Force**) quand on utilise une rapière destinée à une créature de sa taille, bien que ce ne soit pas une arme légère. Il est impossible de tenir une rapière à deux mains pour multiplier par 1,5 son bonus de Force aux dégâts.

Rondache ou écu. On peut donner des coups de bouclier au lieu de l'utiliser pour se défendre. Un bouclier équipé de pointes inflige des dégâts augmentés d'un cran (une rondache à pointe de taille M infligera 1d4 points de dégâts, par exemple) de type perforants (au lieu de contondants). Voir **Les armures**.

Urgrosh nain. L'urgrosh nain est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant un urgrosh à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. La tête de hache de l'urgrosh est une arme tranchante (critique x3), tandis que sa pointe est une arme perforante (critique x3). L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale ; l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire.

À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, l'urgrosh nain inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge. Quand on utilise un urgrosh pour une réception de charge, c'est la pointe de l'arme qui inflige les dégâts.

L'urgrosh est une arme martiale pour les nains et exotique pour toutes les autres races.



Arcs et Arbalètes existent aussi dans des modèles de qualité supérieure : nettement plus chers ils sont aussi beaucoup plus efficaces. Pour désigner ces petits bijoux d'artisanat militaire on parle d'arcs composites et d'arbalètes à répétition. Les arbalètes à répétition sont considérées comme des arme exotiques (il n'existe pas d'arbalète de poing à répétition).

Arbalètes à répétition. Le chargeur de l'arbalète à répétition (qu'elle soit légère ou lourde) contient 5 carreaux. Tant que ce chargeur n'est pas vide, on peut recharger l'arbalète simplement en actionnant un levier destiné à cet effet (c'est une action libre). Remplacer un chargeur vide par un plein constitue une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité.

Une arbalète à répétition peut être utilisée à une main ou à deux dans chaque main de la même façon qu'une arbalète ordinaire du même type. Cependant, il faut l'utiliser à deux mains pour actionner le levier ou pour changer de chargeur. Une telle arme vaut 8 fois le prix d'une arbalète ordinaire du même type.

Arcs composites. La portée de base d'un arc composite est supérieure de 3 mètres (2 « pas ») à celle d'un arc classique du même type. De plus, tous les arcs composites sont fabriqués pour un certain score de Force (c'est-à-dire une caractéristique de Force minimale pour l'utiliser correctement). Si le score de Force du personnage est inférieur à celui de l'arc composite, il ne peut l'utiliser efficacement et subit un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un arc composite ordinaire nécessite un score de Force de +0 pour être utilisé avec compétence. Les arcs composites peuvent être fabriqués avec un rang de Force plus élevé pour tirer partie d'un score de Force au-dessus de la moyenne. Cela permet alors à un personnage d'appliquer son score de Force aux jets de dégâts, dans la limite du bonus indiqué pour l'arc. Un arc composite ordinaire vaut 75 po (pour un arc court) ou 100 po (pour un arc long). Chaque rang de Force ajouté à un arc augmente son prix de 75 po (pour les arcs court) ou de 100 po (pour les arcs longs).

Pour ce qui concerne la formation à leur maniement et les dons similaires, les arcs ordinaires et les arcs composites sont considérés comme étant la même arme.

Les armes de maître



Une arme de maître est un objet de qualité exceptionnelle, qui confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque. On ne peut pas transformer une arme existante en arme de maître ; elle doit avoir été fabriquée en tant que telle (voir la compétence **Artisanat**). Une arme de maître coûte 300 po de plus qu'une arme identique, mais de qualité ordinaire. Dans le cas des munitions, comme les flèches, le surcoût n'est que de 6 po la pièce. Dans le cas des armes doubles, le surcoût est doublé, soit 600 po.

Les munitions de maître sont toujours inutilisables (détruites) après avoir été tirées. Le bonus d'altération d'une munition ne se cumule pas avec l'éventuel bonus d'altération de l'arme à projectile où elle est placée.

Toutes les armes magiques sont aussi des armes de maître. Le bonus d'altération dû à la qualité de l'arme ne se cumule pas avec le bonus d'altération octroyé par la magie de l'arme.

Bien que certaines armures et boucliers (comme un écu à pointes) puissent servir d'armes, il est impossible d'en fabriquer une version de maître qui confère un bonus d'altération aux jets d'attaque. Les armures et boucliers de maîtres bénéficient plutôt d'une réduction du malus d'armure aux tests.



Modularité : pour quelques armes de plus.

Certaines armes peuvent être légèrement modifiées afin d'en créer de nouvelles et d'élargir un peu les possibilités de choix pour le joueur.

Cette modularité est basée sur le fait que, du point de vue du jeu, une arme est « construite » avec un nombre fixe de points de qualités, ces points servant à acheter un effet précis dans le jeu.

Un petit exemple valant mieux qu'un long discours, comparons deux armes emblématiques de n'importe quel jeu de rôle médiéval fantastique : l'épée longue et la hache d'arme.

Si on y regarde de près, ces deux armes sont assez proches dans leur construction : même dégâts (1d8 pour une arme de taille M), même type (arme tranchante). Certes, l'une vaut plus cher et pèse moins lourd mais ce sont des détails quasi cosmétiques. La seule différence réelle entre les deux armes concerne les critiques : l'épée longue est en 19-20/X2 alors que la hache d'arme est en X3. Pour « transformer » une épée longue en hache d'arme il suffit donc de troquer une plage de critique possible (le 19) contre un multiplicateur supplémentaire (on passe de X2 à X3).

Cet exemple peut être étendu à toutes les armes modulaires d'une même catégorie: faites d'une épée courte une arme tranchante puis troquez le 19 de sa plage de critiques possibles contre une portée de jet de 3 m et vous obtenez une hache de lancer.

Au final, en vous basant sur quelques règles mécaniques, vous pouvez construire un certain nombre d'armes supplémentaires. Les règles essentielles sont les suivantes :

- un type d'arme en vaut un autre: transformez une hache d'arme en une arme de type contondant et vous obtenez un marteau de guerre.
- Certaines qualités de base sont interchangeables : une plage de critique = un multiplicateur de critique = une portée de jet de 3 m = un type de dé de dégâts : faites passer les dégâts de la hache de lancer du d6 au d4, augmentez sa portée de 3m et faites en une arme contondante pour obtenir le marteau léger.
- L'addition de la capacité de réception de charge de la lance et de la capacité à choisir entre deux types de dégâts est l'équivalent d'une qualité de base. C'est de cette manière qu'est construit l'ugrosh nain.
- De la même manière transformer une arme simple en arme double vaut une qualité : faites passer les dégâts de l'épée bâtarde du d10 au d8, faites en une arme double et vous obtenez la double lame.
- Une arme exotique est le plus souvent l'équivalent d'une arme martiale disposant d'une qualité de base supplémentaire : la hache de guerre naine n'est finalement qu'une hache d'arme dont le d8 de dégât aurait été amélioré en d10. On notera que cette règle particulière ne se limite pas obligatoirement dans son application aux armes modulaires (l'arbitrage de ce genre de chose restant toujours la prérogative du conteur).

Voici quelques exemples d'armes issues de l'édition 3.5 du vénérable ancêtre qui peuvent être réintroduites dans Épique 6 via le principe des armes modulaires :

Une masse d'arme légère transformée en arme perforante avec 1d4 de dégâts et des critiques X3 permet de retrouver le katar (aussi appelée dague coup-de-poing).

Une hache de lancer sans portée de tir mais avec des critiques X3 permet de retrouver la hachette.

Une épée longue avec 1d6 de dégâts mais avec des critiques sur 18-20 permet de retrouver le cimenterre.

Une grande hache avec 1d10 de dégâts mais avec la capacité de réception de charge et un type mixte (dégâts tranchants ou perforants) permet de retrouver la hallebarde.

Une double lame avec des critiques X3 au lieu de critiques sur 19-20/X2 permet de retrouver la double hache si chère aux cœurs des orques.

Une rapière transformée en arme exotique pour pouvoir augmenter ses dégâts (du d6 au d8) permet de retrouver la finelame elfe, une arme que l'on pouvait découvrir dans le Codex Militaire ^(TM).



Les armures

Attributs des armures

Chaque classe a généralement un type d'armure de prédilection, mais il est possible de s'équiper plus lourdement en choisissant l'un des dons de **Port d'armure**.

Lorsque vous choisissez votre armure, gardez bien les facteurs suivants à l'esprit (ils apparaissent en tête de colonnes de la **Table : armures et boucliers**).

Prix. Le prix de l'armure pour une créature humanoïde de taille P ou M. Pour les autres créatures, voir l'encart **Armure pour les créatures inhabituelles**.

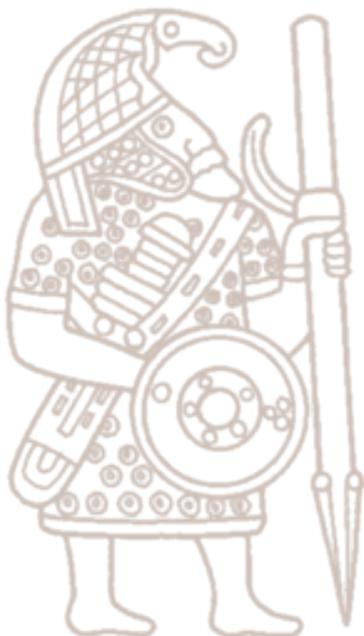
Bonus d'armure/de bouclier. Les armures confèrent un bonus d'armure à la CA et les boucliers confèrent un bonus de bouclier à la CA. Le bonus d'armure d'une armure manufacturée ne se cumule pas avec les autres effets ou objets procurant eux aussi un bonus d'armure. De même, le bonus de bouclier d'un bouclier manufacturé ne se cumule pas avec les autres effets qui confèrent un bonus de bouclier.

Bonus de Dextérité maximal. Ce chiffre est le bonus de Dextérité maximal à la CA que l'armure autorise. En effet, les armures lourdes restreignent la mobilité de leur porteur, ce qui réduit d'autant sa capacité à esquiver les coups. Cette limite n'affecte aucun des autres facteurs liés à la Dextérité.

Même si le bonus de Dextérité du personnage tombe à 0 à cause d'une armure, on considère qu'il l'a toujours.

L'encombrement d'un personnage (le poids de son équipement) peut lui aussi limiter le bonus de Dextérité qu'il peut appliquer à sa classe d'armure.

Bouclier. Les boucliers n'affectent en rien le bonus de Dextérité maximal.



Malus d'armure aux tests. Toute armure plus lourde que celle de cuir rend plus difficile l'utilisation de certaines compétences. Le malus d'armure aux tests s'applique aux tests de compétence suivants : **Acrobaties**, **Déplacement silencieux**, **Discrétion**, **Équilibre**, **Escalade**, **Escamotage**, **Évasion** et **Saut**. Le double du malus d'armure aux tests s'applique aux tests de **Natation**. L'encombrement d'un personnage (le poids de son équipement, armure comprise) peut lui aussi imposer un malus d'armure aux tests.

Bouclier. Si le personnage utilise également un bouclier, les deux malus d'armure aux tests s'additionnent.

Absence de formation au port de l'armure. Si le personnage a revêtu une armure au port de laquelle il n'est pas formé, ou s'il porte un bouclier au maniement duquel il n'est pas formé, le malus d'armure aux tests de l'armure ou du bouclier s'applique à tous ses jets d'attaque et aux tests de caractéristique ou de compétence associées à la **Force** ou à la **Dextérité**. Le malus pour une absence de formation au port d'une armure se cumule avec celui d'une absence de formation au maniement du bouclier.

Dormir en armure. Tout personnage dormant sans retirer une armure intermédiaire ou lourde se réveille automatiquement fatigué. Il subit alors un malus de -2 à ses tests de **Force** et de **Dextérité** et se retrouve dans l'incapacité de charger ou de courir. Dormir en portant une armure légère ne cause aucun problème.



Risque d'échec des sorts profanes. L'armure gêne les gestes qu'il convient d'effectuer pour lancer des sorts de magie profane à composante gestuelle. Les pratiquants de ce type de magie risquent de voir leurs sorts échouer s'ils revêtent une armure, ce qui explique que les ensorceleurs préfèrent généralement s'en passer. Les bardes et mages de bataille peuvent porter une armure légère sans encourir le risque de voir leurs sorts échouer.

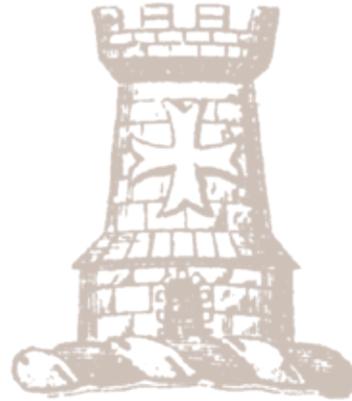
Lancer des sorts de magie profane en armure. Lorsqu'un personnage tente de jeter un tel sort alors qu'il porte une armure, il lui faut souvent effectuer un jet d'échec de sort. La **Table : armures et boucliers** indique le risque d'échec au cours de l'incantation. S'il s'agit d'un sort sans composante gestuelle, le personnage peut toutefois le lancer sans risque d'échec.

Bouclier. Si le personnage utilise à la fois une armure et un bouclier, additionnez les deux pourcentages indiqués pour connaître le risque d'échec des sorts profanes.

Vitesse de déplacement. Les armures lourdes ou intermédiaires ralentissent celui qui les porte. Certes, mieux vaut être lent et en vie que rapide et mort, mais pouvoir se déplacer est souvent bien utile. La **Table : armures et boucliers** communique la vitesse de déplacement que permet chaque armure. Sans armure, humains, elfes, demi-elfes et demi-orques se déplacent de 6 « pas » (9 mètres) par tour. Ils utilisent la première colonne. Nains, gnomes et halfelins vont moins vite, même sans armure (4 « pas »). Eux se réfèrent à la seconde colonne. Cependant, la vitesse des nains est toujours de 4 « pas », même s'ils portent une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Bouclier. Un éventuel bouclier n'influe pas sur la vitesse de déplacement.

Poids. Le poids de l'armure. Pour un personnage de taille P, il convient de le diviser par deux, et pour un personnage de taille G, de le multiplier par deux.



Armure	Prix	Bonus d'armure/ de bouclier	Bonus de Dex maximal	Malus d'armure aux tests	Risque d'échec des sorts profanes	Vitesse		Poids ^r
						(9 m)	(6 m)	
Armure légère								
Armure matelassée	5 po	+1	+8	0	5 %	9 m	6 m	5 kg
Armure de cuir	10 po	+2	+6	0	10 %	9 m	6 m	7,5 kg
Armure de cuir cloutée	25 po	+3	+5	-1	15 %	9 m	6 m	10 kg
Chemise de mailles	100 po	+4	+4	-2	20 %	9 m	6 m	12,5 kg
Armures intermédiaires								
Armure d'écailles	50 po	+4	+3	-4	25 %	6 m	4,50 m	15 kg
Cuirasse	200 po	+5	+3	-4	25 %	6 m	4,50 m	15 kg
Armures lourdes								
Crevice	250 po	+6	+1	-6	35 %	6 m ²	4,50 m ²	17,5 kg
Armure à plaques	600 po	+7	+0	-7	40 %	6 m ²	4,50 m ²	25 kg
Harnois	1 500 po	+8	+1	-6	35 %	6 m ²	4,50 m ²	25 kg
Boucliers								
Targe	15 po	+1	—	-1	5 %	—	—	2,5 kg
Rondache	9 po	+1	—	-1	5 %	—	—	3 kg
Écu	20 po	+2	—	-2	15 %	—	—	7,5 kg
Suppléments								
Pointes pour armure	+50 po	—	—	—	—	—	—	+5 kg
Pointes pour bouclier	+10 po	—	—	—	—	—	—	+2,5 kg

Armures et boucliers classiques



Armure	Prix	Bonus d'armure/ de bouclier	Bonus de Dex maximal	Malus d'armure aux tests	Risque d'échec des sorts profanes	Vitesse		Poids ¹
						(9 m)	(6 m)	
Armure légère								
Tunique flottante gnome	150 po	+1	—	0	5 %	9 m	6 m	2,5 kg
Armures intermédiaires								
Cuirasse elfique	450 po	+5	+4	-4	25 %	6 m	4,50 m	15 kg
Armures lourdes								
Carapace naine	2 500 po	+9	+1	-7	50 %	6 m ²	4,50 m ²	30 kg
Boucliers								
Ecu main-libre	50 po	+2	—	-2	35 %	—	—	10 kg
Ecu de cavalier	75 po	+2	—	-2	15 %	—	—	7,5 kg
Pavois	30 po	+3	—	-4	15 %	—	—	15 kg

Armures et boucliers exotiques

1 Le poids indiqué concerne les armures faites pour les personnages de taille M. Les armures destinées aux personnages de taille P pèsent deux fois moins lourd, et celles destinées aux personnages de taille G pèsent deux fois plus lourd.

2 Quand on court en armure lourde, la vitesse de déplacement est multipliée par trois et non par quatre.

Description des armures

Les armures sont décrites ci-dessous par ordre alphabétique :

Armure à plaques. Des gantelets sont inclus.

Armure d'écailles. Des gantelets sont inclus.

Carapace naine. Cette armure exotique inclut des gantelets, des bottes en cuir renforcé, un heaume et une épaisse tunique rembourrée sur laquelle elle se porte. Comme pour un harnois, chaque carapace naine doit être adaptée aux mensurations de son porteur par un maître artisan.

Chemise de mailles. Un petit casque en fer est inclus.

Crevice. Des gantelets sont inclus.

Cuirasse. Elle s'accompagne d'un casque et de jambières.

Cuirasse elfique. Cette variante exotique de la cuirasse s'accompagne, elle aussi, d'un casque et de jambières. Armure favorite des danseurs de guerre elfes, sa flexibilité supérieure confère à son porteur un bonus de circonstance de +2 sur tous ses tests d'Acrobatie (le malus d'armure aux tests s'appliquant normalement).

Écu. On fixe un écu à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Ce bouclier est trop lourd pour que la main occupée puisse tenir quoi que ce soit. Qu'ils soient en bois ou en acier, les écus confèrent la même protection, mais ils réagissent différemment à certains types d'attaques magiques. Il est possible de frapper ses adversaires à coups d'écu.



Écu de cavalier. Cette variante exotique de l'écu permet à un utilisateur expérimenté dans son maniement d'appliquer son bonus de bouclier à la CA aussi bien à lui-même qu'à une éventuelle monture. Un écu de cavalier est toujours en bois.

Écu main-libre. Cette variante exotique de l'écu permet à un utilisateur expérimenté dans son maniement de l'utiliser à la manière d'une rondache et de se servir de la main occupée pour tenir autre chose ou pour jeter les sorts à composante gestuelle (mais pas pour utiliser une arme).

Harnois. Cette armure inclut des gantelets, des bottes en cuir épais, un heaume (casque à visière) et une épaisse tunique rembourrée sur laquelle elle se porte. Chaque harnois doit être adapté aux mensurations de son porteur par un maître artisan. Il est possible de modifier la taille d'un harnois trouvé ou pris à l'ennemi pour 200–800 po (2d4 x 100).

Pavois. Cet énorme bouclier exotique est presque aussi grand que son utilisateur. On ne peut pas donner de coups de bouclier avec un pavois et la main qui le tient ne peut être utilisée pour autre chose. Qu'ils soient en bois ou en acier, les pavois confèrent la même protection, mais ils réagissent différemment à certains types d'attaques magiques.

Pointes pour armure. Il est possible d'ajouter des pointes à son armure, grâce auxquelles on peut infliger des dégâts perforant supplémentaires (voir la **Table : armes**) sur un test de lutte réussi lorsque l'on agrippe un adversaire. Les pointes sont considérées comme des armes de guerre. Si le personnage n'est pas formé à leur maniement, il subit un malus de -4 à son test de lutte. Il est également possible de se servir des pointes pour délivrer une attaque normale (ou secondaire), auquel cas elles comptent comme des armes légères. (Il est impossible de porter deux attaques secondaires lors du même round, même si elles proviennent de sources distinctes, comme une armure à pointes et une dague dans la main non directrice.)

Le bonus d'altération d'une armure n'augmente en rien l'efficacité des pointes, mais on peut en faire une arme magique séparée.

Rondache en bois ou en acier. On fixe le bouclier à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Le poids raisonnable de ce bouclier rond permet de se servir de la main occupée pour tenir autre chose (mais pas pour utiliser une arme). Qu'elles soient en bois ou en acier, les rondaches confèrent la même protection, mais elles réagissent différemment à certains types d'attaques. Il est possible de frapper ses adversaires à coups de rondache.

Targe. Ce petit bouclier en acier se fixe à l'avant-bras, laissant la main libre. On peut donc le porter et tirer à l'arc ou à l'arbalète sans malus. On peut aussi tenir une arme, que ce soit une arme secondaire ou la moitié d'une arme à deux mains, mais le poids supplémentaire au niveau de l'avant-bras impose un malus de -1 sur les jets d'attaque. Ce malus se cumule éventuellement à celui que cause le fait de combattre avec deux armes. Dans tous les cas, un personnage utilisant une arme dans la main de son bras de bouclier ne bénéficie pas du bonus de la targe à la CA. Il est impossible de donner un coup de bouclier avec une targe ordinaire mais la maîtrise d'une arme exotique comme l'épée tortue gnome permet à certains personnages de contourner astucieusement cette interdiction (dans ce cas les règles habituelles liées aux coups de bouclier ainsi qu'aux pointes s'appliquent).

Tunique flottante gnome. Cette armure exotique permet à son porteur d'être aussi difficile à toucher qu'à saisir. Son bonus d'armure à la CA (bonus d'altération éventuels compris) s'applique donc aussi face aux attaques de contact (ce qui n'est pas le cas lorsque l'on porte une armure ordinaire).



Coups de bouclier. Il est possible de frapper ses adversaires à coups de bouclier, auquel cas il est utilisé comme une arme secondaire. Les dégâts infligés sont indiqués sur la **Table : armes**. Utilisé de cette façon, le bouclier est considéré comme une arme de guerre contondante. Une rondache compte comme une arme légère tandis qu'un écu compte comme une arme à une main. Quiconque se sert de son bouclier comme d'une arme perd le bonus qu'il confère à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu. Le bonus d'altération d'un bouclier magique ne s'applique pas lors d'un coup de bouclier, mais il est possible de faire d'un bouclier une arme magique à part entière.

Pointes pour bouclier. Quand on les ajoute à une rondache ou un écu, ces pointes le transforment en arme de guerre perforante et augmentent les dégâts infligés par un coup de bouclier (voir **la description des armes**). On ne peut pas garnir une targe ou un pavois de pointes. Les dégâts (et leur type) exceptés, les coups de bouclier s'exécutent comme indiqué plus haut. Le bonus d'altération d'un écu ou d'une rondache magique n'augmente en rien l'efficacité des pointes, mais on peut en faire une arme magique séparée.

Armure de maître

Au même titre que les armes, on peut acheter ou fabriquer des versions de maître des armures et des boucliers. Ces objets de qualité exceptionnelle fonctionnent comme leurs pendants ordinaires, si ce n'est que le malus d'armure aux tests qu'ils imposent est réduit de 1 point.

Une armure ou un bouclier de maître coûte 150 po de plus qu'un objet identique, mais de qualité moyenne.

Le fait qu'une armure ou un bouclier soit de qualité supérieure ne confère jamais de bonus aux jets d'attaque ou de dégâts, même si l'objet est utilisé comme une arme (par exemple, en y ajoutant des pointes).

Tous les armures et boucliers magiques sont aussi des objets de maître.

On ne peut pas transformer une armure ou un bouclier existant en objet de maître, il doit avoir été fabriqué en tant que tel (voir la compétence **Artisanat**).

Armures pour créatures inhabituelles

Les armures pour créatures particulièrement grandes, extrêmement petites ou non-humanoïdes ont un poids et un coût différents de ceux indiqués par la **Table : armures et boucliers**. Référez-vous à la ligne adéquate sur la table suivante, et appliquez les multiplicateurs au coût et au poids de l'armure en question.

Enfiler ou ôter son armure

Le temps nécessaire pour enfiler une armure dépend de la catégorie à laquelle elle appartient (voir table suivante). Enfiler. Cette colonne indique combien de temps il faut pour revêtir l'armure (1 minute correspond à 10 rounds). Préparer un bouclier consiste à l'attacher sur le bras, et ne nécessite qu'une action de mouvement.

Enfiler à la hâte. Cette colonne indique le temps nécessaire pour enfiler son armure sans perdre de temps. L'armure est alors forcément mal ajustée, ce qui la rend moins efficace d'un point, tant pour la CA que pour le malus d'armure aux tests.

Ôter. Cette colonne indique combien de temps il faut pour enlever son armure. Pour détacher un bouclier, il faut le dégager du bras et le lâcher, ce qui requiert une action de mouvement.

Taille	Humanoïde		Non-humanoïde	
	Prix	Poids	Prix	Poids
Jusqu'à très petite (TP)	x1/2	x1/10	x1	x1/10
Petite (P)	x1	x1/2	x2	x1/2
Moyenne (M)	x1	x1	x2	x1
Grande (G)	x2	x2	x4	x2
Très grande (TG)	x4	x5	x8	x5
Gigantesque (Gig)	x8	x8	x16	x8
Colossale (C)	x16	x12	x32	x12



Armure	Enfiler	Enfiler à la hâte	Ôter
Bouclier (tous)	1 action de mouvement	sans objet	1 action de mouvement
Armure matelassée, de cuir, de cuir cloutée, chemise de mailles ou tunique flottante gnome	1 minute	5 rounds	1 minute ¹
Cuirasse, cuirasse elfique, armure d'écaillés ou crevice	4 minutes ¹	1 minute	1 minute ¹
Armure à plaques ou harnois	4 minutes ²	4 minutes ¹	1d4+1 minutes ¹
Carapace naine	6 minutes ²	4 minutes	1d6+1 minutes ¹

Table : enfiler ou ôter son armure

1 En cas d'assistance, ce temps est divisé par deux. Un personnage ne faisant rien d'autre peut aider un ou deux compagnons si ces derniers sont adjacents. Il est impossible de s'aider mutuellement à revêtir une armure (du moins, en même temps).

2 Une assistance extérieure est nécessaire pour bien ajuster cette armure, sans quoi elle ne peut qu'être enfilée à la hâte.

Marchandises et services

Matériel d'aventurier

Article	Prix	Poids
Aiguille à coudre	5 pa	—
Bélier portable	10 po	10 kg
Bois de chauffage (pour un jour)	1 pc	10 kg
Bougie	1 pc	—
Bouteille de vin en verre	2 po	—
Cadenas		
Très simple	20 po	500 g
Moyen	40 po	500 g
Bon	80 po	500 g
Excellent	150 po	500 g
Chaîne, 3 m	30 po	1 kg
Chausse-trappes	1 po	1 kg
Chevalière	5 po	—
Chope en terre cuite	2 pc	500 g
Cire à cacheter	1 po	500 g
Cloche	1 po	—
Coffre, vide	2 po	12,5 kg
Corde en chanvre, 15 m	1 po	5 kg
Corde en soie, 15 m	10 po	2,5 kg
Couverture d'hiver	5 pa	1,5 kg ¹
Craie, morceau	1 pc	—
Cruche en terre cuite	2 pc	2,5 kg
Échelle, 3 m	5 pc	10 kg
Encre, la fiole	8 po	—
Étui à carte ou à parchemin	1 po	250 g
Filet de pêche, 2,5 m ²	4 po	2,5 kg
Fiole pour encre ou potion	1 po	50 g
Flasque (vide)	3 pc	2,25 kg
Grappin	1 po	2 kg
Hameçon	1 pa	—
Huile, la flasque	1 pa	500 g
Jarre en terre cuite	3 pc	4,5 kg
Lampe	1 pa	500 g
Lanterne à capote	7 po	1 kg
Lanterne sourde	12 po	1,5 kg
Longue-vue	1000 po	500 g
Marteau	5 pa	1 kg
Masse	1 po	5 kg
Menottes	15 po	1 kg
Menottes de qualité supérieure	50 po	1 kg
Outre	1 po	2 kg ¹
Paillasse	1 pa	2,5 kg ¹
Palan	5 po	2,5 kg
Panier (vide)	4 pa	500 g
Papier, la feuille	4 pa	—
Parchemin, la feuille	2 pa	—
Pelle	2 po	4 kg
Perche, 3 m	2 pa	4 kg
Petit miroir en acier	10 po	250 g
Pied-de-biche	2 po	2,5 kg
Pierre à aiguiser	2 pc	500 g
Pioche de mineur	3 po	5 kg
Piton	1 pa	250 g
Plume d'écriture	1 pa	—
Pot en fer	5 pa	5 kg
Rations de survie (par jour)	5 pa	500 g ¹
Sac (vide)	1 pa	250 g ¹
Sac à dos (vide)	2 po	1 kg ¹
Sacoche de ceinture	1 po	0,5 kg ¹
Savon, 1 livre	5 pa	500 g
Seau (vide)	5 pa	1 kg
Sifflet	8 pa	—
Silex et amorce	1 po	—
Tente	10 po	10 kg ¹
Toile (1e m2)	1 pa	1 kg
Tonneau (vide)	2 po	15 kg
Torche	1 pc	500 g



Substances et objets spéciaux

Article	Prix	Poids
Acide (flasque)	10 po	500 g
Allume-feu	1 po	—
Antidote (fiolle)	50 po	—
Bâton éclairant	2 po	500 g
Bâton fumigène	20 po	250 g
Eau bénite (flasque)	25 po	500 g
Feu grégeois (flasque)	20 po	500 g
Pierre à tonnerre	30 po	500 g
Sacoche immobilisante	50 po	2 kg
Torche éternelle	110 po	500 g

Matériel de classe et de compétence

Article	Prix	Poids
Balance	2 po	500 g
Clepsydre	1000 po	100 kg
Houx et gui	—	—
Instrument de musique courant	5 po	1,5 kg ¹
Instrument de musique de maître	100 po	1,5 kg ¹
Laboratoire d'alchimie	500 po	20 kg
Loupe	100 po	—
Matériel d'escalade	80 po	2,5 kg ¹
Outils d'artisan	5 po	2,5 kg
Outils de maître artisan	55 po	2,5 kg
Outils de cambrioleur	30 po	500 g
Outils de cambrioleur de qualité supérieure	100 po	1 kg
Outil de qualité supérieure	50 po	500 g
Sablier	25 po	500 g
Sacoche à composants	5 po	1,5 kg ¹
Symbole sacré en argent	25 po	500 g
Symbole sacré en bois	1 po	—
Trousse de déguisement	50 po	4 kg
Trousse de premiers secours	50 po	500 g

Vêtements

Article	Prix	Poids
Costume d'artiste	3 po	2 kg ¹
Habit d'érudite	5 po	3 kg ¹
Habit de cour	30 po	3 kg ¹
Habit de moine	5 po	1 kg ¹
Habit de noble	75 po	5 kg ¹
Habit de paysan	1 pa	1 kg ¹
Tenue d'artisan	1 po	2 kg ¹
Tenue d'explorateur	10 po	4 kg ¹
Tenue de voyage	1 po	2,5 kg ¹
Tenue polaire	8 po	3,5 kg ¹
Tenue sacerdotale	5 po	3 kg ¹
Toilette royale	200 po	7,5 kg ¹

Nourriture, boisson et hébergement

Article	Prix	Poids
Banquet (par convive)	10 po	—
Bière		
La chope	4 pc	500 g
Le litre	7 pc	1 kg
Fromage, la portion	1 pa	250 g
Pain, la miche	2 pc	250 g
Repas (par jour)‡		
Qualité médiocre	1 pa	—
Qualité convenable	3 pa	—
Bonne qualité	5 pa	—
Séjour à l'auberge (par jour)‡		
Qualité médiocre	2 pa	—
Qualité convenable	5 pa	—
Bonne qualité	2 po	—
Viande, la portion	3 pa	500 g



Vin		
De table (le pichet)	2 pa	3 kg
Bon cru (la bouteille)	10 po	750 g

Montures et harnachement

Article	Prix	Poids
Âne ou mulet	8 po	—
Barde		
Créature de taille moyenne	x2	x1
Créature de grande taille	x4	x2
Cheval		
Destrier léger	150 po	—
Destrier lourd	400 po	—
Cheval léger	75 po	—
Cheval lourd	200 po	—
Poney	30 po	—
Poney de guerre	100 po	—
Chien de garde	25 po	—
Chien de selle	150 po	—
Écurie (pour une journée)	5 pa	—
Fontes	4 po	4 kg
Mors et bride	2 po	500 g
Nourriture pour animaux (par jour)	5 pc	5 kg
Selle		
D'équitation	10 po	12,5 kg
De bât	5 po	7,5 kg
De guerre	20 po	15 kg
Selle, spéciale		
D'équitation	30 po	15 kg
De bât	15 po	10 kg
De guerre	60 po	20 kg

Moyens de transport

Article	Prix	Poids
Barque	50 po	50 kg
Rame	2 po	5 kg
Bateau à fond plat	3 000 po	—
Carriole	100 po	300 kg
Chariot	35 po	200 kg
Charrette	15 po	100 kg
Drakkar	10 000 po	—
Navire de haute mer	10 000 po	—
Traîneau	20 po	150 kg
Trirème	30 000 po	—
Vaisseau de guerre	25 000 po	—

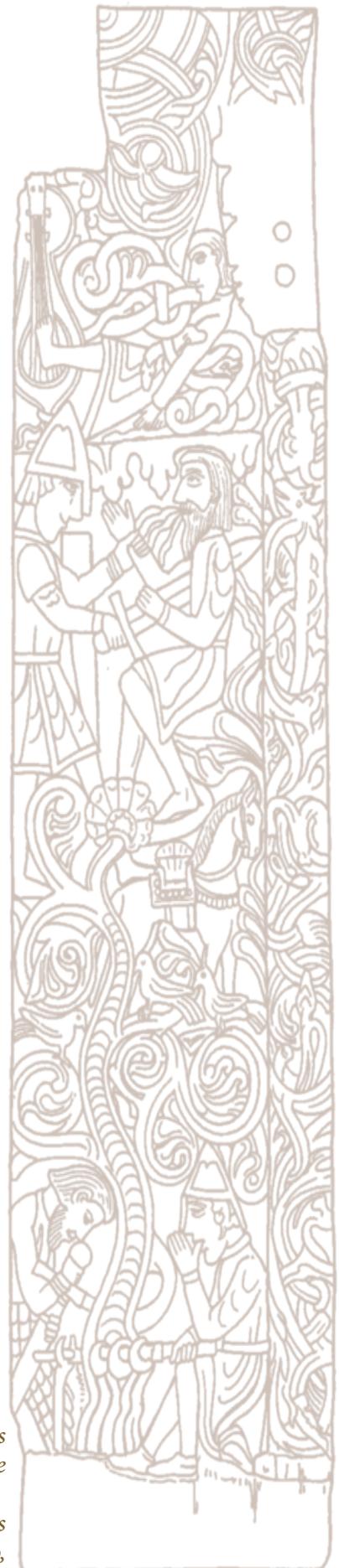
Lancement de sorts et services

Service	Prix
Diligence	3 pc par 1,5 km
Droit de passage ou d'entrée	1 pc
Employé qualifié	3 pa par jour
Employé non qualifié	1 pa par jour
Messager	2 pc par 1,5 km
Sorts, de niveau 0	Niveau x 5 po ²
Sorts de 1 ^{er} niveau	Niveau x 10 po ²
Sorts de 2 ^e niveau	Niveau x 20 po ²
Sorts de 3 ^e niveau	Niveau x 40 po ²
Traversée en bateau	1 pa par 1,5 km

— Poids nul ou négligeable

1 Ces objets pèsent un quart du poids indiqué quand on les fabrique pour des personnages de taille P. Les récipients pour personnages de taille P ne contiennent qu'un quart du volume indiqué.

2 Le niveau de cette formule est le niveau de lanceur de sorts. Voir la description du sort pour les coûts additionnels. En règle générale, si les surcoûts d'un sort amènent son coût au-delà de 3 000 po, il n'est pas disponible sauf permission expresse du MJ.



Matériel d'aventurier

Certains des objets de la Table : marchandises et services et destinés aux aventuriers sont décrits ci-dessous.

Bélier portable. Le bélier portable confère un bonus de circonstances de +2 au jet de Force pour enfoncer une porte, et permet au personnage de se faire aider d'un compagnon, ce qui peut augmenter le bonus de +2.

Bougie. Une bougie éclaire une zone de 1,50 mètre de rayon et brûle pendant 1 heure.

Cadenas. Le degré de difficulté (DD) nécessaire pour forcer un cadenas à l'aide de la compétence **Crochetage** dépend de sa qualité : très simple (DD 20), moyen (DD 25), bon (DD 30) ou excellent (DD 40).

Chaîne. On peut casser une chaîne en réussissant un test de Force (DD 26).

Chausse-trappes. Les chausse-trappes sont de petites billes métalliques dotées de quatre pointes équidistantes, de telle manière qu'il y en a toujours une dirigée vers le haut. On les éparpille sur le sol, dans l'espoir que l'adversaire marchera dessus, ou du moins qu'il sera forcé de ralentir pour les éviter. Une bourse de chausse-trappes couvre un carré de 1,50 mètre de côté.

Chaque fois qu'une créature entre dans une zone couverte de chausse-trappes (ou passe un round à combattre en un tel endroit), elle court le risque de marcher sur l'une des pointes. Le jet d'attaque des chausse-trappes (bonus de base à l'attaque +0) ne prend en compte ni le bonus d'armure, ni le bonus de bouclier, ni le bonus de parade de la créature (ce dernier permet de détourner les attaques, mais il n'empêche pas de toucher quelque chose de dangereux). Si la créature porte des chaussures, des bottes ou autre, elle bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA. Si les chausse-trappes "touchent", la créature a marché sur l'une d'elles. La pointe lui inflige 1 point de dégâts et cette plaie à la plante du pied réduit par la suite de moitié sa vitesse de déplacement. Cette pénalité se prolonge un jour durant, à moins que le blessé ne soit soigné par la compétence **Premiers secours** (DD 15) ou ne soit guéri d'au moins 1 point par magie. Une créature en train de courir ou de charger doit immédiatement s'arrêter si elle marche sur une chausse-trappe. Par contre, si elle ralentit suffisamment sa vitesse de déplacement (à la moitié de sa valeur normale), elle peut négocier la zone piégée sans encombre.

Corde en chanvre. Un test de Force réussi (DD 23) permet de rompre une corde en chanvre.

Corde en soie. Le test de Force nécessaire pour rompre une corde en soie est plus difficile à réussir (DD 24). Elle confère un bonus de +2 aux tests de **Maîtrise des cordes**.

Échelle, 3 mètres. Une échelle droite toute simple.

Encre. Il s'agit d'encre noire. On peut en obtenir d'autres couleurs, mais le prix est alors doublé.

Fiolle. Elle ne fait pas plus de 7 ou 8 centimètres de long pour 2 ou 3 de large. Elle contient environ 30 centilitres de liquide.

Flasque. Ce récipient en céramique, verre ou métal est vendu avec un bouchon. Il contient un demi-litre de liquide.

Grappin. Lancer un grappin avec succès nécessite un test de **Maîtrise des cordes** (DD 10 +2 par 3 mètres de distance à parcourir).

Huile. L'huile végétale brûle au rythme d'un demi-litre toutes les 6 heures dans une lanterne. Une flasque d'huile peut être utilisée comme projectile à impact. Référez-vous aux règles concernant le feu grégeois, sauf qu'une action complexe est nécessaire pour préparer une flasque en lui ajoutant une mèche. Une fois le projectile jeté, l'huile n'a que 50 % de chances de s'enflammer au moment de l'impact.

Une flasque renversée sur le sol couvre une surface de 1,50 mètre de côté (à condition que le revêtement soit lisse). Si on allume l'huile, elle brûle pendant 2 rounds et inflige 1d3 points de dégâts à toute créature comprise dans la zone dangereuse.

Jarre. Cette jarre en terre cuite est vendue avec un bouchon. Elle peut contenir 4 litres de liquide.

Lampe. Une lampe éclaire vivement une zone de 4,50 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 9 mètres de rayon. Elle brûle le contenu de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. On peut la tenir dans une main.

Lampe. Une lampe éclaire vivement une zone de 4,50 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 9 mètres de rayon. Elle brûle le contenu de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. On peut la tenir dans une main.



Lanterne à capote. Elle éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Elle brûle l'huile de son réservoir (un demi-litre) en 6 heures. On peut la tenir d'une main.

Lanterne sourde. Elle éclaire vivement un cône de 18 mètres de long et éclaire faiblement dans un cône de 36 mètres de long. Elle brûle l'intégralité de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. On peut la tenir d'une main.

Longue-vue. La longue-vue a un pouvoir grossissant de deux fois.

Marteau. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gantelet clouté de sa taille.

Menottes et menottes de qualité supérieure. Les menottes permettent d'entraver une créature de taille M. Le prisonnier peut se libérer à l'aide de la compétence **Évasion** (DD 30, ou DD 35 dans le cas de menottes de qualité supérieure). Briser les menottes est possible, en réussissant un test de **Force** (DD 26, ou DD 28 pour des menottes de qualité supérieure).

La plupart s'accompagnent d'un cadenas ; dans ce cas, il faut ajouter le coût de ce dernier pour obtenir le prix total des menottes.

Pour la même somme, il est possible d'acheter des menottes pour créatures de taille P. Pour créatures de taille G, elles valent dix fois plus cher, et cent fois plus cher pour les monstres de taille TG. Les créatures de taille C, Gig, TP, Min ou I ne peuvent être entravées que par des menottes faites sur mesure.

Pied-de-biche. Un pied-de-biche est l'outil idéal pour ouvrir les portes et les coffres, briser les chaînes et ainsi de suite. Il confère un bonus de circonstances de +2 sur les tests de **Force** afférents à ces activités. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'une masse d'arme légère de sa taille.

Plume d'écriture. Ce bâtonnet en bois est pourvu d'une extrémité spéciale, qui aspire l'encre quand on le trempe dans une fiole, et qui permet ensuite d'écrire quand on en frotte la pointe sur une surface plane.

Silex et amorce. Il faut une action complexe pour allumer une torche de la sorte, et vraisemblablement plus pour faire démarrer un autre feu.

Torche. Une torche éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon. Elle brûle pendant 1 heure. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gantelet de sa taille.

Substances et objets spéciaux

Les substances spéciales qui suivent peuvent être fabriquées à l'aide de la compétence **Artisanat** (alchimie), à l'exception de la torche éternelle et de l'eau bénite.

Acide. On peut lancer une flasque d'acide comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts d'acide. L'aspersion inflige 1 point de dégâts d'acide à toutes les créatures situées à 1,50 mètre du point d'impact.

Allume-feu. La substance alchimique collée à l'extrémité de ce minuscule bâtonnet en bois s'allume quand on le frotte contre une surface dure. Un allume-feu permet d'obtenir une flamme bien plus rapidement qu'une loupe ou un silex et une amorce. Allumer une torche de la sorte constitue une action simple (plutôt que complexe). Allumer n'importe quel autre type de feu exige au moins une action simple.



Antidote. Le fait d'ingérer un antidote confère un bonus d'alchimie de +5 aux jets de **Vigueur** contre le poison pendant 1 heure.

Bâton éclairant. Ce bâtonnet en fer long de 30 centimètres et à l'extrémité dorée dégage une vive lumière quand on le tape. Il éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Il brûle pendant 6 heures, après quoi son bout en or se consume et devient inutilisable.

Bâton fumigène. Ce bâtonnet en bois traité à l'aide d'un produit chimique libère une épaisse fumée opaque quand on y met le feu. La brume remplit un cube de 3 mètres d'arête (les effets sont par ailleurs similaires à ceux du sort *nappe de brouillard*). Le bâton est dévoré par les flammes en 1 round et la fumée se dissipe ensuite naturellement.

Eau bénite. L'eau bénite brûle les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais comme si ces derniers recevaient de l'acide. On peut lancer une flasque d'eau bénite comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. La flasque se brise au contact d'une créature corporelle, mais pour l'utiliser contre une créature incorporelle, il faut ouvrir le récipient et verser l'eau bénite sur la cible. Cela n'est possible que si la créature incorporelle est adjacente au personnage. Cela constitue par ailleurs une attaque de contact à distance qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Un coup au but inflige 2d4 points de dégâts à un mort-vivant ou un Extérieur mauvais. L'aspersion inflige 1 point de dégâts d'acide à toutes les créatures de ce type situées à 1,50 mètre du point d'impact.

Les temples consacrés aux dieux bons vendent l'eau bénite à prix coûtant.



Feu grégeois. On peut lancer une flasque de feu grégeois comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts de feu. L'aspersion inflige 1 point de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 1,50 mètre du point d'impact. Le round suivant, la victime d'un coup au but subit de nouveau 1d6 points de dégâts de feu. Elle peut avant cela tenter d'étouffer les flammes, ce qui constitue une action complexe et demande un jet de Réflexes (DD 15). Rouler sur le sol donne un bonus de +2 à ce jet. S'immerger dans l'eau ou étouffer les flammes magiquement a automatiquement le même effet.

Pierre à tonnerre. On peut lancer cette arme comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 6 mètres. Dès qu'elle touche une surface dure (ou quand on la tape assez fort), elle produit un bruit terrible, considéré comme une attaque de son. Toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de distance doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de devenir sourdes pendant 1 heure. En plus des effets manifestes, les individus sourds subissent un malus de -4 à l'initiative et 20 % de chances de rater l'incantation de tout sort à composante vocale qu'ils pourraient vouloir jeter (auquel cas le sort est perdu).

Puisque le personnage ne cible pas une créature en particulier, il vise simplement une case de 1,50 mètre de côté. On considère qu'une case a une CA de 5. Si l'attaque échoue, la pierre tombe ailleurs.

Sacoche immobilisante. Cette sacoche sphérique est pleine d'une substance gluante obtenue par alchimie. Elle se lance comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. En cas de coup au but, le tissu se déchire et la colle recouvre la victime, durcissant immédiatement au contact de l'air. La créature enchevêtrée subit un malus de -2 aux jets d'attaque et un autre de -2 à sa **Dextérité** effective. Si elle rate un jet de Réflexes (DD 15), elle est également collée au sol et incapable de bouger. Même en cas de succès, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. Une créature de taille TG ou plus grande n'est pas affectée par une sacoche immobilisante. Une créature volante n'est pas collée au sol, mais doit réussir un jet de Réflexes de DD 15 pour continuer à voler (à condition qu'elle doive battre des ailes pour voler), sous peine de chuter immédiatement. Une sacoche immobilisante ne fonctionne pas sous l'eau.

Une créature collée au sol (ou incapable de voler) peut se libérer en réussissant un test de **Force** (DD 17) ou en infligeant 15 points de dégâts à la glu à l'aide d'une arme tranchante. Il n'a pas besoin de jouer de jet d'attaque (pas plus qu'un compagnon l'assistant) : il touche automatiquement, et il faut préciser la quantité de colle qu'il ôte à chaque fois en déterminant les dégâts. Une fois libéré, le personnage peut se déplacer à vitesse réduite de moitié. Un joueur de sorts immobilisé par la glu doit réussir un test de **Concentration** (DD 15) chaque fois qu'il désire faire appel à sa magie. La colle devient friable au bout de 2d4 rounds, s'effrite et perd toute efficacité. Une application du solvant universel dissout la colle instantanément et libère la créature.

Torche éternelle. Cette torche d'apparence ordinaire a reçu un sort de flamme éternelle. Une torche éternelle éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon.



Matériel de classe et de compétences

Balance. Cette balance confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Évaluation si l'on s'en sert pour déterminer la valeur d'objets ou de substances se vendant au poids, comme c'est le cas pour les métaux précieux.

Clepsydre. Cette horloge imposante est précise à une demi-heure près par jour. Elle a besoin d'une source d'eau continue et régulée, car c'est la vitesse à laquelle les gouttes s'écoulent qui lui permet de calculer le temps.

Instrument de musique de maître. Les instruments de maître confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation.

Laboratoire d'alchimie. Étudié pour, il confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie), sans pour autant réduire les coûts de fabrication d'un objet (voir Artisanat (alchimie)). Sans ce laboratoire, on considère que le personnage maîtrisant cette compétence possède le strict minimum en matière d'ustensiles, ce qui ne lui permet pas de bénéficier du bonus de +2 au test de compétence.

Loupe. Cette lentille de verre permet de voir les objets de près. Elle permet également d'allumer un feu quand on n'a pas de silex et d'amorce (mais il faut pour cela bénéficier d'un grand soleil, et d'une action complexe pour réussir à allumer quelques brindilles). Elle confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Évaluation lorsqu'on s'intéresse aux objets de petite taille ou extrêmement détaillés, tels que les pierres précieuses.

Matériel d'escalade. Cet outils idéaux confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Escalade.

Outils d'artisan. Ces outils sont conçus pour un type d'artisanat bien précis (à déterminer). Sans eux, le personnage doit utiliser des outils improvisés, ce qui lui impose un malus de circonstances de -2 à ses tests d'Artisanat (ou l'empêche purement et simplement de se servir de sa compétence).

Outils de maître artisan. Similaires aux outils décrits ci-dessus, si ce n'est qu'ils s'adaptent tellement à l'artisanat concerné qu'ils confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de compétence.

Outils de cambrioleur. Ces outils sont indispensables pour utiliser les compétences Crochetage et Désamorçage/sabotage. Sans ces outils, il faut improviser, ce qui impose un malus de circonstances de -2 aux tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

Outils de cambrioleur de qualité supérieure. Cette trousse contient des outils supplémentaires par rapport à la précédente et la qualité de l'ensemble est nettement meilleure, ce qui confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

Outil de qualité supérieure. Cet objet de qualité exceptionnelle confère un bonus de circonstances de +2 au test de compétence correspondant (le cas échéant). Les bonus procurés par plusieurs objets de qualité supérieure ne s'additionnent pas.



Sacoches à composantes. On considère que tout jeteur de sorts en possédant une dispose des composantes matérielles et focaliseurs nécessaires à ses incantations, à trois exceptions près : les composantes ou focaliseurs dont le prix est indiqué dans la description du sort, les focaliseurs divins et ceux qui sont trop grands pour entrer dans la sacoches.

Symbole sacré, en bois ou en argent. Un symbole sacré concentre l'énergie positive. Les prêtres s'en servent comme focaliseur pour leurs sorts, mais aussi pour détruire les morts-vivants. Chaque religion a son propre symbole.

Symbole impie. Un symbole impie fonctionne de la même façon qu'un symbole sacré, si ce n'est qu'il concentre l'énergie négative et que ce sont les prêtres mauvais qui s'en servent (ou les prêtres neutres ayant choisi de jeter des sorts maléfiques et de soigner les morts-vivants).

Trousse de déguisement. Ces outils idéaux confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de Déguisement. Ses produits couvrent 10 utilisations seulement.

Trousse de premiers secours. Ces outils idéaux confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de Premiers secours. Ses produits couvrent 10 utilisations seulement.

Habillement

Costume d'artiste. Cette tenue voyante, parfois même criarde, donne l'air ridicule, mais elle permet en fait de danser, de multiplier les acrobaties, de marcher sur une corde raide, ou plus simplement de détalier à toutes jambes si le public réagit mal.

Habit d'érudit. Robe, ceinture, casquette, chaussures souples et cape ou manteau (facultatif).

Habit de cour. Ces vêtements d'apparat suivent la mode du moment. Un personnage n'a presque aucune chance d'influencer nobles et autres gens de la cour en portant ses habits de tous les jours (malus de -2 sur les test de compétence associées au **Charisme** joués pour influencer ces individus). Sans bijoux (un minimum de 50 po, à rajouter au prix des vêtements), il aura l'air d'un parvenu.

Habit de moine. Cette tenue extrêmement simple se compose d'une paire de sandales, d'un pantalon et d'une chemise amples ceinturés avec des écharpes. Elle n'a l'air de rien mais est en fait conçue pour permettre une mobilité optimale à son porteur, et le tissu est de bonne qualité. Il est possible de ranger des armes dans les poches cachées dans les replis, et les écharpes sont suffisamment longues pour faire office de cordes.

Habit de noble. Cette tenue n'a qu'une seule fonction : montrer qu'elle a coûté les yeux de la tête. Gemmes et paillettes de métaux précieux sont incrustées dans le tissu. Pour s'intégrer à la société des nobles, il convient également de posséder une chevalière (voir **Matériel d'aventurier**, ci-dessus) et des bijoux (pour une valeur minimale – ou apparente – de 100 po).

Habit de paysan. Chemise ample et haut-de-chausse à l'avenant, ce dernier étant remplacé par une jupe pour les femmes. Les pieds sont protégés par plusieurs épaisseurs de tissu enroulé.

Tenue d'artisan. Chemise à boutons, jupe ou pantalon retenu par une cordelette, chaussures, chapeau ou casquette (facultatif). Cette tenue peut également inclure un ceinturon ou un tablier (en cuir ou tissu) permettant de transporter des outils.

Tenue d'explorateur. Cette tenue extrêmement complète s'adresse aux gens qui ne savent jamais vraiment à quoi s'attendre. Elle comprend des bottes épaisses, des chausses ou une jupe en cuir, une ceinture, une chemise (à laquelle peut s'ajouter une veste ou un gilet), des gants et un manteau. Il est possible de remplacer la jupe en cuir par une tunique de même matière et une jupe en tissu. Ces habits sont pourvus de multiples poches (surtout le manteau). La tenue comprend également des objets variés pouvant se révéler utiles (écharpe, chapeau à large bord, etc.)

Tenue de voyage. Bottes, jupe ou haut-de-chausse en laine, solide ceinturon, chemise (éventuellement agrémentée d'une veste ou d'un gilet), cape ou manteau à capuche.

Tenue polaire. Cape en laine, chemise en lin, casquette en laine, épais manteau, pantalon ou jupe en velours et bottes. Une telle tenue procure un bonus de circonstances de +5 aux jets de **Vigueur** rendus nécessaires par un froid naturel particulièrement intense.

Tenue polaire. Cape en laine, chemise en lin, casquette en laine, épais manteau, pantalon ou jupe en velours et bottes. Une telle tenue procure un bonus de circonstances de +5 aux jets de **Vigueur** rendus nécessaires par un froid naturel particulièrement intense.

Tenue sacerdotale. Ces vêtements sont conçus pour se livrer à diverses activités ou cérémonies religieuses, pas pour partir en aventure.



Toilette royale. Il s'agit des vêtements, pas des signes de la royauté que sont sceptre, couronne et autres. Particulièrement ostentatoires, ils ne sont que soieries, fourrures, gemmes et métaux précieux.

Nourriture, boisson et hébergement

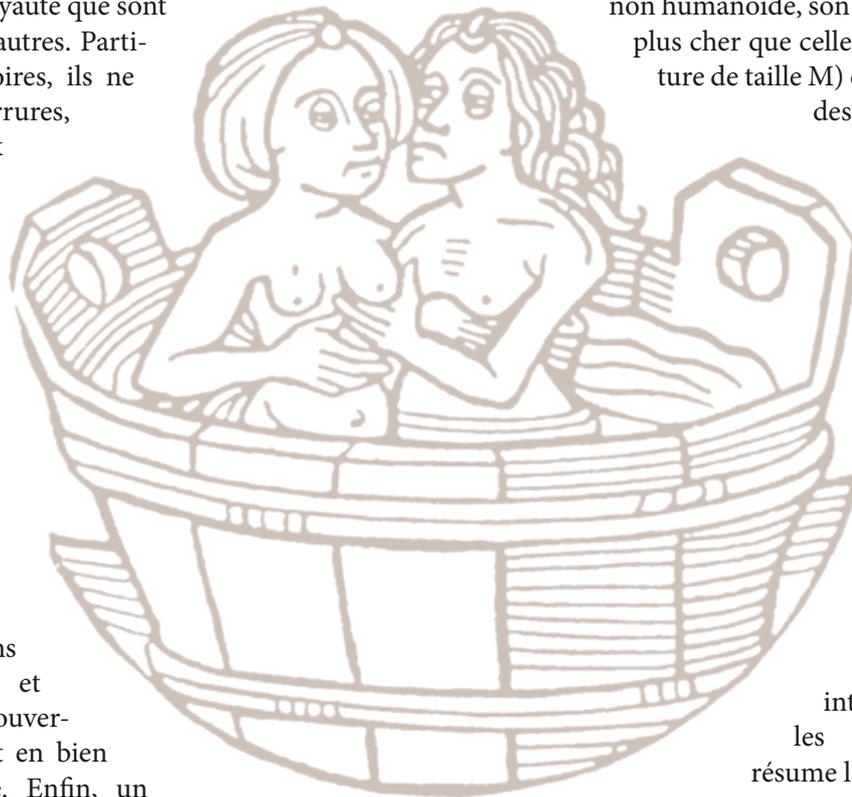
Auberge. Une nuit médiocre à l'auberge prend la forme d'un petit coin de plancher près de l'âtre éteint. Une présentation convenable permet de dormir dans un endroit chauffé et surélevé, avec une couverture et un oreiller, et en bien meilleure compagnie. Enfin, un séjour de bonne qualité signifie une petite chambre personnelle à un seul lit, assortie du confort minimal et d'un pot de chambre couvert.

Repas. Un repas médiocre peut être constitué de pain, de navets bouillis, d'oignon et d'eau. Pour un repas convenable, le menu se composera plutôt de pain, de ragoût de poulet, de carottes et de bière ou de vin coupés d'eau. Enfin, un bon repas pourra être le suivant : pain, bœuf, légumes verts, pâtisseries et bière ou vin.

Montures et harnachement

Âne ou mulet. Peu craintif, ils ont le pied sûr et s'avère capable de porter de lourdes charges sur de longues distances. Contrairement au cheval, ils acceptent de pénétrer dans les catacombes et autres lieux dangereux, bien que cela ne lui fasse guère plaisir.

Barde pour créature de taille M ou G. La barde est l'armure qui protège la tête, le cou, le poitrail, le corps et parfois les jambes d'un cheval. Il existe à peu près autant de bardes différentes que d'armures (voir Table : armures et boucliers). Une barde correspondant à une armure intermédiaire ou lourde protège mieux, mais la vitesse de la monture s'en ressent.



Le cheval étant une créature de taille G et non humanoïde, son armure coûte quatre fois plus cher que celle d'un humain (une créature de taille M) et son poids est le double des chiffres mentionnés sur la Table : armures et boucliers (voir Armures pour créatures inhabituelles). Dans le cas où la barde est censée équiper un poney ou toute autre monture de taille M, son poids est le même que celui indiqué pour un humanoïde de taille M et son coût est seulement doublé.

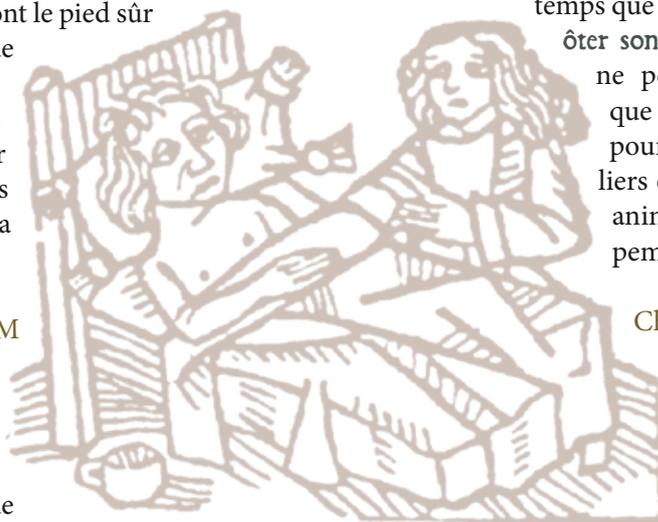
Bardes lourdes ou intermédiaires ralentissent les montures, comme le résume la table suivante.

Barde	Vitesse		
	(12 m)	(15 m)	(18 m)
Intermédiaire	9 m	10,50 m	12 m
Lourde	9 m ¹	10,50 m ¹	12 m ¹

1 Une monture revêtue d'une armure lourde voit sa vitesse de déplacement multipliée par trois seulement lorsqu'elle court (au lieu de quatre).

Les montures volantes sont incapables de décoller si elles sont lestées par une barde lourde ou intermédiaire.

Mettre ou enlever une barde prend cinq fois plus de temps que ne l'indique la Table : enfilez ou ôtez son armure. Un animal en armure ne peut transporter d'autre charge que son cavalier et ses fontes. C'est pour cette raison que les chevaliers ont souvent besoin d'un second animal pour transporter leur équipement.



Cheval. Le cheval est parfait pour les elfes, demi-elfes, demi-orques, humains et nains. Le poney, plus petit, convient plutôt aux gnomes et halflings.

Destriers et poneys de guerre ne rechignent pas au combat. À l'inverse, poneys et chevaux lourds ou légers sont durs à contrôler dans une telle situation.

Chien de selle. Ce chien de taille M a été dressé à porter un humanoïde de taille P (et pas un nain). Au combat, il se montre aussi brave qu'un destrier. On ne subit aucun dégâts en tombant depuis un chien de selle.

Écurie. Indique le prix d'une journée passée à l'écurie. Nourriture et soins de l'animal sont inclus.

Nourriture pour animaux. Chevaux, ânes, mulets ou poneys peuvent se nourrir en paissant, mais il vaut mieux leur acheter une nourriture plus énergétique. Un chien de selle doit manger de la viande chaque jour.

Selle d'équitation. Cette selle de modèle courant est faite pour accueillir un cavalier.

Selle de bât. Cette selle est conçue pour y accrocher équipement et provisions, pas un cavalier. On peut y fixer l'intégralité de la charge acceptée par la monture.

Selle de guerre. La selle de guerre remonte sur l'avant et l'arrière, pour offrir une meilleure assise au cavalier. Ce dernier bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à tous les tests d'Équitation visant à déterminer s'il reste en selle. Même s'il perd connaissance, il a 75 % de chances de rester sur sa monture (contre 50 % seulement avec une selle d'équitation normale).

Selle spéciale. Une selle spéciale correspond à une selle normale de même modèle, si ce n'est qu'elle est destinée à une monture inhabituelle. Il en existe trois modèles : selle d'équitation, de bât ou de guerre.



Moyens de transport

Barque. Cette embarcation de 2,50 à 3,50 mètres de long peut accueillir deux ou trois passagers de taille M. Il se déplace à une vitesse de 2,25 km par heure.

Bateau à fond plat. Ce bateau est long de 15 à 22 mètres de long et large de 4,50 à 6 mètres. Il possède un seul mât à voile carrée et quelques rames. Son équipage est composé de 8 à 15 marins et il peut transporter une cargaison de 40 à 50 tonnes ou une troupe de 100 soldats. Son fond plat lui permet de remonter les cours d'eau et d'effectuer des sorties en mer. Sa vitesse est de 1,5 km par heure.



Carriole. Ce véhicule à quatre roues peut transporter jusqu'à quatre personnes dans un compartiment fermé, plus deux conducteurs. En général, elle est tirée par deux chevaux (ou d'autres bêtes de somme). Une carriole est vendue avec ses harnais.

Chariot. Ce véhicule ouvert à quatre roues est conçu pour transporter de lourdes cargaisons. Deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.

Charrette. Ce véhicule à deux roues est tiré par un seul cheval (ou autre bête de somme). Les harnais sont fournis.

Drakkar. Ce navire élancé, long d'un peu plus de 20 mètres, s'accompagne de 40 rames et de 50 hommes d'équipage. Il possède un seul mât à voile carrée et peut transporter une cargaison de 50 tonnes ou 120 soldats. Un drakkar peut naviguer en mer. Il file à une vitesse de 4,5 km par heure, qu'on le propulse à la rame ou à l'aide de sa voile.

Navire de haute mer. Ce bateau plus grand qu'une trirème est destiné à naviguer en mer. Il mesure entre 22,5 et 27 mètres de long et 6 mètres de large. Il accueille 20 marins. Il peut transporter une cargaison de 150 tonnes. Ses deux mâts portent des voiles carrées. Il se déplace à 3 km par heure.

Traîneau. Ce chariot est monté sur des skis (à la place de roues) qui lui permettent de se déplacer sur la neige ou la glace. En règle générale, deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.

Trirème. Ce grand trois-mâts possède 70 rames par bord et rassemble 200 hommes d'équipage. Long de 40 mètres et large de 6, il peut transporter jusqu'à 150 tonnes de cargaison ou 250 soldats. Pour 8 000 po de plus, il est possible de l'équiper d'un bélier fixé à l'étrave et de trois châteaux disposés à l'avant, à l'arrière et à mi-longueur, destinés à accueillir des machines de guerre. Incapable de braver la haute mer, la trirème ne peut s'éloigner des côtes. Sa vitesse de pointe est la même qu'elle soit poussée par le vent ou propulsée par ses rames, soit 6 km par heure.

Vaisseau de guerre. Ce bâtiment de 30 mètres de long possède un seul mât, ainsi que des rames. Son équipage est composé de 60 à 80 rameurs. Ce navire peut transporter 160 soldats, mais pas pour de longues distances car il n'y a pas assez d'espace pour les vivres nécessaires à nourrir autant de personnes. Le vaisseau de guerre ne peut naviguer en haute mer et se contente de suivre les côtes. Il n'est pas utilisé pour le transport de cargaisons. Il se déplace à 3,75 km par heure quel que soit son mode de propulsion.

Lancement de sorts et services

La meilleure solution à un problème est parfois d'engager quelqu'un d'autre pour le résoudre.

Diligence. Le prix indiqué concerne le trajet effectué à bord d'une diligence qui transporte des personnes et une cargaison légère entre deux villes. À l'intérieur des cités, une calèche peut vous emmener à peu près n'importe où pour une pièce de cuivre.

Droit de passage ou d'entrée. Certaines grandes routes s'accompagnent d'un péage, ou droit de passage, permettant de payer leur entretien et le salaire des soldats qui y patrouillent. De la même manière, quelques villes fortifiées exigent un droit d'entrée (ainsi, parfois, qu'un droit de sortie).

Employé qualifié. Le montant indiqué correspond à une journée de salaire moyen pour des mercenaires, des maçons, des artisans, des scribes, des conducteurs d'attelages et d'autres fonctions nécessitant une compétence. Cette valeur est un salaire minimum, certains employés se font payer beaucoup plus.

Employé non qualifié. Le montant indiqué correspond à une journée de salaire moyen pour un manœuvre, un portier, un cuisinier, une femme de chambre ou pour un autre travail laborieux.

Messager. Cette catégorie comprend les messagers se déplaçant à pied ou à cheval. Si l'individu doit de toutes façons se rendre au lieu où il faut porter le message, il peut éventuellement demander deux fois moins.



Sort. La table indique le prix qu'il faut payer pour qu'un PNJ accepte de jeter le sort demandé. Le coût implique que le personnage vienne voir le PNJ et laisse ce dernier lancer le sort à un moment qu'il jugera opportun (c'est-à-dire généralement 24 heures plus tard, pour qu'il ait le temps de préparer le sort). Si le jeteur de sorts doit se déplacer, il faut négocier avec lui au cas par cas, la réponse par défaut étant systématiquement négative.

Le prix mentionné considère que le sort ne coûte rien, que ce soit en termes de composantes matérielles, de focaliseur ou de PX. En cas de composante matérielle coûteuse, son prix doit être ajouté au total. Si le sort nécessite un focaliseur (autre qu'un focaliseur divin), ajoutez 1/10 du coût de ce dernier à celui de l'enchantement.

De plus, si lancer le sort peut avoir des conséquences néfastes, le jeteur de sort exigera des preuves que l'acheteur a les moyens et est prêt à payer pour réparer le contre-coup éventuel. Et encore, il faut déjà que le PNJ accepte de lancer le sort, ce qui est loin d'être assuré. Dans le cas des sorts qui transportent le lanceur du sort avec ses cibles, il faudra sans doute payer pour le retour du PNJ, même si les personnages ne l'accompagnent pas.

Enfin, toutes les villes et villages n'ont pas un lanceur de sort de niveau suffisant pour lancer n'importe quel sort. En règle générale, il faut voyager jusqu'à une ville importante (au moins) pour être assuré de trouver un PNJ capable de lancer des sorts du 1^{er} niveau, une grande ville pour des sorts du 2^e niveau et une grande capitale pour des sorts de 3^e niveau.

Traversée en bateau. La plupart des navires sont conçus pour d'autres fonctions que le transport des passagers, mais ils ont souvent la possibilité d'en accueillir quelques-uns en plus de leur cargaison. Le prix indiqué doit être doublé pour les créatures de taille G ou plus grande, ainsi que pour les créatures qu'il est difficile d'amener sur un bateau.



Le Combat

Déroulement du combat

Un combat se déroule de manière cyclique. Tous les participants agissent dans le même ordre d'un round sur l'autre. Généralement, voici comment il s'organise :

1. Tous les combattants commencent le combat pris au dépourvu. Une fois qu'un combattant agit, il n'est plus pris au dépourvu.
2. Il faut déterminer qui est conscient de la présence de l'adversaire avant le début du combat. Si tous les protagonistes ne sont pas conscients du danger, le combat commence par un round de surprise, avant le premier round normal.
3. Les combattants qui n'ont pas encore joué leur test d'initiative le font. Tout le monde est désormais prêt pour le premier round de combat.
4. Tous les protagonistes agissent, dans l'ordre indiqué par le résultat de leur test d'initiative (du plus élevé au plus bas).
5. Une fois que tout le monde a agi pendant son tour, un nouveau round commence par celui qui a obtenu la meilleure initiative, alternant les étapes 4 et 5 jusqu'à la fin du combat.

Les tests d'initiative

Au début du combat, chaque participant effectue un test d'initiative, qui n'est rien d'autre qu'un test de **Dextérité** (c'est-à-dire 1d20 + score de **Dextérité**). Les personnages et leurs adversaires agissent dans l'ordre des résultats (celui qui obtient le test d'initiative le plus élevé commence, et ainsi de suite jusqu'au plus petit). Le résultat du test d'initiative initial s'applique à tout le combat, sauf si l'un des protagonistes exécute une action modifiant son initiative (voir Actions modifiant l'initiative).

En cas d'égalité au test d'initiative, c'est le combattant qui a le modificateur total d'initiative le plus élevé qui commence. Si cela ne suffit pas à départager les deux protagonistes, jouez l'initiative à pile ou face.



Pris au dépourvu

Tout participant à un combat est pris au dépourvu tant qu'il n'a pas eu le temps d'agir (autrement dit, tant que son tour de jeu n'est pas arrivé, lors du premier round).

Un personnage pris au dépourvu perd un éventuel bonus de **Dextérité** à la CA. Le pouvoir extraordinaire d'esquive instinctive que possèdent barbares et roublards leur permet de bénéficier de leur bonus de **Dextérité** à la CA même quand ils sont pris au dépourvu.

Un personnage pris au dépourvu ne peut pas porter d'attaque d'opportunité.

Inaction

Même lorsqu'un personnage est dans l'incapacité d'agir, il conserve sa place dans l'ordre d'initiative pour cette rencontre.

La surprise

Lorsqu'un combat débute, les protagonistes qui ne sont pas conscients de la présence de l'ennemi sont automatiquement surpris (à condition d'avoir été repérés par la partie adverse, bien sûr).

Qui a conscience du danger ? Parfois, tous les membres du groupe sont conscients de la présence de l'ennemi, mais il se peut aussi que personne n'ait rien vu ou entendu ou que seuls certains personnages soient surpris. Quand deux groupes adverses se rencontrent, il est tout à fait possible que seuls certains membres de chaque groupe réagissent assez rapidement pour ne pas être surpris.

On peut effectuer des tests de **Détection** ou de **Perception** auditive afin de décider si les personnages décèlent la présence de l'ennemi.

Le round de surprise. Si certains des protagonistes du combat sont conscients de la présence de l'adversaire (mais pas tous), un round de surprise a lieu avant le début du combat proprement dit. Les combattants conscients du danger peuvent agir ; ils jouent donc un test d'initiative. Chacun à leur tour, ils exécutent une action simple, ainsi, éventuellement, que des actions libres. Si personne n'est surpris (ou si tout le monde l'est), le round de surprise n'a pas lieu.



Combattants inconscients du danger. Les créatures qui n'ont pas perçu la présence adverse sont incapables d'agir lors du round de surprise. Automatiquement prises au dépourvu puisqu'elles n'ont pas encore agi, elles perdent leur éventuel bonus de *Dextérité* à la CA.

Le round de combat

Dans l'univers du jeu, chaque round correspond environ à 6 secondes. Il permet à chaque personnage impliqué dans le combat de réaliser une action.

Chaque round commence par le tour de jeu du personnage (ou de la créature) ayant réussi le résultat d'initiative le plus élevé, puis passe au second, et ainsi de suite. L'ordre d'initiative ne varie pas d'un round à l'autre. Quand son tour arrive, un personnage accomplit toutes les actions qui lui sont allouées avant de passer la main au suivant (pour les exceptions, voir **Les attaques d'opportunité** et **Actions modifiant l'initiative**).

Dans la plupart des cas, il est inutile de savoir quand s'achève un round et quand commence le suivant. Un round peut durer du début à la fin de l'ordre d'initiative, ou d'un instant donné (un instant donné du décompte) à un autre (le même instant du décompte, lors du round suivant). Les effets se prolongeant pendant plusieurs rounds s'achèvent à la fin de la durée indiquée, juste avant la valeur d'initiative à laquelle ils ont débuté.

Les différents types d'actions

Chaque type d'action définit le temps nécessaire à l'exécution de l'action concernée et le déplacement qu'il est possible d'accomplir avant la fin des 6 secondes que dure le round. Il y a quatre types d'actions : l'action simple, l'action de mouvement, l'action complexe et l'action libre. Au cours d'un round ordinaire, un personnage peut effectuer une action simple suivie d'une action de mouvement, ou une action de mouvement suivie d'une action simple, ou deux actions de mouvement, ou une seule action complexe. Il peut ajouter une ou plusieurs actions libres à ses autres actions du tour. (On peut toujours remplacer une action simple par une action de mouvement.)

Dans certaines situations, comme pendant le round de surprise, l'activité d'un personnage peut être restreinte. Il ne peut alors effectuer qu'une action simple, ou une action de mouvement (mais pas les deux).

Action libre. Les actions libres prennent un temps négligeable (plonger au sol, parler, etc.). Le personnage peut en accomplir une ou plusieurs tout en exécutant l'action qu'il a choisie. On peut effectuer plusieurs actions libres au cours d'un round, dans les limites du raisonnable.

Action de mouvement. L'action de mouvement permet de se déplacer d'une distance égale ou inférieure à sa vitesse, ou d'accomplir une action prenant un temps équivalent (dégainer une arme non dissimulée, monter en selle, se relever, etc.).

On peut effectuer une action de mouvement à la place d'une action simple. Si un personnage ne se déplace pas au cours du round (la plupart du temps parce qu'il a échangé son déplacement contre une ou plusieurs actions équivalentes), il peut tout de même accomplir un « pas » de placement avant, pendant ou après son action.

Action simple. Une action simple permet d'accomplir quelque chose. L'action simple la plus courante est l'attaque, qui permet de porter une attaque au corps à corps ou à distance. De la même manière, activer un objet magique, boire une potion, lancer un sort ou utiliser sa capacité de classe de destruction des morts-vivants sont des exemples d'actions simples.

Action complexe. Une action complexe demande un round entier d'efforts. Effectuer une charge, une attaque à outrance ou se dégager d'un filet sont des exemples d'actions complexes.

Le personnage ne peut pas se déplacer autrement qu'en exécutant un pas de placement (avant, pendant ou après son action). Il peut aussi accomplir des actions libres (voir ci-dessus).

Certaines actions complexes ne laissent même pas le temps de faire un « pas » de placement.

Activité instantanée. Certaines activités (comme effectuer un « pas » de placement, par exemple) sont si accessoires qu'on ne les considère pas comme des actions, même libres. Elles ne prennent absolument aucun de temps, car elles font partie d'une autre activité.

Activité restreinte. Dans certaines situations, l'activité d'un personnage au cours d'un round peut être restreinte. Dans ce cas, le personnage ne peut effectuer qu'une action simple ou une action de mouvement dans le round (et pas les deux), plus un certain nombre d'actions libres. Il est impossible d'entreprendre une action complexe dans cette situation, mais on peut l'effectuer en deux rounds avec deux actions simples (commencer une action complexe et finir une action complexe, voir ci-dessous).

Les notions et manoeuvres de base du combat

Vitesse de déplacement

La vitesse de déplacement indique quelle distance un personnage peut parcourir en un round, tout en portant une attaque ou en lançant un sort. Elle dépend de la race et de l'armure portée.

Les gnomes et halfelins se déplacent de 4 « pas » (6 mètres), ou de 3 « pas » (4,50 mètres) s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Les nains se déplacent toujours de 4 « pas » (6 mètres), quel que soit l'encombrement de leur armure.

Humains, elfes, demi-elfes et demi-orques se déplacent de 6 « pas » (9 mètres), ou 4 « pas » (6 mètres) s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

De la même manière, un aventurier portant une lourde charge, d'importantes richesses ou un camarade blessé risque d'être ralenti.

De nombreux sorts peuvent affecter la vitesse de déplacement d'un personnage. On applique toujours les modificateurs à la vitesse de déplacement avant de déterminer les effets du port de l'armure ou de l'encombrement. De plus, des modificateurs multiples mais de même type ne se cumulent pas entre eux.

Enfin, un terrain difficile, des obstacles ou une visibilité réduite peuvent aussi gêner le déplacement d'un personnage.

Effectuer deux actions de mouvement dans le même round (ce qu'on désigne parfois sous le terme d'action de double mouvement) permet de parcourir deux fois la distance indiquée. En courant pendant tout le round, on parcourt quatre fois la distance normale (trois fois seulement si l'on est en armure lourde).

Classe d'armure (CA)

La classe d'armure (CA) représente la difficulté que les adversaires ont à toucher le personnage. Elle indique également le chiffre final que l'ennemi doit atteindre pour porter un coup infligeant des dégâts. La CA d'un Personnage Non Joueur se calcule de la façon suivante : 10 + bonus d'armure + bonus de bouclier + score de Dextérité + modificateur de taille.



Taille	Modificateur de taille
Colossal (C)	-8
Gigantesque (Gig)	-4
Très grand (TG)	-2
Grand (G)	-1
Moyen (M)	+0
Petit (P)	+1
Très petit (TP)	+2
Minuscule (Min)	+4
Infime (I)	+8

Modificateurs de taille

Pour un Personnage Joueur la méthode est identique mais la valeur fixe de 10 est remplacée par une valeur aléatoire : le jet d'un d20 (on parle alors de jet de défense : 1d20 + bonus d'armure + bonus de bouclier + score de Dextérité + modificateur de taille, donc).

Notez que l'armure limite le bonus de Dextérité, et qu'un personnage revêtu d'une armure particulièrement encombrante risque fort de ne pas bénéficier de l'intégralité de son bonus de Dextérité.

Dans certains cas de figure, le bonus de Dextérité n'est pas pris en compte. En effet, il représente la faculté que le personnage a d'éviter les attaques. Mais s'il ne les voit pas venir, sa vitesse de réaction ne lui sert à rien.

Autres modificateurs. Plusieurs autres facteurs peuvent améliorer la CA d'un combattant.

Bonus d'altération. Ces bonus augmentent l'efficacité de l'armure.

Bonus de parade. Les effets conférant un bonus de parade détournent les attaques, ce qui améliore la CA.

Bonus d'armure naturelle. L'armure naturelle augmente la CA.

Bonus d'esquive. D'autres bonus représentent l'aisance avec laquelle on évite les coups. Ces bonus sont appelés bonus d'esquive, et ils disparaissent dans tous les cas de figure où le bonus de Dextérité cesse de s'appliquer (par contre, le fait de porter une armure ne réduit pas les bonus d'esquive ; seul le bonus de Dextérité est plafonné de la sorte). Contrairement à la plupart des types de bonus, ceux d'esquive se cumulent entre eux.

Notez que les attaques dites « de contact » ne tiennent aucun compte de l'armure, du bouclier ou de l'armure naturelle. Par contre, le modificateur de taille s'applique normalement, de même que les bonus de Dextérité et de parade.

Points de vie

Les points de vie représentent deux choses dans l'univers du jeu : la résistance aux dégâts d'un personnage (ou d'une créature) et la faculté de minimiser l'impact d'un coup terrible afin de le rendre moins dangereux.

Lorsque les points de vie d'un personnage tombent à 0, il est mis hors de combat. À -1, l'aventurier est mourant. À -10, ses ennuis sont terminés : il est mort.

Espace contrôlé

Un personnage contrôle la zone (ou l'espace) dans laquelle il est capable de faire des attaques de corps à corps et ce même si ce n'est pas à lui d'agir. Sur un plan quadrillé, l'espace contrôlé est constitué des cases adjacentes au personnage (en incluant les diagonales). Si l'un des adversaires du personnage accomplit certaines actions dans cette zone, il s'expose à une attaque d'opportunité (voir **Les attaques d'opportunité**) de la part de l'aventurier. Un personnage ne portant pas d'arme ne peut normalement pas contrôler l'espace autour de lui et ne peut donc pas porter d'attaques d'opportunité.

Allonge. La plupart des créatures de taille M ou plus petites ont une allonge d'un « pas » (1,50 mètre) seulement. Cela signifie qu'elles ne peuvent frapper leurs ennemis que s'ils sont à un « pas » ou moins d'eux. Néanmoins, une créature de taille P ou M qui utilise une arme à allonge contrôle plus d'espace qu'avec une autre arme. De même, la plupart des créatures de taille G ou plus grandes ont une allonge de 2 « pas » (3 mètres) ou plus.



Jet d'attaque

Un jet d'attaque représente la tentative d'un personnage pour frapper son adversaire lors de son tour de jeu dans le round. Pour effectuer un jet d'attaque, on jette 1d20 auquel on ajoute le bonus d'attaque du personnage. (De nombreux modificateurs peuvent s'appliquer à ce jet.) Si le résultat final égale ou dépasse la CA de l'adversaire, le coup touche et inflige des dégâts.

Coup automatiquement réussi ou raté. On rate automatiquement son coup sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet d'attaque. De la même manière, l'attaque réussit toujours sur un 20 naturel (à noter que celui-ci est également un coup critique possible).



Bonus d'attaque

Avec une arme de corps à corps, le bonus d'attaque est égal à :

Bonus de base à l'attaque + score de Force + modificateur de taille

Avec une arme à distance, il devient :

Bonus de base à l'attaque + score de Dextérité + modificateur de taille + malus de portée

Attaques au corps à corps. Effectuer une attaque unique au corps à corps est une action simple. La plupart des armes de corps à corps permettent de frapper tout adversaire distant d'un « pas » (1,50 mètre) ou moins. (On considère ces ennemis comme étant adjacents au personnage.) Certaines armes confèrent toutefois une plus grande allonge. Ces armes, dites à allonge, permettent de toucher un adversaire situé à 2 « pas » (3 mètres) de distance, mais pas de frapper un ennemi adjacent.

Attaques à mains nues. Frapper des poings, des pieds ou de la tête fonctionne comme les autres attaques de corps à corps, aux exceptions suivantes.

Attaques d'opportunité. Le fait d'attaquer à mains nues provoque une attaque d'opportunité de la part de l'adversaire qu'on cible, à condition qu'il soit équipé d'une arme de corps à corps. Cette attaque d'opportunité a lieu avant l'attaque qui la provoque. Une attaque à mains nues ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part des autres belligérants, contrairement au fait de tirer à l'arc. On peut attaquer à mains nues sans risque un adversaire qui ne porte pas lui-même d'arme de corps à corps.

Inversement, on ne peut porter d'attaques d'opportunité à mains nues (mais voir Être armé à mains nues, ci-dessous).

Être armé à mains nues. Certains personnages ou monstres sont parfois considérés comme armés même lorsqu'ils combattent à mains nues. C'est le cas des personnages possédant le don **Science du combat à mains nues**, d'un lanceur de sorts délivrant un sort de contact ou d'un monstre combattant avec ses armes naturelles. Cette distinction est valable aussi bien pour l'attaque que pour la défense (le personnage peut porter des attaques d'opportunité).

Attaques à distance. Effectuer une attaque unique à distance est une action simple. Les armes de jet ou à projectiles peuvent être utilisées contre toute cible sur laquelle on a une ligne de mire dégagée et se trouvant dans les limites de portée maximale de son arme. Pour une arme de jet, la limite de portée est égale à cinq facteurs de portée. Pour une arme à projectiles, elle se monte à dix facteurs de portée. Certaines armes peuvent avoir des portées maximales différentes, qui sont alors indiquées dans leur description.

Quand on utilise une arme de jet ou à projectiles sur un adversaire en train de combattre au corps à corps avec un compagnon, on subit un malus de -4 au jet d'attaque. Dans ce cas de figure, on considère que deux individus sont au corps à corps s'ils sont ennemis et si au moins l'un des deux contrôle l'espace de l'autre. (Un personnage inconscient ou immobilisé (par un sort ou autre) n'est considéré au corps à corps que s'il se fait attaquer.)

Si la créature ciblée par le personnage (ou la partie de la créature qu'il cible, si c'est une grosse créature) est au moins à 2 « pas » (3 mètres) de l'allié le plus proche, le malus de -4 ne s'applique pas, même si la cible est engagée au corps à corps grâce à une allonge supérieure.

Tir de précision. Un personnage possédant le don **Tir de précision** ne subit pas ce malus.

Attaques multiples. Si le personnage a droit à plusieurs attaques par round parce qu'il possède un bonus de base à l'attaque suffisamment élevé, parce qu'il combat à l'aide de deux armes ou d'une arme double ou pour une autre raison, il ne peut en bénéficier que s'il attaque à outrance, ce qui correspond à une action complexe.

Le personnage n'a pas besoin d'indiquer à l'avance comment il compte répartir ses attaques ; il peut décider au fur et à mesure, en fonction du résultat des précédentes.

Lors d'une attaque à outrance, l'aventurier ne peut pas se déplacer autrement qu'en faisant un pas de placement (voir Faire un pas de placement), avant, après ou entre les attaques.

Dans le cas où le personnage bénéficie de plusieurs attaques en raison de son bonus de base à l'attaque élevé, il est obligé de les délivrer dans l'ordre, en commençant par celle qui s'accompagne du meilleur bonus. Par contre, s'il combat avec deux armes, il choisit laquelle frappe en premier. De même, s'il utilise une arme double, il décide quelle tête frappe d'abord.

Après sa première attaque, un personnage peut changer d'avis et décider d'effectuer une action de mouvement au lieu de porter sa ou ses attaques restantes. S'il a déjà effectué son pas de placement, il ne peut utiliser cette action pour se déplacer, mais peut entreprendre un autre type d'action de mouvement.

Enchaînement. L'attaque d'enchaînement offerte par le don **Enchaînement** peut être portée dès qu'elle s'applique. C'est une exception à la règle générale qui limite le nombre d'attaques à une en dehors d'une attaque à outrance.

Attaques de contact. Certaines attaques ne tiennent aucun compte de l'armure, du bouclier ou de l'armure naturelle. Dans ce cas, l'attaquant effectue un jet d'attaque de contact (soit au corps au corps, soit à distance). Ce jet d'attaque se joue normalement, mais la CA de la cible n'inclut pas ses bonus d'armure, de bouclier ou d'armure naturelle. Par contre, son modificateur de taille s'applique normalement, de même que ses bonus de **Dextérité** et de **parade**.

Combattre sur la défensive. Il est possible de combattre défensivement en choisissant l'option action d'attaque tout comme en choisissant l'option d'attaque à outrance. Dans ce cas, le personnage subit un malus de -4 à toutes ses attaques du round (attaque d'opportunité comprise). Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA.



Prise en tenaille

Un personnage bénéficie d'un bonus de prise en tenaille de +2 au jet d'attaque sur un adversaire si une personne ou une créature alliée se trouve sur un bord ou un coin opposé de l'adversaire par rapport au personnage et contrôle l'espace de l'adversaire.

En cas de doute sur une prise en tenaille, il faut utiliser (ou imaginer) un plan quadrillé et tracer une ligne imaginaire entre les centres des cases des deux alliés. Si cette ligne traverse deux bords opposés de l'espace occupé par l'adversaire (y compris les coins de ses bords), alors, il y a prise en tenaille.

Exception. Dans le cas d'une créature occupant un espace de plusieurs cases, elle peut choisir n'importe laquelle de ces cases pour déterminer si elle prend un adversaire en tenaille.

Seul un allié qui est en mesure de porter une attaque de corps à corps sur un adversaire (c'est ce que signifie contrôler l'espace qu'il occupe) peut justifier un bonus de prise en tenaille contre cet adversaire.

Les créatures ayant une allonge de 0 mètre (comme une créature de taille TP ou plus petite) ne peuvent prendre en tenaille.

Les attaques d'opportunité

Il arrive qu'un combattant au corps à corps baisse sa garde. Dans ce cas, ses adversaires directs peuvent en profiter pour porter une attaque en plus que leur quota normal : c'est une attaque d'opportunité.

Actions provoquant une attaque d'opportunité. Deux types d'actions provoquent généralement des attaques d'opportunité : se déplacer hors d'une case contrôlée et entreprendre certaines actions dans une case contrôlée.

Déplacement. Le fait de sortir d'un espace contrôlé (mais pas d'y entrer) provoque généralement une attaque d'opportunité. Toutefois, deux méthodes courantes permettent d'éviter cette attaque : le « pas » de placement et l'action de retraite (se reporter à la description de ces deux actions, plus loin dans le chapitre).

Actions déconcentrantes. Certaines actions exposent à une attaque d'opportunité lorsqu'on les effectue dans une case contrôlée par un ennemi, car elles obligent le personnage à porter son attention ailleurs que sur la bataille en cours. En règle générale, déterminer si une action donnée provoque ou non une attaque d'opportunité est juste une affaire de bon sens : à partir du moment où, pour agir, le personnage doit se concentrer sur autre chose que sur le fait d'éviter les coups portés par l'individu qui lui fait face, on peut partir du principe qu'il provoque une attaque d'opportunité. Ainsi tirer à l'arc, boire une potion, prodiguer les premiers secours, lancer un sort, se relever (quand on est à terre) ou allumer une torche ne sont pas les idées du siècle lorsqu'on est à portée d'épée d'un adversaire.



Porter une attaque d'opportunité. Une attaque d'opportunité est une attaque de corps à corps normale, si ce n'est qu'on ne peut en placer qu'une seule par round au maximum. Porter une attaque d'opportunité n'est pas obligatoire, on peut laisser passer la possibilité de porter une telle attaque.

L'attaque d'opportunité s'effectue toujours avec le bonus à l'attaque normal du personnage, et ce même si le personnage a déjà attaqué au cours du round.

Une attaque d'opportunité « interrompt » le cours habituel des actions du round. Lorsqu'un personnage provoque des attaques d'opportunité, elles sont résolues immédiatement, puis l'on reprend le tour de jeu du personnage s'il a provoqué une attaque d'opportunité au milieu de son round, ou on passe au suivant s'il l'avait fini.

Attaques réflexes et attaques d'opportunité multiples. Le don **Attaques réflexes** permet de porter, au cours d'un round, un nombre d'attaques d'opportunité égal à 1 + le score de **Dextérité** du personnage. Cela ne permet toutefois pas de porter plus d'une attaque pour la même opportunité, mais si le même adversaire provoque une attaque d'opportunité à deux occasions différentes, le personnage peut alors porter deux attaques d'opportunité distinctes, une pour chaque opportunité. Sortir de plus d'une case contrôlée par un personnage ne compte que comme une seule opportunité. Toutes ces attaques s'effectuent avec le bonus de base maximal.



Infliger des dégâts

Jet de dégâts. Si le résultat du jet d'attaque est supérieur ou égal à la CA de la cible, cette dernière est touchée et il faut déterminer les dégâts qu'elle subit. Pour ce faire, on jette le ou les dés de dégâts correspondant à l'arme utilisée. Toute attaque réussie à l'aide d'une arme inflige des dégâts correspondant au type d'arme utilisée (voir le chapitre consacré aux armes). Les bonus aux jets de dégâts des armes s'appliquent aussi aux attaques à mains nues et aux armes naturelles (griffes, gueule, etc.).

Les dégâts sont retranchés du total actuel de points de vie de la cible.

Dégâts minimaux des armes. Quels que soient les malus appliqués aux dégâts infligés, ceux-ci se montent toujours au moins à 1 point pour une attaque réussie.

Bonus de Force. À chaque coup au but, on applique son score de **Force** aux dégâts infligés par une arme de corps à corps ou de jet (ou une fronde). Si le personnage a un score négatif de **Force**, celui-ci s'applique également aux dégâts qu'il occasionne avec un arc ordinaire, mais pas avec un arc composite.

Arme utilisée dans la main non directrice. Lorsque le personnage touche avec l'arme qu'il utilise dans sa main non directrice (la main gauche pour un droitier), il n'ajoute que la moitié de son score de **Force** aux dégâts infligés.

Arme à deux mains. Si le personnage utilise une arme à deux mains, il ajoute une fois et demie son bonus normal (un bonus de +2 deviendra donc +3). Néanmoins, les armes légères ne bénéficient pas de ce bonus quand on les utilise à deux mains.

Coups critiques. Quand un personnage obtient un 20 naturel (c'est-à-dire que le résultat du d20 est de 20 avant modifications), il touche automatiquement quelle que soit la classe d'armure de son adversaire et il y a également possibilité de coup critique. Dans ce cas, on effectue aussitôt un jet de critique, c'est-à-dire un nouveau jet d'attaque, assorti des mêmes modificateurs que le précédent. Si ce second jet égale ou dépasse la CA de la cible, le premier était bien un critique. (Il suffit de toucher l'adversaire pour parvenir à ce résultat ; il n'est pas besoin de tirer un nouveau 20.) Si le second jet rate, le premier était juste un coup normal (pas de critique).

Lorsqu'on réussit un coup critique, on rejoue les dés de dégâts à plusieurs reprises, en ajoutant à chaque fois le bonus normal aux dégâts et en totalisant le tout. Sauf indication contraire, la zone de critique possible d'une arme est de 20 et le facteur de critique est de x2.

Zone de critique possible plus étendue. Certaines armes offrent la possibilité de réussir un coup critique sur un résultat autre qu'un 20 naturel au dé. À noter qu'un résultat inférieur à 20 n'est pas un coup automatique. Une attaque ratée ne peut devenir un coup critique.

Facteur de critique plus élevé. Certaines armes infligent des dégâts plus importants en cas de critique réussi.

Exception. Les dégâts représentés sous la forme de dés supplémentaires (comme c'est le cas pour l'attaque sournoise et une arme équipée d'un cristal d'assaut de feu) ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Sorts et coups critiques. Les sorts qui nécessitent un jet d'attaque pour atteindre leur cible peuvent obtenir un coup critique. Ce n'est pas le cas de ceux qui touchent automatiquement.

Multiplications successives des dégâts. Quand on multiplie des dégâts à plusieurs reprises, chaque multiplicateur est calculé à partir des dégâts de base, et non du multiplicateur précédent.

Dégâts aux caractéristiques. Certaines créatures et certains sorts affaiblissent temporairement les caractéristiques.

Les blessures et la mort

Les points de vie du personnage déterminent la quantité de coups auxquels il peut résister. Peu importe le nombre de points de vie perdus, un personnage à qui il reste au moins 1 point de vie n'est aucunement handicapé par ses blessures.

Perte de points de vie

On perd le plus souvent des points de vie en subissant des dégâts létaux.



Effet des pertes de points de vie. Les dégâts n'affectent pas le personnage tant que leur total reste positif.

À 0 point de vie, l'aventurier est mis hors de combat.

De -1 à -9 points de vie, il est mourant.

À partir de -10 points de vie, il est mort.

Hors de combat (0 point de vie)

Lorsque les points de vie d'un personnage tombent exactement à 0, il se retrouve hors de combat.

Son activité est restreinte à une action simple ou une action de mouvement par round (mais pas les deux, et pas une action complexe). Il peut entreprendre une action de mouvement sans aggraver son état, mais n'importe quelle action simple (ainsi que d'autres actions fatigantes) lui fait perdre 1 point de vie dès qu'il l'a accomplie. À moins que l'action ait eu pour conséquence de soigner le personnage, celui-ci se retrouve à -1 point de vie et passe au stade de mourant.

Si les points de vie de l'aventurier redeviennent positifs, il retrouve instantanément tous ses moyens, comme s'il n'était jamais descendu à 0 point de vie ou moins.

Le personnage peut également être hors de combat lorsqu'il revient lentement à la vie. Dans ce cas, il récupère progressivement de ses blessures et peut avoir moins de 0 point de vie (voir État stable et récupération, plus bas).

Mourant (-1 à -9 points de vie)

Lorsque les points de vie du personnage tombent entre -1 et -9, il est mourant.

Il sombre immédiatement dans l'inconscience et ne peut plus rien faire.

Un personnage mourant perd 1 point de vie chaque round. Cela continue tant qu'il n'est pas stabilisé.

Mort (-10 points de vie ou moins)

Le personnage meurt aussitôt si ses points de vie tombent à -10 ou moins. Il peut également perdre la vie si un affaiblissement temporaire ou une diminution permanente de caractéristique fait tomber son score de **Constitution** à -5.

État stable et récupération

Lors de chacun de ses tours de jeu, un personnage mourant doit lancer 1d100 pour savoir s'il devient stable ou s'il s'enfonce. Le premier de ces jets a lieu le round suivant sa chute à -1 point de vie ou moins. Il a 10% de chances de se stabiliser, et s'il ne réussit pas, il perd 1 point de vie. (Un personnage inconscient ou mourant ne peut effectuer aucune action spéciale pour changer le rang d'initiative à laquelle on joue ses actions.)

Si ses points de vie tombent à -10 (ou en dessous), le personnage meurt aussitôt.

Un test de **Premiers secours** de DD 15 réussi permet de stabiliser l'état d'un personnage mourant, avec pour conséquence qu'il cesse de perdre des points de vie.

Si un sort de guérison lui rend ne serait-ce qu'un point de vie, il cesse de perdre des points de vie et son état se stabilise.

Si des soins ramènent le personnage à 0 point de vie, il reprend conscience mais est hors de combat. S'il remonte à 1 point de vie ou plus, il peut recommencer à agir normalement, comme s'il n'avait jamais été mourant. Un personnage capable de faire usage de magie peut recommencer à faire appel à ses sorts.

Un personnage dont l'état a été stabilisé par l'intervention d'un soigneur (à l'aide de magie ou de la compétence **Premiers secours**) finit par reprendre connaissance et récupérer des points de vie. Mais si personne ne veille sur lui, ses blessures risquent de se rouvrir et il est loin d'être tiré d'affaire.

Récupération avec assistance. Jetez 1d100 une heure après que l'état d'un personnage mourant a été stabilisé. Le personnage a 10 % de chances de reprendre connaissance, auquel cas il se retrouve hors de combat (comme s'il avait 0 point de vie). Si le jet est raté, on le rejoue toutes les heures. Même si le personnage ne reprend pas connaissance, il récupère ses points de vie au rythme habituel et redevient opérationnel dès que ses points de vie repassent en positif (1 ou plus).

Récupération sans assistance. Un aventurier gravement blessé et sans personne pour s'occuper de lui succombe généralement. Cela étant, il a une petite chance de s'en sortir, mais les risques de rechute sont non négligeables. Un personnage dont l'état se stabilise sans assistance (c'est-à-dire un personnage ayant réussi le jet de 10 % mentionné plus haut) continue de perdre des points de vie, mais moins rapidement. Chaque heure, il a 10 % de chances de reprendre connaissance. Chaque fois qu'il rate ce jet, il perd 1 point de vie (il ne récupère pas de points de vie normalement).

Même s'il parvient à reprendre conscience (mais hors de combat), le personnage esseulé n'est pas assuré de récupérer des points de vie, même s'il se repose. Chaque jour (en commençant par le premier), il a 10 % de chances de commencer à récupérer des points de vie normalement. En cas d'échec, il rechute et perd 1 point de vie.

Une fois que le personnage recommence à récupérer des points de vie, il ne risque plus d'en perdre (même si son nombre de points de vie actuels est toujours négatif).

La guérison

Quand on a subi des blessures, on peut récupérer les points de vie perdus en se reposant ou par magie. Quelle que soit la méthode utilisée, il est impossible de dépasser son maximum de points de vie.

Guérison naturelle. Grâce à une bonne nuit de repos (8 heures de sommeil ou plus), un personnage regagne un nombre de points de vie égal à son niveau. Toute interruption conséquente durant ce repos empêche toute récupération pour cette nuit.

Si un personnage reste au lit ou se repose pendant toute une journée, il récupère un nombre de points de vie égal à deux fois son niveau.

Guérison magique. Divers sorts et pouvoirs permettent de récupérer des points de vie.

Limites de la guérison. Il est impossible de récupérer plus de points de vie qu'on en a perdu. Même les sorts de guérison ne permettent pas de faire passer le nombre de points de vie actuels du personnage au-dessus de son maximum.

Guérison des caractéristiques affaiblies. Les caractéristiques temporairement affaiblies se régénèrent comme les points de vie perdus, au rythme de 1 point par nuit de repos (8 heures) et par caractéristique et de 2 points par journée complète de repos et par caractéristique.

Points de vie temporaires

Certains effets magiques confèrent des points de vie temporaires au sujet. Lorsque cela se produit, notez le nombre de points de vie actuels du personnage, avant de prendre en compte l'effet magique. Quand les points de vie temporaires disparaissent, le total de points de vie de l'aventurier retombe à la valeur notée, à moins qu'il se trouve déjà en dessous (auquel cas il reste stable).

Quand les points de vie temporaires sont perdus, il n'existe aucun moyen de les récupérer, pas même par magie.

Points de vie et augmentation temporaire de Constitution. Notez qu'une augmentation, même temporaire, de la valeur de **Constitution** du personnage peut se traduire par une augmentation ponctuelle de son nombre de points de vie. Dans ce cas, il ne s'agit pas de points de vie temporaires. Si on les perd, on peut les récupérer, et ils ne disparaissent pas en premier en cas de blessure.

Dégâts non-létaux

Certaines attaques infligent des dégâts non-létaux, tout comme certaines circonstances (chaleur excessive, grande fatigue physique). Si votre personnage subit des dégâts non-létaux, faites-en le total à part. *Ne les déduisez surtout pas de son nombre de points de vie !* Ce ne sont pas de “ vrais ” points de dégâts. Si les dégâts non-létaux encaissés par le personnage égalent son nombre de points de vie actuels, il chancelle ; s'ils le dépassent, il perd connaissance. À noter que cela se produit que les dégâts non-létaux augmentent ou que le total des points de vie du personnage diminue.

Infliger des dégâts non-létaux à l'aide d'une arme conçue pour infliger des dégâts létaux. Il est possible d'utiliser une arme de corps à corps infligeant des dégâts létaux pour infliger des dégâts non-létaux, mais le jet d'attaque subit alors un malus de -4.

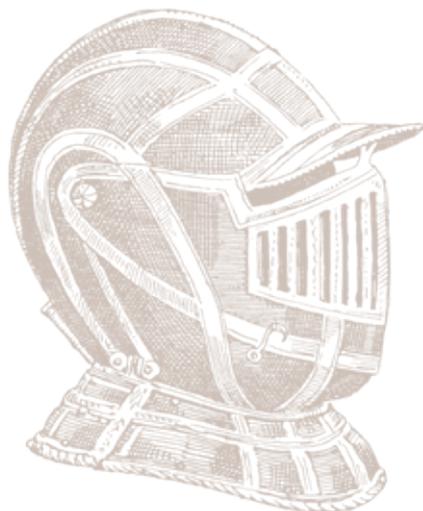
Infliger des dégâts létaux à l'aide d'une arme conçue pour infliger des dégâts non-létaux. À l'inverse, on peut utiliser une arme infligeant habituellement des dégâts non-létaux de manière à infliger des dégâts létaux, mais le jet d'attaque s'accompagne là aussi d'un malus de -4.

Créature chancelante ou inconsciente. Lorsque les points de vie d'une créature sont égaux aux dégâts non-létaux qu'elle a encaissés, elle chancelle. Elle est alors si affaiblie que son activité est restreinte à une action simple par round. Elle cesse de chanceler quand ses points de vie remontent au-dessus des dégâts non-létaux subis.

Si les dégâts non-létaux deviennent plus importants que les points de vie restants, le personnage s'effondre, inconscient. Il est sans défense si on continue à l'attaquer.

Guérison des dégâts non-létaux. Les dégâts non-létaux disparaissent au rythme de 1 point par heure et par niveau.

Les sorts permettant de récupérer des points de vie font également disparaître un nombre égal de points de dégâts non-létaux, le cas échéant.



Modificateurs de combat : Circonstances favorables ou défavorables

L'attaquant ...	Corps à corps	À distance
... à terre ou à plat ventre	-4	-1
... est ébloui	-1	-1
... est en position surélevée	+1	+0
... est enchevêtré	-2 ²	-2 ²
... est invisible	+2 ³	+2 ³
... est secoué ou effrayé	-2	-2
... prend le défenseur en tenaille	+2	-
... se serre dans un espace étroit	-4	-4

Modificateurs au jet d'attaque

1 La plupart des armes à distance ne peuvent être utilisées par un personnage à terre, sauf les arbalètes, qui peuvent être utilisés sans aucun malus.

2 Un personnage enchevêtré subit également un malus de -2 en Dextérité, ce qui peut affecter son jet d'attaque.

3 Le défenseur perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA. Ce bonus ne s'applique pas si la cible est aveugle.

Le défenseur ...	Corps à corps	À distance
... est à couvert	+4	+4
... est aveugle	-2 ¹	-2 ¹
... est camouflé ou invisible	Voir Camouflage	
... est recroquevillé	-2 ¹	-2 ¹
... est enchevêtré	+0 ²	+0 ²
... est pris au dépourvu (par exemple : surpris, en équilibre ou en pleine escalade)	+0 ¹	+0 ¹
... est en situation de lutte (pas l'attaquant)	+0 ¹	+0 ^{1,3}
... est sans défense (par exemple : paralysé, endormi ou ligoté)	-4 ⁴	+0 ⁴
... est assis ou agenouillé	-2	+2
... est à terre	-4	+4
... se serre dans un espace étroit	-4	-4
... est étourdi	-2 ¹	-2 ¹

Modificateurs à la CA

1 Le défenseur perd son bonus de Dextérité à la CA.

2 Un personnage enchevêtré subit également un malus de -2 en Dextérité.

3 On détermine aléatoirement lequel des deux lutteurs l'attaque à des chances de toucher. Sa cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

4 Le score de Dextérité du défenseur est considéré étant de -5. Les roubards peuvent porter des attaques sournoises aux défenseurs sans défense ou immobilisés.

Cible sans défense

Un adversaire peut être sans défense parce qu'il est ligoté, endormi, paralysé, inconscient ou à la merci du personnage pour une autre raison.

Un personnage sans défense subit un malus de -4 à la classe d'armure contre les attaques de corps à corps, mais n'est pas pénalisé contre les attaques à distance. L'éventuel bonus de Dextérité de la cible n'entre pas en compte dans le calcul de sa CA. En fait, on considère même que son score de Dextérité est égal à -5, ce qui lui inflige un malus équivalent à la CA au lieu de son modificateur habituel. De plus, les roublards peuvent lui délivrer une attaque sournoise à tous les coups. Il est possible de tenter d'achever un ennemi sans défense en lui donnant un coup de grâce (voir plus bas).

Combat à deux armes

Si, en plus de son arme principale dans sa main directrice, un personnage manie une arme secondaire dans sa main non directrice, celle-ci lui permet de passer une attaque supplémentaire par round. (Cette attaque supplémentaire n'est possible que lors d'une attaque à outrance.) Le personnage subit un malus au jet d'attaque : -6 à sa ou ses attaques principales et -10 à l'attaque secondaire. Il peut réduire ces malus de deux façons :

- Si le personnage utilise une arme secondaire légère, les malus baissent de 2 points chacun. (Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère).
- Le don **Combat à deux armes** réduit le malus de la main directrice de 2 points et celui de la main non directrice de 6 points.

Les diverses combinaisons possibles sont résumées par la Table : malus liés combat à deux armes.

Circonstances	Main directrice	Autre main
Malus normaux	-6	-10
Arme légère dans l'autre main	-4	-8
Don de Combat à deux armes	-4	-4
Arme légère dans l'autre main et don de Combat à deux armes	-2	-2

Table : malus liés au combat à deux armes

Arme double. Le personnage peut utiliser une arme double pour délivrer une attaque supplémentaire avec la tête qu'il tient dans sa main non directrice, comme s'il utilisait deux armes. Les malus qu'il subit sont les mêmes que s'il utilisait une arme secondaire légère dans sa main non directrice.

Armes de jet. Les règles sont les mêmes pour un personnage qui utilise une arme de jet dans chaque main. Les dards sont alors traités comme des armes légères, tandis que le filet, la fronde et les javelines sont considérés comme des armes à une main.

Abri et camouflage

Abri

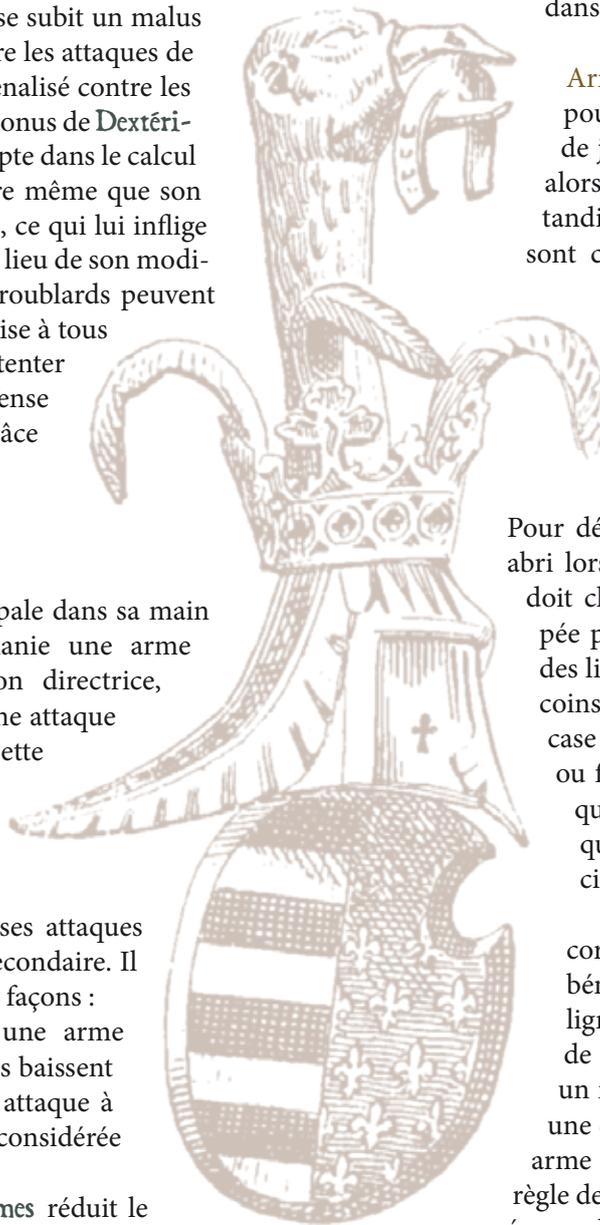
Pour déterminer si une cible bénéficie d'un abri lors d'une attaque à distance, le joueur doit choisir un des coins de la case occupée par son personnage. Si au moins une des lignes qui mènent de ce coin à l'un des coins de la case de la cible passe par une case ou un bord qui bloque la ligne d'effet ou fournit un abri, ou à travers une case qui est occupée par une créature (autre que la cible elle-même), la cible bénéficie d'un abri (bonus de +4 à la CA).

Lorsqu'un personnage frappe au corps à corps une cible adjacente, elle bénéficie d'un abri si n'importe quelle ligne entre la case du personnage et celle de la cible traverse un mur (y compris un muret). Lorsqu'un personnage frappe une cible qui n'est pas adjacente (avec une arme à allonge par exemple), on utilise la règle des armes à distance pour déterminer la présence d'un abri.

Abri et obstacles bas. Un obstacle bas (comme un muret ne dépassant pas les hanches du personnage) fournit un abri, mais uniquement aux créatures distantes de 9 mètres ou moins (6 cases) de cet obstacle. L'attaquant peut ignorer l'abri s'il est plus près de l'obstacle que sa cible.

Abri et attaques d'opportunité. Un défenseur bénéficiant d'un abri ne s'expose pas aux attaques d'opportunité.

Abri et bonus aux jets de Réflexes. Un abri confère un bonus de +2 sur les jets de Réflexes contre les attaques dont le point d'origine ou le centre de rayonnement se situe de l'autre côté de l'abri par rapport au personnage. Les effets de type étendus peuvent contourner les coins et un abri n'est donc d'aucune aide face à ces attaques.



Abri et tests de Discrétion. On peut utiliser un abri pour tenter un test de **Discrétion**. Une autre possibilité est de bénéficier d'un camouflage.

Abri mou. Une créature, et même un ennemi, peut fournir un abri contre les attaques à distance, ce qui confère un bonus de +4 à la CA. Cependant, un abri mou de ce type ne confère aucun bonus aux jets de sauvegarde et ne permet pas de tenter un test de **Discrétion**.

Abri et créatures de taille supérieure à la moyenne. On détermine la présence d'un abri au corps à corps de façon légèrement différente pour les créatures dont l'espace occupé est plus large que 1,50 mètre (1 case). Ces créatures peuvent choisir n'importe laquelle des cases qu'elles occupent pour déterminer si l'un de leurs adversaires bénéficie d'un abri. Inversement, lorsqu'on attaque une de ces créatures, on peut choisir n'importe laquelle des cases qu'elle occupe pour déterminer si elle bénéficie d'un abri.

Abri total. Lorsqu'un personnage ne peut établir de ligne d'effet vers une créature (par exemple, si elle se trouve derrière un mur haut), elle bénéficie d'un abri total par rapport à lui. On ne peut attaquer une créature qui bénéficie d'un abri total.

Degrés d'abri. Dans certains cas, un abri peut conférer un bonus plus important à la CA et aux jets de Réflexes, qui peuvent être doublés. De plus, une créature bénéficiant de cette forme d'abri supérieure obtient les effets de l'aptitude de classe d'esquive extraordinaire contre toutes les attaques contre lesquelles le bonus d'abri aux jets de Réflexes s'applique. Un abri supérieur confère également un bonus de +10 sur les tests de **Discrétion**.

Camouflage

Pour déterminer si une cible bénéficie de camouflage lors d'une attaque à distance, le joueur doit choisir un des coins de la case occupée par son personnage. Si au moins une des lignes qui mènent de ce coin à l'un des coins de la case de la cible passe par une case ou un bord qui fournit un camouflage, la cible bénéficie d'un camouflage.

Lorsqu'un personnage frappe au corps à corps une cible adjacente, elle bénéficie d'un camouflage si sa case est entièrement couverte d'un effet qui procure un camouflage. Lorsqu'un personnage frappe une cible qui n'est pas adjacente (avec une arme à allonge par exemple), on utilise la règle des armes à distance pour déterminer la présence d'un camouflage.

De plus, certains effets magiques confèrent un camouflage contre toutes les attaques, quelles que soient les conditions.

Chance de rater. Si l'attaquant touche, le défenseur jette 1d100. S'il obtient un chiffre inférieur ou égal à 20%, l'attaque rate. Quand une créature bénéficie de plusieurs types de camouflage, appliquez seulement la chance de rater la plus importante ; ne les additionnez pas toutes.

Camouflage et tests de Discrétion. On peut utiliser un camouflage pour tenter un test de **Discrétion**. Une autre possibilité est de bénéficier d'un abri.

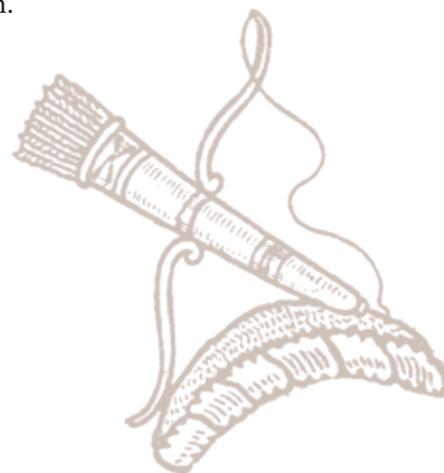
Camouflage total. Lorsqu'un personnage ne peut établir de ligne de mire vers une créature, mais qu'elle possède une ligne d'effet, elle bénéficie d'un camouflage total. On ne peut attaquer une créature qui bénéficie d'un camouflage total, mais on peut choisir attaquer une case où l'on pense qu'elle se trouve. Une attaque réussie sur une case où se trouve effectivement un ennemi bénéficiant d'un camouflage total a une chance d'échec de 50%, au lieu des 20% habituels.

On ne peut effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire bénéficiant d'un camouflage total, même si l'on sait quelle case (ou quelles cases) il occupe.

Ignorer le camouflage. Un camouflage n'est pas toujours efficace. Par exemple, une zone faiblement éclairée ou sombre ne fournit aucun camouflage face à un attaquant qui dispose de la vision dans le noir. Rappelez-vous aussi que les personnages possédant la vision nocturne voient plus loin que les autres dans des conditions d'éclairage identiques.

Bien que l'invisibilité procure un camouflage total, il est tout de même possible de déceler la position d'une créature invisible en réussissant un test de **Détection** (à condition d'y voir, bien sûr). Un personnage invisible obtient un bonus de +20 sur les tests de **Discrétion** s'il se déplace et de +40 s'il reste immobile (bien que ses adversaires ne puissent le voir, ils peuvent le repérer grâce aux indices qu'il laisse dans l'environnement).

Degrés de camouflage. Il est possible de décider que certains types de camouflage sont plus ou moins efficaces qu'un camouflage type et modifier la chance d'échec en fonction.



Présentation des actions courantes

Voici une description des actions utilisées le plus fréquemment au cours d'un combat.

Elles sont présentées de la manière suivante :

Nom de l'action

- Type d'action (simple, complexe, de mouvements, etc)

- L'action provoque t'elle ou non une attaque d'opportunité?

Détails de l'action

Liste des actions

- Activer un objet magique
- Aider quelqu'un
- Cesser de se concentrer sur un sort
- Commencer ou finir une action complexe
- Contrôler une monture effrayée
- Courir
- Dégainer ou rengainer une arme
- Diriger ou rediriger un sort
- Effectuer un déplacement
- Effectuer une attaque à outrance au corps à corps
- Effectuer une attaque à outrance à distance
- Effectuer une attaque unique au corps à corps
- Effectuer une attaque unique à distance
- Effectuer une charge
- Effectuer une retraite
- Effectuer un « pas » de placement.
- Infliger un coup de grâce
- Lancer un sort à incantation rapide
- Lancer un sort à incantation simple
- Lancer un sort à incantation complexe
- Lutter
- Maintenir l'effet d'un sort
- Manipuler un objet
- Mettre un terme à un sort actif
- Monter ou descendre de selle
- Opposer une défense totale
- Parler
- Plonger au sol
- Préparer et lancer une arme à impact
- Préparer ou détacher un bouclier
- Se déplacer sur un terrain difficile
- Se préparer à effectuer une action en réponse à certaines conditions
- Se préparer à déconcentrer un lanceur de sorts
- Se préparer à effectuer une contre-charge
- Se préparer à lancer un contresort
- Se relever
- Recharger une arbalète de poing ou une arbalète légère
- Recharger une arbalète de lourde ou une arbalète à répétition
- Retarder son action
- Soigner un compagnon
- Utiliser une compétence ou don
- Utiliser un pouvoir extraordinaire
- Utiliser un pouvoir magique
- Utiliser un pouvoir surnaturel
- Utiliser un sort de contact en situation de combat



Activer un objet magique

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : variable

La plupart des objets magiques marchent en permanence, mais certains doivent être activés pour fonctionner (c'est entre autres le cas des potions, parchemins et autres baguettes).

Activer un objet magique à fin d'incantation, comme par exemple un parchemin, revient à lancer un sort. Le personnage doit rester concentré et s'expose aux attaques d'opportunité. Le sort est perdu si le personnage se laisse distraire. Il peut tenter d'activer son objet sur la défensive.

A l'inverse, l'activation des objets à mot de commande, potentiel magique ou usage n'exige aucune concentration et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Aider quelqu'un

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : non

Il est possible d'aider un allié au combat en distrayant son adversaire. Si un personnage est en position d'attaquer au corps à corps un ennemi qui est engagé au corps à corps avec un de ses compagnons, il peut assister ce dernier avec une action simple. S'il réussit une attaque de corps à corps contre une CA 10, il permet à son ami de bénéficier d'un bonus de +2 s'appliquant au jet d'attaque sur sa prochaine attaque contre cet adversaire ou un bonus de +2 à la CA contre la prochaine attaque de l'adversaire distrait (c'est le personnage venant en renfort qui décide s'il aide son compagnon à attaquer ou à se défendre).

Si le personnage venu en renfort a atteint un bonus de base à l'attaque supérieur ou égal à +5, chaque tranche de 10 points de CA supplémentaire dépassés améliore le bonus d'aide d'un point (une attaque réussie contre une CA de 20 confère un bonus de +3 au jet d'attaque ou à la CA du compagnon, une attaque réussie contre une CA de 30 confère un bonus de +4, etc.).

Ce bonus ne vaut que jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage ayant distrait.

Cette action permet également d'aider un ami différemment, par exemple en le secouant pour lui faire reprendre ses esprits s'il a été affecté par un sort tel qu'hypnose ou sommeil, ou pour l'aider lors d'un test de compétence.

Cesser de se concentrer sur un sort

- Action : libre
- Attaque d'opportunité : non

Tout est dans le titre. Pour plus de détails se reporter au chapitre sur la magie.

Commencer ou finir une action complexe

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : non

Cette action permet de débiter une action complexe et de l'achever au round suivant avec une autre action simple. Cette action ne permet pas de commencer ou de finir une attaque à outrance, une charge, une course ou une retraite.

Contrôler une monture effrayée

- Action : mouvement
- Attaque d'opportunité : oui

Poneys, chevaux légers et lourds sont effrayés par les cris et le bruit des armes. Si le personnage décide de rester en selle, il doit réussir un test d'Équitation (DD 20) au début de chaque round pour contrôler sa monture. En cas de succès, il peut exécuter une action simple après son action de mouvement. Sinon, l'action de mouvement se transforme en action complexe, ce qui signifie que le personnage ne peut rien faire d'autre avant son tour de jeu suivant.

Courir

- Action : complexe
- Attaque d'opportunité : oui

Un personnage décidant de courir parcourt, en ligne droite, une distance égale à quatre fois sa vitesse de déplacement normale (ou trois fois s'il porte une armure lourde). Il perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, à moins de posséder le don Course.

On peut courir sans problème pendant (Con+5) X2 rounds. Après, il est nécessaire de réussir un test de Constitution (DD 10) pour pouvoir poursuivre son effort. Le personnage doit effectuer un nouveau test chaque round, le DD augmentant de 1 point à chaque fois. Dès qu'il échoue, il doit instantanément stopper son effort et se reposer un minimum d'une minute (10 rounds) avant de pouvoir recommencer à courir. Durant sa période de repos, il ne peut pas se déplacer plus vite qu'une action de mouvement normale.

Il est impossible de courir à travers un terrain difficile, ou s'il l'on ne voit pas où l'on va.

La course correspond à une vitesse moyenne de 18 km/h pour un humain non chargé.



Dégainer ou rengainer une arme

- Action : variable
- Attaque d'opportunité : variable

Une action de mouvement permet de dégainer une arme pour s'en servir en combat ou de la ranger pour avoir une main libre. Cette action peut aussi s'appliquer à des objets similaires à des armes et rangés à portée de main, comme les baguettes magiques. Dans ces conditions, si dégainer ne provoque pas d'attaque d'opportunité, rengainer une arme ou une baguette en provoque une.

Si une arme ou un objet similaire est rangé au fond d'un sac ou dans un autre endroit difficile d'accès, il peut falloir plus de temps (action simple voire complexe) pour la récupérer (et cela provoquera logiquement une attaque d'opportunité).

A l'inverse, une action libre suffit pour rechercher une munition d'arme à distance, comme une flèche, un carreau ou une bille à partir du moment où le personnage est équipé d'un carquois ou d'un pochon.

Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut dégainer une arme par une action libre tout en effectuant un déplacement normal (action de mouvement).

S'il a le don de **Combat à deux armes**, il peut dégainer/rengainer deux armes légères ou à une main en autant de temps qu'il lui en faudrait normalement pour en dégainer/rengainer une seule.

Diriger ou rediriger un sort

- Action : mouvement
- Attaque d'opportunité : non

Les effets de certains sorts, comme **sphère de feu** et **arme spirituelle**, peuvent être dirigés vers une nouvelle cible ou zone d'effet après que le personnage a lancé le sort. Diriger un sort ne nécessite aucune concentration.

Effectuer un déplacement

- Action : mouvement
- Attaque d'opportunité : variable

Cette action courante consiste à se déplacer d'une distance égale à sa vitesse. Effectuer une action de ce type pendant un tour interdit de prendre aussi un pas de placement. La plupart des formes de déplacement utilisent cette action, y compris l'escalade (à un quart de sa vitesse) et la nage (à un quart de sa vitesse).

On peut ramper d'1,50 mètre lors d'une action de mouvement. Un personnage qui rampe s'expose à une attaque d'opportunité de la part de tous les adversaires qui le menacent, en tout point de son déplacement.

On notera qu'il est possible de grimper à la moitié de sa vitesse lors d'une action de mouvement en acceptant un malus de -5 sur son test d'Escalade.

Effectuer une attaque à outrance au corps à corps

- Action : complexe
 - Attaque d'opportunité : non
- Voir plus haut (Attaque à outrance).

Effectuer une attaque à outrance à distance

- Action : complexe
 - Attaque d'opportunité : oui
- Voir plus haut (Attaques à distance).

Effectuer une attaque unique au corps à corps

- Action : simple
 - Attaque d'opportunité : non
- Voir plus haut (Attaques au corps à corps).

Effectuer une attaque unique à distance

- Action : simple
 - Attaque d'opportunité : oui
- Voir plus haut (Attaques à distance).

Effectuer une charge

- Action : complexe
- Attaque d'opportunité : non

La charge permet de parcourir une distance égale à deux fois sa vitesse de déplacement normale, tout en délivrant une attaque. En contrepartie, elle restreint sévèrement la manière dont il est possible de se déplacer.

En effet, le personnage doit absolument se déplacer avant d'attaquer, pas après. Il doit parcourir un minimum de 2 « pas » (3 mètres), la distance maximale qu'il peut couvrir étant égale au double de sa vitesse de déplacement normale. Le mouvement se fait en ligne droite, toujours vers l'adversaire ciblé. Le personnage doit avoir un passage dégagé vers l'adversaire, et rien ne doit gêner son mouvement (ni terrain difficile, ni obstacle).

Le personnage doit avoir une ligne de mire dégagée vers son adversaire au début de son tour de jeu pour pouvoir le charger. On ne peut effectuer un pas de placement dans le même round qu'une charge.

Après s'être déplacé, le personnage peut délivrer une attaque au corps à corps, et une seule. L'inertie de la charge lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque. Dans le même temps, son assaut désordonné lui inflige un malus de -2 à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu.

Même si le personnage dispose normalement de plusieurs attaques par round (généralement grâce à un bonus de base à l'attaque élevé, ou parce qu'il porte plusieurs armes), il ne peut porter qu'une seule attaque à la suite d'une charge.

Dans le cas où l'activité d'un personnage est restreinte à une action simple ou de mouvement par round, il lui est tout de même possible de charger, mais il ne peut alors se déplacer que de sa vitesse, au lieu de deux fois sa vitesse. Il est interdit d'utiliser cette option si l'activité du personnage n'est pas effectivement restreinte à une action simple ou de mouvement par round.

Effectuer une retraite

- Action : complexe
- Attaque d'opportunité : variable

Lors d'une retraite, un personnage peut se déplacer du double de sa vitesse, la case dans laquelle il commence son mouvement n'étant pas considérée comme contrôlée par les adversaires que le personnage peut voir. C'est-à-dire que seuls les ennemis invisibles ont droit à des attaques d'opportunité (pour ceux qui se poseraient la question, il est impossible de faire retraite lorsqu'on est aveugle).

Si, dans la suite de sa retraite, le personnage pénètre dans une autre case contrôlée, il provoque normalement en la quittant une attaque d'opportunité de la part des adversaires qui la contrôlent.

On n'a pas droit à un pas de placement dans le même round qu'une retraite.

Notez que malgré le nom de cette action, un personnage qui l'utilise n'a pas à quitter entièrement le combat.

Si l'activité d'un personnage est restreinte à une action simple par round, il peut faire retraite par une action simple, mais il ne peut alors se déplacer que de sa vitesse (plutôt que de deux fois sa vitesse).

Effectuer un pas de placement

- Action : instantanée
- Attaque d'opportunité : non

Un personnage qui ne se déplace pas dans un round peut tout de même effectuer un « pas » (se déplaçant ainsi de 1,50 mètre). On ne peut jamais effectuer plusieurs « pas » de placement dans le même round, et on ne peut pas cumuler un « pas » de placement et un autre mouvement de quelque forme et distance que ce soit dans le même round. On peut faire son « pas » de placement avant, pendant ou après ses autres actions du round.

Il est impossible d'effectuer un « pas » de placement sur un terrain difficile ou dans les ténèbres. Une créature dont la vitesse de déplacement est de 1 « pas » (1,50 mètre) ou moins ne peut effectuer de « pas » de placement, puisqu'elle doit dépenser une action de mouvement pour se déplacer de cette distance.

Infliger un coup de grâce

- Action : complexe
- Attaque d'opportunité : oui

Il est possible de tenter d'achever un ennemi sans défense en lui donnant un coup de grâce à l'aide d'une arme de corps à corps. Cette attaque peut également être portée avec un arc ou une arbalète, à condition que l'agresseur occupe une position adjacente à sa cible. L'attaque touche automatiquement et inflige un coup critique. Même si la cible survit aux dégâts, elle décède si elle rate un jet de **Vigueur** (DD 10 + dégâts infligés par l'attaque).

Un roublard peut également ajouter ses dégâts d'attaque sournoise à ceux du coup critique.

Il est impossible de porter un coup de grâce aux créatures immunisées contre les coups critiques, comme les golems. On peut donner le coup de grâce à une créature qui bénéficie d'un camouflage total, mais cela nécessite deux actions complexes consécutives, une pour "trouver" sa cible et la seconde pour porter le coup.

Lancer un sort à incantation rapide

- Action : libre
- Attaque d'opportunité : non

Un seul sort de ce type peut être lancé chaque round et ce sort ne compte pas comme le seul sort qu'un personnage peut lancer chaque round. Ces sorts sont le plus souvent des sorts modifiés par le don **Incantation rapide** même s'il peut exister des sorts dont le temps d'incantation soit une action libre.

Lancer un sort à incantation simple

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : oui

La plupart des sorts ont un temps d'incantation de 1 action. Dans ce cas, ils peuvent être lancés dans le cadre d'une action simple et prennent effet immédiatement. Si un aventurier est blessé par une attaque d'opportunité alors qu'il est en train de lancer un sort, il doit réussir un test de **Concentration** (DD 10 + nombre de points de dégâts encaissés + niveau du sort) pour ne pas perdre son sort.

Lancer un sort sur la défensive ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Par contre, cela nécessite de réussir un test de **Concentration** (DD 15 + niveau du sort). Si le personnage le rate, le sort est perdu.

Note : on conserve son bonus de Dextérité à la CA lorsque l'on lance un sort.

Lancer un sort à incantation complexe

- Action : complexe
- Attaque d'opportunité : oui

Une action complexe est nécessaire pour jeter un sort dont le temps d'incantation est égal à 1 round entier. Le sort prend effet le round suivant, juste avant le tour de jeu du personnage. Celui-ci peut agir normalement lors du second round.

De même, si le temps d'incantation est égal à 1 minute, le sort prend effet 10 rounds plus tard, juste avant le tour de jeu du personnage (qui passe 10 rounds à lancer son sort, accomplissant à chaque fois une action complexe). Ces actions doivent être consécutives, et toute interruption ruine le sort.

Quand on se lance dans une incantation exigeant au moins 1 round, il faut pouvoir réciter la formule magique et accomplir les gestes requis sans être déconcentré. Le personnage doit rester totalement concentré ; s'il se laisse distraire entre le début et la fin de l'incantation, le sort est perdu.

Lancer un sort ne provoque une attaque d'opportunité qu'au début de l'incantation, même si elle dure pendant plusieurs rounds. Tant qu'un personnage lance un sort, il ne contrôle aucune case autour de lui.

Cette action est par ailleurs identique à l'action de lancer un sort à incantation simple.

Composantes des sorts. Pour pouvoir jeter un sort à composante verbale (V), il est nécessaire de parler distinctement. Un personnage bâillonné ou pris dans une zone de silence n'a aucune chance de lancer un tel sort. Pour sa part, un personnage sourd a 20% de chances de rater son incantation si celle-ci comprend une composante verbale. Dans ce cas, le sort est perdu.

Pour lancer un sort à composante gestuelle (G), il faut au moins pouvoir bouger librement une main. On ne peut pas jeter ce type de sort en étant ligoté ou agrippé en situation de lutte, ni lorsqu'on a les mains prises ou utilisées pour autre chose.

Enfin, pour jeter un sort nécessitant une ou plusieurs composantes matérielles (M), un focaliseur (F) ou un focaliseur divin (FD), il faut posséder les objets en question, comme indiqué dans la description du sort. Sortir ces composantes est une action libre, à moins que leur nature n'exige manifestement plus. Quand le prix des composantes ou du focaliseur n'est pas indiqué, on part du principe que le personnage en possède dans sa sacoche à composantes.

Lutter

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : oui

Cette forme de combat exige d'effectuer plusieurs tests de lutte opposés entre le personnage et son adversaire. Le test de lutte ressemble au jet d'attaque au corps à corps.

Le modificateur de lutte est égal à : Bonus de base à l'attaque + modificateur de Force + modificateur de taille spécial.

Le modificateur de taille spécial vient remplacer le modificateur de taille habituel. Pour lutter, le fait d'être plus grand que son adversaire confère un énorme avantage : colossal (C) +16, gigantesque (Gig) +12, très grand (TG) +8, grand (G) +4, moyen (M) +0, petit (P) -4, très petit (TP) -8, minuscule (Min) -12, infime (I) -16.

Pour engager une lutte, le personnage doit commencer par saisir sa cible et assurer sa prise, ce qui se joue par une attaque de contact au corps à corps. Si l'aventurier peut porter plusieurs attaques par round, il peut essayer d'engager une lutte plusieurs fois par round (avec un bonus de base réduit normalement pour chaque attaque supplémentaire).

Étape 1 : attaque d'opportunité. En tentant de saisir sa cible, le personnage s'expose à une attaque d'opportunité de la part de cette dernière. Si cette attaque lui inflige le moindre dégât, sa tentative d'engager une lutte échoue. (Certains monstres ne provoquent pas d'attaque d'opportunité quand ils essaient d'engager une lutte. C'est aussi le cas des personnages qui possèdent le don Science du combat à mains nues.)

Étape 2 : saisir l'adversaire. Le personnage doit avoir au moins une main libre et doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour pouvoir saisir sa cible. S'il la rate, la tentative d'engager une lutte échoue. S'il la réussit, le personnage entre dans l'espace occupé par son adversaire (ce déplacement est gratuit et ne compte pas dans le mouvement du round.) ce qui l'expose à d'éventuelles attaques d'opportunité, mais uniquement de la part des intervenants extérieurs, pas de son adversaire direct. On passe ensuite à l'étape 3. (On appelle cet instant précis la saisie.) Les tentatives d'un personnage pour saisir un ennemi faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui échouent systématiquement.

Étape 3 : poursuivre la lutte. La lutte se poursuit pendant les rounds suivants. Chaque lutteur peut effectuer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. Le personnage qui emporte la victoire peut choisir d'infliger à son adversaire des dégâts égaux à ceux d'une attaque à mains nues ou de rompre le combat (il achève alors son action en se déplaçant sur n'importe quelle case adjacente à son adversaire).

Dans le cas d'une égalité, le belligérant ayant le modificateur de lutte le plus élevé l'emporte. Si cela ne suffit pas à les départager, on doit tirer le vainqueur au hasard.

Un combattant en situation de lutte n'intervient plus sur le reste du combat et se défend avec moins d'efficacité : ne contrôle plus aucun espace (il ne peut donc plus porter d'attaque d'opportunité), il perd son bonus de Dextérité à la CA contre les intervenants extérieurs (mais continue d'en bénéficier contre la ou les créatures qui luttent avec lui) et enfin il lui devient impossible de se déplacer.

Lancer un sort. Un lutteur peut tenter de lancer un sort, à condition qu'il s'agisse d'un sort dont le temps d'incantation est de 1 action, sans composante gestuelle et dont le personnage a les composantes matérielles et/ou le focaliseur nécessaires en main. Même si le sort et les préparatifs répondent aux conditions ci-dessus, il doit tout de même réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sous peine de perdre son sort. Il n'a pas besoin de réussir un test opposé de lutte pour lancer un sort.

Dégainer une arme légère. Un lutteur peut dégainer une arme légère par une action de mouvement, à condition de réussir un test opposé de lutte.

Lutte armée. Un lutteur doté d'une arme naturelle ou équipé d'une arme manufacturée légère peut choisir, à chaque fois qu'il remporte le test opposé, d'infliger les dégâts correspondants à ces armes plutôt que les dégâts habituels de la lutte (ceux d'une attaque à mains nues).

Échapper à l'adversaire. Un lutteur peut utiliser sa compétence d'Évasion plutôt que son modificateur de lutte lors d'un test opposé. Mais en cas de victoire il ne peut choisir que de rompre le combat (il ne peut pas infliger de dégâts de cette manière). S'il est agrippé en situation de lutte par plusieurs adversaires en même temps, son test de lutte doit être supérieur à chacun des leurs (mais un adversaire n'est pas obligé de le retenir).

Se mêler à une lutte. Si la cible du personnage est déjà en situation de lutte avec quelqu'un d'autre, il peut engager une lutte avec elle en remplacement d'une attaque, comme indiqué ci-dessus, si ce n'est qu'elle n'a pas droit à une attaque d'opportunité contre lui et que la saisie est automatique. Le personnage doit tout de même réussir un test de lutte opposé pour infliger des dégâts.

Si plusieurs adversaires participent à la même lutte, le personnage peut choisir contre lequel il joue son test opposé de lutte (tenter de s'échapper d'une lutte est une exception : il faut réussir un test opposé de lutte contre tous ses adversaires). Jusqu'à quatre combattants peuvent agripper un même adversaire. Les créatures ayant une catégorie de taille de moins que leur ennemi comptent pour un demi dans ce calcul, celles qui ont une catégorie de taille de plus comptent double, et celles qui ont deux catégories de taille de plus comptent quadruple.

Maintenir l'effet d'un sort

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : non

Certains sorts ne continuent de faire effet que si celui qui les a lancés se concentre. Tout ce qui peut distraire un personnage tentant de lancer un sort gêne également quiconque tente d'en maintenir l'effet. Si le personnage est déconcentré, le sort s'arrête aussitôt.

Manipuler un objet

- Action : variable
- Attaque d'opportunité : variable

Dans la plupart des cas, déplacer ou manipuler un objet léger (récupérer un objet dans une ceinture, l'y ranger, ouvrir une porte, etc.) est une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Néanmoins il y a des exceptions et ramasser un objet à terre ou déplacer un objet lourd provoquent inmanquablement une attaque de ce type. Comme d'habitude, le bon sens doit rester l'outil principal pour évaluer ce type de situations.

Mettre un terme à un sort actif

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : non

Tout est dans le titre. Pour plus de détails se reporter au chapitre sur la magie.

Monter ou descendre de selle

- Action : variable
- Attaque d'opportunité : non

En temps normal, une action de mouvement est nécessaire pour monter ou descendre de sa monture mais le personnage peut monter en selle ou sauter au sol par une action libre, à condition qu'il réussisse un test d'Équitation de DD 20 (un éventuel malus d'armure aux tests s'applique alors). S'il rate son test de compétence, cela lui demande automatiquement une action de mouvement. (Il est impossible de tenter cette acrobatie sans avoir au moins une action de mouvement disponible au cours du round.)

Opposer une défense totale

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : non

Un personnage peut choisir de se consacrer exclusivement à sa défense, ce qui lui confère un bonus de +4 à la CA pendant 1 round. Sa CA s'améliore dès le début de son action, il profite donc du bonus contre les attaques d'opportunité qu'il pourrait encourir pendant son tour de jeu. Il est impossible de cumuler une défense totale avec une attaque sur la défensive ou le don Expertise du combat, puisqu'ils requièrent tous les deux une action d'attaque ou d'attaque à outrance. Un personnage en défense totale ne peut porter d'attaque d'opportunité.

Parler

- Action : libre
- Attaque d'opportunité : non

En règle générale, on peut parler librement, même en dehors de son tour de jeu. Dire plus de quelques phrases est généralement trop long pour constituer une action libre.

Plonger au sol

- Action : libre
- Attaque d'opportunité : non

Le personnage se jette à terre (il occupe toujours le même espace).

Préparer et lancer une arme à impact

- Action : complexe
- Attaque d'opportunité : oui

On appelle arme à impact toute arme à distance dont le contenant se brise ou se déchire au moindre choc, pour répandre son contenu à plus d'un mètre à la ronde. Le résultat du lancer est déterminé par une attaque de contact à distance contre la cible. Les armes à impact ne nécessitent aucune formation et il n'y a donc jamais de malus de -4 pour non-formation. Si le coup touche, l'arme à impact inflige les dégâts d'un coup au but à la cible et des dégâts d'aspersion à toutes les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins.

Au lieu d'une créature, il est possible de viser une intersection de cases. On joue cela comme une attaque à distance contre une CA de 5. Cependant, aucune créature ne reçoit alors les dégâts d'un coup au but, bien que toutes les créatures des cases adjacentes à l'intersection subissent les dégâts d'aspersion. (Il est impossible de viser une intersection si elle est occupée par une créature, comme une créature de taille G ou plus. Dans ce cas, on doit viser la créature elle-même.)

Si l'attaque rate, qu'elle vise une créature ou une intersection, jouez 1d8 pour déterminer dans quelle direction se produit l'impact par rapport à la cible : sur un 1, le lancer était trop court, sur un 2, trop court et à gauche, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. On compte alors un nombre de cases égal au facteur de portée du tir. Par exemple, si un personnage rate un lancer à deux facteurs de portée et obtient un 1 sur son d8, l'arme à impact atterrit deux cases devant le point visé. Après avoir déterminé le point de chute de l'arme à impact, elle inflige des dégâts d'aspersion à toutes les créatures se situant à 1,50 mètre ou moins.

Préparer ou détacher un bouclier

- Action : mouvement
- Attaque d'opportunité : non

S'attacher un bouclier au bras pour qu'il confère un bonus à la CA, ou détacher et lâcher un bouclier pour avoir une main libre pour autre chose.

Exception : Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut préparer ou détacher un bouclier par une action libre combinée à un déplacement normal.

Se déplacer sur un terrain difficile

- Action : complexe
- Attaque d'opportunité : oui

Dans certaines situations, le terrain est si encombré et difficile qu'une action de mouvement ne permet même pas d'avancer d'un « pas » (1.5 mètres). Dans ce cas, il faut une action complexe pour parcourir ce « pas » dans n'importe quelle direction, même en diagonale.

Se préparer à effectuer une action en réponse à certaines conditions

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : non

Cette option permet de se tenir prêt à agir après son tour de jeu, mais avant le round suivant. On ne peut préparer qu'une action simple, une action de mouvement ou une action libre. Le joueur doit déclarer quelle action son personnage prépare, et dans quelles conditions il souhaite l'exécuter. À n'importe quel moment avant son prochain tour de jeu, il peut accomplir son action en réponse aux conditions indiquées (sans toutefois y être obligé). Il agit alors juste avant l'action qui déclenche son action préparée. L'action préparée peut interrompre le tour de jeu d'un autre personnage, qui reprend alors ensuite (s'il en est capable).

Le rang d'initiative du personnage change. Pendant tout le reste du combat, il agit avec un score d'initiative correspondant au moment où il a exécuté son action préparée (et juste avant la créature ou le personnage qui a déclenché son action partielle préparée).

Si son tour de jeu suivant arrive sans que les conditions décidées ne se soient réalisées, l'action est perdue et le personnage ne fait rien (il a bien évidemment la possibilité de préparer la même action lors du round suivant). S'il accomplit son action lors du round suivant, mais avant son tour de jeu, son score d'initiative augmente pour correspondre au moment où il agit. Jusqu'au terme du combat, il agit à l'instant déterminé par ce score d'initiative modifié (à noter qu'il aura perdu une action dans l'affaire, car il n'aura pas agi au cours du round où il a décidé de retarder son action).

Le personnage peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre en combinaison avec son action préparée, mais uniquement s'il ne se déplace pas par ailleurs pendant tout le round.

Se préparer à déconcentrer un lanceur de sorts

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : non

Le personnage peut préparer une action (voir le paragraphe précédent) pour frapper un jeteur de sorts au moment où celui-ci commence une incantation. Si le personnage parvient à blesser le lanceur de sorts, ou du moins à détourner son attention, celui-ci a des chances de perdre le sort qu'il s'apprête à jeter (tout dépend du résultat de son test de **Concentration**).

Se préparer à effectuer une contre-charge

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : non

Certaines armes perforantes peuvent être utilisées pour préparer une contre-charge (voir « Se préparer à ... », deux paragraphes plus haut), généralement en calant leur extrémité non pointue ou en la plantant dans le sol.

En cas de coup au but, une arme disposée de la sorte inflige des dégâts doublés contre un adversaire lancé en pleine charge.

Se préparer à lancer un contresort

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : non

Il est possible de préparer un contresort, qu'on lance dès que le jeteur de sorts adverse commence son incantation (voir « Se préparer à... », trois paragraphes plus haut). Dans ce cas, quand l'incantation commence, le personnage peut reconnaître le sort en réussissant un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). S'il le réussit et s'il connaît le même sort, il peut le lancer comme contresort, auquel cas le sort adverse est automatiquement contré. Ce type de défense fonctionne même en opposant un sort divin à un sort profane, et inversement.

On peut également utiliser dissipation de la magie comme contresort, mais le résultat n'est pas garanti.

Se relever

- Action : mouvement
- Attaque d'opportunité : oui

Tout est dans le titre.

Recharger une arbalète de poing ou une arbalète légère

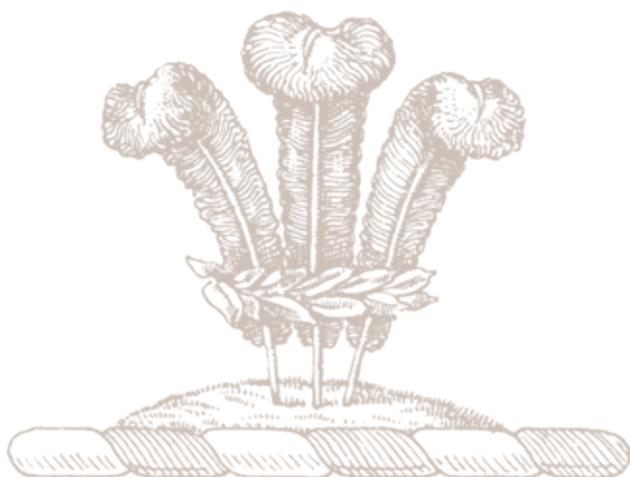
- Action : mouvement
- Attaque d'opportunité : oui

Tout est dans le titre. Pour plus de détails se reporter au chapitre sur les armes.

Recharger une arbalète de lourde ou une arbalète à répétition

- Action : complexe
- Attaque d'opportunité : oui

Tout est dans le titre. Pour plus de détails se reporter au chapitre sur les armes.



Retarder son action

- Action : instantanée
- Attaque d'opportunité : non

Un personnage retardant son action ne fait rien quand arrive son tour de jeu normal. Par la suite, il intervient quand il le souhaite, agissant alors normalement. Retarder son action ne permet pas d'interrompre l'action d'un autre (contrairement au fait de préparer son action ; voir ci-dessus).

Cette tactique a pour inconvénient de réduire son rang d'initiative pour le reste du combat : Le personnage échange définitivement son rang d'initiative contre celui pendant lequel il a finalement agi.

L'aventurier ne récupère jamais le temps passé à attendre de voir ce qui allait se passer.

Si le personnage attend si longtemps que le décompte d'initiative arrive de nouveau à lui, il ne peut effectuer d'action pour ce round (mais il peut retarder à nouveau son action lors de son nouveau tour de jeu).

Soigner un compagnon

- Action : simple
- Attaque d'opportunité : oui

Que ce soit via l'usage d'un sort, d'une potion ou de la compétence de premiers secours.

Utiliser une compétence ou don

- Action : variable
- Attaque d'opportunité : variable

La description de chaque compétence et de chaque don indique tout ce qu'il faut savoir à leur sujet.

Utiliser un pouvoir extraordinaire

- Action : libre (sauf indication contraire)
- Attaque d'opportunité : non

Dans la plupart des cas, l'utilisation d'un pouvoir extraordinaire se fait presque instantanément. Ils ne peuvent pas être contrés et n'exigent aucune concentration.

Utiliser un pouvoir magique

- Action : simple (sauf indication contraire)
- Attaque d'opportunité : oui

L'utilisation d'un pouvoir magique fonctionne comme le fait de lancer un sort : le personnage doit rester concentré et s'expose aux attaques d'opportunité. Un pouvoir magique peut être contré : si le personnage se laisse distraire, il ne peut pas faire appel à son pouvoir ce round-ci, mais sa tentative est tout de même considérée comme utilisée.

Utiliser un pouvoir magique sur la défensive. On peut tenter d'utiliser un pouvoir magique sur la défensive, mais il faut pour cela réussir un test de **Concentration** (DD 15 + niveau du sort). En cas d'échec, le personnage ne peut faire appel à son pouvoir, mais la tentative est décomptée de sa limite quotidienne.

Utiliser un pouvoir surnaturel

- Action : simple (sauf indication contraire)
- Attaque d'opportunité : non

L'utilisation d'un pouvoir surnaturel ne peut pas être contrée et n'exige aucune concentration.

Utiliser un sort de contact en situation de combat

- Action : simple (sauf indication contraire)
- Attaque d'opportunité : non (par contre, l'incantation du sort provoque une attaque d'opportunité)

Beaucoup de sorts ont une portée dite de contact. Pour s'en servir, le personnage récite son incantation puis transfère l'énergie du sort au sujet en touchant ce dernier, soit au cours du même round, soit plus tard. Il a la possibilité de toucher le sujet (ou du moins, d'essayer de le faire) lors du round où il lance le sort. Au choix, le déplacement peut s'effectuer avant l'incantation, après avoir touché le sujet, ou entre ces deux instants. Le personnage peut automatiquement se toucher ou toucher un ami, mais il doit réussir un jet d'attaque de contact pour toucher un adversaire.

Retenir un sort de contact. Si le personnage ne décharge pas le sort au cours du round où il a fait l'incantation, il peut retenir la charge indéfiniment. Il peut tenter une nouvelle attaque de contact chaque round. Une action simple suffit pour toucher un ami, tandis qu'une action complexe permet d'en toucher jusqu'à six. Si l'aventurier touche quelqu'un ou quelque chose par accident, le sort se décharge automatiquement. S'il débute une nouvelle incantation, le sort de contact se dissipe sans effet. Il est également possible porter des attaques à mains nues (ou à l'aide d'une arme naturelle) alors qu'on retient un sort de contact. Dans ce cas, le personnage n'est pas considéré comme armé et provoque normalement une attaque d'opportunité, à moins que le personnage ne soit par ailleurs considéré comme armé même à mains nues. Si l'attaque réussit, le personnage inflige les dégâts de son attaque à mains nues ou de son arme naturelle et décharge le sort. Si l'attaque échoue, il retient toujours la charge de son sort.



Combat et improvisation.

Beaucoup de manœuvres de combat proposées dans le Document de Référence du Système de l'édition 3.5 du vénérable ancêtre ont disparues d'Épique 6.

Trop techniques, trop spécifiques, elles avaient tendance à ralentir le jeu plus qu'autre chose mais aussi à donner des migraines au conteur.

Lorsque le besoin s'en fait sentir, nous partons du principe que les conteurs vont improviser pour réintroduire des exploits originaux au cœur d'un combat, plutôt que se référer à un document précis.

C'est la base de la philosophie du jeu de rôle « à l'ancienne » : privilégier les jugements ponctuels plutôt les listes exhaustives, le bon sens plutôt que la mémoire, enfin, l'esprit de la règle plutôt que la règle elle-même.

Pour guider ses improvisations, le conteur d'Épique 6 dispose de deux concepts/outils forts pratiques : le jet virtuel (dont il a déjà été question dans le chapitre 0 de ce livre) et la mécanique des enjeux.

La mécanique des enjeux est un concept d'une grande simplicité : un joueur peut toujours décrire une action de combat originale et haute en couleur avant d'effectuer un jet d'attaque (ou de défense, ou d'acrobatie, ou d'intimidation, etc.).

En réponse, le Conteur peut alors « élever les enjeux » et lui faire une proposition « chiffrée » correspondant à cette action. Cette proposition comportera obligatoirement un bénéfice (un effet supplémentaire profitable au joueur si celui-ci réussit son jet) et une perte (un effet supplémentaire nuisible au joueur si celui-ci rate son jet). Bien évidemment la proposition devra être équilibrée, notamment en tenant compte des chances de réussite du jet concerné (si l'action a plus de chance de réussir que d'échouer, l'effet nuisible en cas d'échec devra être d'autant plus handicapant, afin que la prise de risque reste conséquente). Au final, le Joueur a toujours la possibilité de négocier et/ou de refuser ce « pari » mais le Conteur reste l'arbitre final de la situation.

Voici quelques exemples d'utilisation du jet virtuel et la mécanique des enjeux en combat :

- Le joueur (interprétant un guerrier nain lourdement cuirassé) : « Je pousse le cri de guerre traditionnel de ma famille, repousse violemment le goblin avec mon bouclier et lui assène ensuite un bon coup de hache sur sa vilaine petite gueule, je fais mon jet d'attaque ? »

- Le conteur : « Non, pas la peine : chouette description, considère que tu as obtenu un 12 sur ton jet, tu touches. Lance les dégâts ! »

- Le joueur (interprétant un roublard humain adepte de la rapière) : « Je vais tenter de lui placer la botte de Thibaut à ce spadassin : c'est une double feinte assez complexe, particulièrement efficace sur un sol rocailleux comme celui-ci. C'est sensé le déséquilibrer et l'obliger à découvrir son flanc gauche, je lance le dé ? »

- Le conteur : « Oh pas mal... Écoute c'est comme tu veux : soit tu lance ton dé et, si tu touches je te laisse lui placer une mini attaque sournoise (avec des d4 plutôt que des d6), soit tu choisis la sécurité et tu fais une attaque classique avec un 15 au toucher pour récompenser ton imagination... Tu préfères quoi ? »

- Le joueur : « je tente la sournoise ! »

- Le joueur (interprétant un barbare humain maniant haut son épée à deux mains) : « Je charge le gobelours et je met tout mon poids et toute ma hargne dans mon coup d'épée : vu ma vitesse de course ça devrait le faire reculer un peu et le faire se cogner la tête contre le pilier derrière lui, non ? »

- Le conteur : « Oui c'est bien vu. Je te propose ça : si tu réussis ton jet d'attaque tu le fais reculer d'un « pas » et il se prend 1d6 points de dégâts supplémentaires à cause du pilier. Par contre si tu loupes c'est qu'il s'est décalé au dernier moment et que tu as foncé tête la première sur le pilier : tu te prendras 1d10 points de dégâts contondants. Tu tentes ta chance ? »

- Le joueur : « Oui ça me va. »

- Le conteur : « Le guerrier orque à l'air bien décidé à te trouver la peau avec son épieu, il t'attaque. »

- Le joueur (interprétant un barde gnome peu amateur de combats) : « Je profite de ma petite taille et de mes talents d'acrobates pour faire une esquivé-roulé-boulé sur le côté gauche. Avec un peu de chance c'est ma cape de voyage qui va prendre ! »

- Le conteur : « Pas mal, je t'accorde un 12 sur ton jet de défense : il te loupe d'un cheveu et déchire effectivement ta cape. Tu fais quoi ? »

- Le joueur : « Je vais continuer dans la série des acrobaties et essayer de faire une roulade dans ses jambes pour le déséquilibrer et le faire tomber. »

- Le conteur : « Ok. Je te propose ça : utilises une action de mouvement et fais un jet d'acrobatie contre un DD de 20 : si tu réussis tu le fais tomber et tu finis debout. Par contre si tu loupes c'est qu'il t'a bloqué avec son pied : c'est toi qui finis pas terre et tu te prends une attaque d'opportunité sous la forme d'un grand coup de botte en métal clouté dans les gencives. Tu tentes ta chance ? »

Combat monté

La monture agit avec le même score d'initiative que son maître, et conformément aux ordres de ce dernier. C'est la vitesse de déplacement du cheval qui est prise en compte pour déterminer la distance parcourue au cours du round, et le fait de se déplacer lui coûte une action.

Contrairement au poney, le cheval est un animal de taille G. Il occupe un espace de 3 mètres de large. Pour simplifier, on considère que le personnage partage l'espace de sa monture pendant le combat.

Combat en selle. Sur un test d'Équitation réussi (DD 5), le personnage peut guider sa monture avec les genoux, ce qui lui permet d'utiliser ses deux mains pour attaquer ou se défendre. C'est une action libre.

Face à un adversaire à pied de taille M ou moins, le personnage bénéficie du bonus de +1 au jet d'attaque conféré par une position surélevée. Si la monture se déplace de plus d'un « pas » (1,50 mètre), l'aventurier est limité à une seule attaque au corps à corps. Cela s'explique par le fait qu'il doit attendre que sa monture atteigne l'ennemi avant de frapper ; il lui est donc impossible de choisir l'option d'attaque à outrance. Même si la monture se déplace à sa vitesse maximale, le cavalier ne subit aucun malus sur son jet d'attaque au corps à corps.

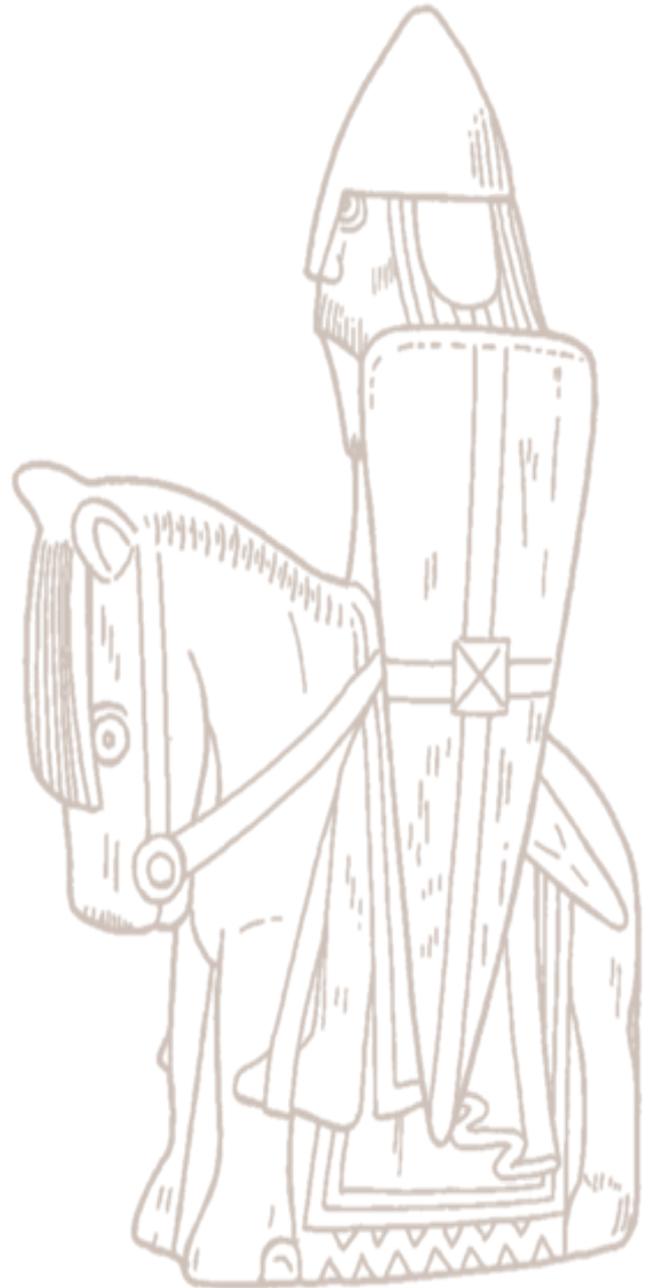
Lorsque sa monture charge, un cavalier subit le malus de -2 à la CA. S'il effectue son attaque à la fin de la charge, il bénéficie aussi du bonus au jet d'attaque. Si l'aventurier utilise une lance d'arçon, il délivre des dégâts doublés en cas de charge.

Il est possible d'utiliser une arme à distance pendant que la monture effectue un double déplacement, mais le jet d'attaque s'accompagne alors d'un malus de -4. Si le cheval court (vitesse de déplacement multipliée par quatre), les jets d'attaque à distance du personnage subissent un malus de -8. Dans les deux cas, le jet d'attaque s'effectue au moment où la monture a parcouru la moitié de son déplacement. Le personnage peut choisir d'attaquer à outrance avec une arme à distance pendant que sa monture se déplace. De même, ne se déplaçant pas lui-même, il peut exécuter des actions de mouvement, telles que charger une arbalète légère.

Utilisation de sorts en selle. Le personnage lance ses sorts normalement si sa monture se déplace au maximum d'une distance correspondant à sa vitesse de déplacement, soit avant, soit après l'incantation. Si l'aventurier choisit de jeter son sort pendant que sa monture se déplace (autrement dit, s'il la fait avancer avant l'incantation, puis après), il doit réussir un test de **Concentration** (DD 10 + niveau du sort) pour ne pas perdre son sort. Si le cheval court, le personnage peut lancer un sort après que sa monture a parcouru deux fois sa vitesse de déplacement, mais sa tâche est plus difficile encore en raison des violentes secousses (DD 15 + niveau du sort).

Chute de la monture. Si la monture tombe pour une raison ou une autre, le cavalier doit réussir un test d'Équitation (DD 15) pour amortir sa chute. Dans le cas contraire, le choc lui inflige 1d6 points de dégâts.

Chute du personnage. Si le personnage perd connaissance, il a 50 % de chances de rester en selle (75 % s'il utilise une selle de guerre). Dans le cas contraire, il tombe et subit 1d6 points de dégâts. Si son cavalier n'est plus là pour le diriger, le cheval évite les combats.



Jets de sauvegarde

En règle générale, lorsqu'on est soumis à une attaque magique ou inhabituelle, on a droit à un jet de sauvegarde pour l'annuler ou pour en amoindrir les effets. Tout comme le jet d'attaque, le jet de sauvegarde est joué avec 1d20, auquel on ajoute un bonus dépendant de la classe et du niveau du personnage et un score de caractéristique. Le modificateur au jet de sauvegarde est égal à : bonus de base au jet de sauvegarde + score de caractéristique.

Types de jet de sauvegarde. Il existe trois types de jets de sauvegarde : Réflexes, Vigueur et Volonté.

Jet de Réflexes. Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté du personnage à esquiver de terribles attaques de zone. On y applique le score de **Dextérité**.

Jet de Vigueur. Ce type de jets de sauvegarde reflète la capacité du personnage à résister aux attaques mettant sa vitalité ou sa santé en danger. On y applique le score de **Constitution**.

Jet de Volonté. Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté de se soustraire aux tentatives de domination et à d'autres effets magiques similaires. On y applique le score de **Sagesse**.

Degré de difficulté du jet de sauvegarde. Le DD du jet de sauvegarde est déterminé par la nature de l'attaque.

Sauvegarde automatiquement réussie ou ratée. On rate automatiquement sa sauvegarde sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet de sauvegarde. De la même manière, un 20 naturel est toujours une réussite.



Points de conviction

Les joueurs d'Épique 6 disposent d'une mécanique ludique spécifique dont le but est d'assurer à leur personnages de grands moments de bravoure en cinémascope : il s'agit des points de conviction.

Chaque joueur dispose d'une réserve de 6 points de conviction, réserve qui se remplit automatiquement en début de partie (il s'agit donc d'une ressource purement ludique : la situation exacte des personnages-joueurs en début de séance n'a aucun impact sur la distribution des points de conviction).

Les points de conviction peuvent être dépensés de la manière suivante :

Coût	Effet
1	Le joueur lance deux dés (d20, dé de dégâts, etc.) au lieu d'un seul et garde le résultat qui lui convient le mieux. La dépense du point de conviction doit évidemment être faite avant le lancé du dé.
2	Le joueur relance un dé dont le résultat ne lui convient pas. Dans le cas d'un d20, la dépense des points de conviction doit être faite avant que le conteur n'ait annoncé le résultat final de la tentative. Si le nouveau résultat n'est toujours pas satisfaisant, le joueur peut toujours dépenser plus de points pour relancer à nouveau le dé.
2	Le personnage du joueur bénéficie d'une action de mouvement supplémentaire gratuite pour son tour de jeu.
3	Le personnage du joueur bénéficie d'une action simple supplémentaire gratuite pour son tour de jeu.

On notera que, comme dans Épique 6 les joueurs lancent tous les dés, ces points de conviction ont donc un champ d'application très large : ils permettent « d'assurer » un jet d'attaque, de défense ou de sauvegarde mais aussi d'effectuer des combinaisons d'actions normalement impossibles (une charge + une nouvelle attaque, une défense totale + une attaque ou un lancement de sort, un déplacement + une attaque à outrance, etc.).

Les points de conviction sont les meilleurs alliés des joueurs et la gestion de cette ressource précieuse est au cœur d'Épique 6.

Déplacement et position sur plan quadrillé

Mesurer les distances

Équivalences. Sur un plan quadrillé, se déplacer d'un « pas » (1.5 mètres) revient à se déplacer d'une case.

Diagonales. Lorsqu'on mesure les distances, la première diagonale compte pour une case, la seconde compte pour deux cases et ainsi de suite.

On ne peut pas franchir un coin en diagonale, même avec un « pas » de placement. On peut passer en diagonale à côté d'une créature, même si c'est un adversaire.

Créature la plus proche. Lorsqu'il faut déterminer la créature (ou la case) la plus proche d'un endroit et que deux créatures (ou deux cases) sont à égale distance, on doit en choisir une des deux au hasard en lançant un dé.

Passer sans s'arrêter

Allié. L'aventurier peut traverser un espace occupé par un personnage amical, à moins d'être en train de charger. Lorsqu'on passe à travers une case occupée par un personnage amical, il ne procure pas d'abri.

Adversaire. Un personnage ne peut traverser l'espace occupé par un adversaire, à moins qu'il soit sans défense. On peut traverser sans soucis l'espace occupé par un adversaire sans défense. Certaines créatures, comme un énorme dragon, présentent un obstacle même lorsqu'elles sont sans défense. Dans ce cas, les cases traversées comptent doubles.

S'arrêter. Il est impossible de s'arrêter dans l'espace occupé par une créature qui n'est pas sans défense.

Enchaînement d'acrobaties. Si le personnage a la formation nécessaire, il peut utiliser la compétence **Acrobaties** pour traverser un espace occupé par un ennemi.

Créature de taille très réduite. Une créature de taille TP, Min ou I peut pénétrer dans un espace occupé ou le traverser, mais elle s'expose forcément à l'attaque d'opportunité normale dans ce cas de figure.

Espace occupé par une créature plus grande ou plus petite de trois catégories de taille. N'importe qui peut traverser un espace occupé par une créature plus grande de trois catégories de taille.

De même, n'importe qui peut traverser un espace occupé par une créature plus petite de trois catégories de taille. Les attaques d'opportunité s'appliquent normalement dans les deux cas de figure.

Exceptions. De par leur nature, certaines créatures rendent caduques les règles précédentes. Il est impossible de traverser l'espace d'une créature qui emplit totalement l'espace qu'il occupe.

Terrain et obstacles

Terrain difficile. Un terrain difficile gêne les déplacements. Chaque case de terrain difficile compte comme 2 cases de déplacement. (Un mouvement en diagonale sur un terrain difficile compte comme 3 cases de déplacement.) Il est impossible de courir ou de charger sur un terrain difficile.

Si une créature se trouve sur plusieurs types de terrains, elle prend en compte le plus pénalisant d'entre eux.

Les créatures volantes et incorporelles ne sont pas gênées par les terrains difficiles.

Obstacles. Comme les terrains difficiles, les obstacles peuvent gêner le mouvement. Si un obstacle gêne le déplacement sans l'empêcher, comme un muret ou un lit de branchages, chaque case de terrain obstrué compte comme 2 cases de déplacement. Il faut payer ce coût pour traverser l'obstacle, en plus du mouvement nécessaire pour atteindre la case libre de l'autre côté. Si un personnage n'est pas assez rapide pour franchir l'obstacle et arriver sur une case libre, il est incapable de le franchir. Certains obstacles peuvent nécessiter un test de compétence (comme Saut ou Escalade).

D'autres types d'obstacles, comme un mur allant du sol au plafond, bloquent complètement le passage. Un personnage ne peut franchir un obstacle bloquant.

Les créatures intangibles ignorent tous les obstacles. Les créatures volantes ignorent la plupart des obstacles, à l'exception de ceux qui bloquent complètement le passage.

Règles spéciales sur le mouvement

S'arrêter accidentellement dans un espace illégal. Il arrive qu'une créature achève son déplacement alors qu'elle traverse un espace dans lequel elle n'a pas le droit de s'arrêter. Dans ce cas, il faut poser la figurine sur le dernier espace légal qu'elle a occupé, ou sur l'espace légal le plus près s'il en existe un.

Coût de déplacement doublé. Si le mouvement d'un personnage est gêné d'une façon ou d'une autre, le coût de ses déplacements est doublé. Par exemple, chaque case de mouvement sur un terrain difficile compte comme 2 cases de déplacement et chaque case de mouvement en diagonale sur un terrain difficile compte comme 3 cases de déplacement (ce qui est le coût normal de deux cases en diagonale).

Si le coût du mouvement est doublé deux fois, alors chaque case de mouvement compte comme 4 cases de déplacement (ou 6 en diagonale). Si ce coût est doublé trois fois, chaque case de mouvement compte comme 8 cases de déplacement (ou 12 en diagonale). C'est une exception à la règle générale qui dit que doubler deux fois revient à tripler.

Déplacement minimum. Quels que soient les malus au déplacement, il est toujours possible de faire un « pas » dans n'importe quelle direction, même en diagonale (cette action ne permet pas de traverser un terrain véritablement infranchissable, ou de se mouvoir alors qu'on est incapable, par exemple lorsqu'on est paralysé.). Pour plus de détails se reporter à la description de l'action « Se déplacer sur un terrain difficile ».

Créatures de taille inférieure ou supérieure à la moyenne

Créatures de taille TP, Min et I. Les créatures de taille très réduite occupent un espace plus petit qu'une case. Cela signifie que plusieurs d'entre elles peuvent tenir sur la même case. Une créature de taille TP occupe un espace de 75 cm de côté et quatre d'entre elles peuvent occuper une seule case. Vingt-cinq créatures de taille Min ou cent de taille I peuvent se tenir sur une case.

Les créatures qui occupent un espace plus petit qu'une case ont généralement une allonge naturelle de 0 mètre et ne peuvent frapper un ennemi sur une case adjacente. Pour se battre, elles doivent impérativement pénétrer dans l'espace occupé par leur adversaire, ce qui les expose automatiquement à une attaque d'opportunité de sa part. On les combat normalement (n'importe qui peut en effet délivrer des coups dans l'espace qu'il occupe). Comme ces créatures n'ont pas d'allonge naturelle, elles ne contrôlent nullement leurs environs directs. On peut donc passer à côté d'elles sans risquer la moindre attaque d'opportunité. Elles sont aussi incapables de prendre un ennemi en tenaille.

Créatures de taille G, TG, Gig et C. Les créatures de taille très supérieure à la moyenne occupent plusieurs cases.

Les créatures qui occupent plus d'une case ont généralement une allonge naturelle de 3 mètres ou plus, ce qui signifie qu'elles peuvent frapper des ennemis même s'ils ne sont pas adjacents.

Contrairement à une personne utilisant une arme à allonge, une créature bénéficiant d'une allonge naturelle supérieure à 1,50 mètre peut attaquer sans soucis des créatures adjacentes. Engager le contact avec une créature ayant une allonge naturelle importante lui offre généralement une attaque d'opportunité, puisqu'il faut entrer, puis se déplacer dans sa zone de contrôle avant de pouvoir la frapper (à moins de le faire grâce à un pas de placement). Les créatures de taille G ou plus disposant d'une arme à allonge à leur taille peuvent attaquer des adversaires situés à une distance égale au double de leur allonge naturelle, mais, par contre, elles ne peuvent pas frapper quelqu'un se trouvant à une distance égale ou inférieure à leur allonge naturelle.

Taille de créature	Espace occupé ¹	Allongé ¹
Infime (I)	15 cm	0
Minuscule (Min)	30 cm	0
Très petite (TP)	75 cm	0
Petite (P)	1 « pas » (1,50 m)	1 « pas » (1,50 m)
Moyenne (M)	1 « pas » (1,50 m)	1 « pas » (1,50 m)
Grande (G) (haute)	2 « pas » (3 m)	2 « pas » (3 m)
Grande (G) (longue)	2 « pas » (3 m)	1 « pas » (1,50 m)
Très grande (TG) (haute)	3 « pas » (4,5 m)	3 « pas » (4,5 m)
Très grande (TG) (longue)	3 « pas » (4,5 m)	2 « pas » (3 m)
Gigantesque (Gig) (haute)	4 « pas » (6 m)	4 « pas » (6 m)
Gigantesque (Gig) (longue)	4 « pas » (6 m)	3 « pas » (4,5 m)
Colossale (C) (haute)	6 « pas » (9 m)	6 « pas » (9 m)
Colossale (C) (longue)	6 « pas » (9 m)	4 « pas » (6 m) ou plus

Table : taille des créatures et échelle

¹ Ce sont les valeurs types pour des créatures de la taille indiquée. Des exceptions sont possibles.



La Vie d'aventurier

Poids transportable

Les règles qui suivent déterminent à quel point l'armure et la charge portée par le personnage le ralentissent. Elles se décomposent en deux règles distinctes : le poids de l'armure et le poids total transporté.

Le poids de l'armure. L'armure qui équipe le personnage détermine le bonus maximal de *Dextérité* pouvant être appliqué à la CA, la pénalité d'armure, la vitesse de déplacement normale et celle que l'on peut espérer atteindre en courant. À moins que le personnage ne soit très frêle ou particulièrement chargé, il n'est pas nécessaire d'en savoir davantage. En effet, le reste de son équipement (armes, cordes, etc.) ne le ralentit pas plus que son armure.

Par contre, si le personnage est vraiment faible ou si sa charge est exceptionnellement élevée, il faut calculer le poids total de ce qu'il porte. C'est particulièrement important lorsqu'il désire emporter quelque chose de lourd.

Le poids total. Pour savoir si le poids total porté par un personnage est suffisamment lourd pour le ralentir (plus que son armure), il suffit d'additionner le poids de tous les objets qu'il a sur lui (armure, armes et équipement). Ensuite, il ne reste plus qu'à consulter la Table : charge transportable. En fonction du résultat, cette charge est considérée légère, intermédiaire ou lourde. Tout comme l'armure, la charge portée détermine le bonus de *Dextérité* maximal applicable à la CA, un malus aux tests (fonctionnant comme le malus d'armure aux tests), la vitesse de déplacement normale et celle que l'on atteint en courant. Tous ces chiffres sont regroupés sur la Table : effets de la charge. Une charge lourde ou intermédiaire est l'équivalent d'une armure lourde ou intermédiaire pour ce qui est des activités affectées par le port de l'armure. Un personnage n'est pas gêné par une charge légère.

Dans le cas où l'aventurier porte une armure, on prend seulement en compte le plus élevé des deux résultats (l'armure ou le poids total) ; on n'additionne pas les deux.

Soulever et tirer. Un personnage peut soulever au-dessus de sa tête un poids égal à sa charge maximale.

Il lui est également possible de soulever le double de sa charge maximale mais, dans ce cas, il tient son fardeau à bout de bras et n'avance plus qu'avec grande difficulté. Il perd tout bonus de *Dextérité* à la CA et sa vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre par round (ce qui constitue désormais pour lui une action complexe).

On peut tirer ou pousser jusqu'à cinq fois sa charge maximale autorisée. Ce chiffre peut être doublé si les conditions sont particulièrement favorables, ou réduit de moitié si elles sont défavorables.

Créatures plus grandes ou plus petites. Les chiffres indiqués sur la Table : charge transportable concernent des créatures bipèdes de taille moyenne (M). Pour les êtres bipèdes plus grands, on applique le multiplicateur suivant en fonction de leur taille : grande (G) : x2, très grande (TG) : x4, gigantesque (Gig) : x8 et colossale (C) : x16. De même, les créatures bipèdes plus petites transportent un poids moins important, lui aussi dépendant de leur catégorie de taille : petite (P) : x3/4, très petite (TP) : x1/2, minuscule (Min) : x1/4, infime (I) : x1/8.

Les quadrupèdes, comme les chevaux, peuvent porter un poids plus important que les bipèdes. Au lieu des multiplicateurs ci-dessus, on applique au poids de la Table : charge transportable le facteur suivant : infime (I) : x1/4, minuscule (Min) : x1/2, très petite (TP) : x3/4, petite (P) : x1, moyenne (M) : x3/2, grande (G) : x3, très grande (TG) : x6, gigantesque (Gig) : x12 et colossale (C) : x24.

Force	Charge légère ¹	Charge intermédiaire ¹	Charge lourde ¹
-5	jusqu'à 1,5 kg	1,5–3 kg	3–5 kg
-4	jusqu'à 5 kg	5–10 kg	10–15 kg
-3	jusqu'à 8 kg	8–16,5 kg	16,5–25 kg
-2	jusqu'à 11,5 kg	11,5–23 kg	23–35 kg
-1	jusqu'à 15 kg	15–30 kg	30–45 kg
+0	jusqu'à 19 kg	19–38 kg	38–57,5 kg
+1	jusqu'à 25 kg	25–50 kg	50–75 kg
+2	jusqu'à 33 kg	33–66,5 kg	66,5–100 kg
+3	jusqu'à 43 kg	43–86,5 kg	86,5–130 kg
+4	jusqu'à 58 kg	58–116,5 kg	116,5–175 kg
+5	jusqu'à 76,5 kg	76,5–153 kg	153–230 kg
+6	jusqu'à 100 kg	100–200 kg	200–300 kg
+7	jusqu'à 133 kg	133–266,5 kg	266,5–400 kg
+8	jusqu'à 173 kg	173–346,5 kg	346,5–520 kg

Charge transportable

¹ Dans le cas où le poids tombe juste entre deux colonnes, on applique systématiquement la valeur de gauche. Ainsi, pour une Force de 13, 50 kg correspond à une charge intermédiaire. Ce n'est qu'une fois ce seuil franchi (par exemple, à 50,1 kg) que l'on passe à une charge lourde.

Charge	Dex max	Malus aux tests	Vitesse		
			(9 m)	(6 m)	Course
Intermédiaire	+3	-3	6 m	4,50 m	x4
Lourde	+1	-6	6 m	4,50 m	x3

Effets de la charge

Armure et charge transportée

La table ci-dessous dévoile le malus imposé à toutes les vitesses de déplacement, de 6 mètres à 30 mètres (par tranche de 3 mètres).

VD de base	VD réduite
4 « pas » (6 m)	3 « pas » (4,50 m)
6 « pas » (9 m)	4 « pas » (6 m)
8 « pas » (12 m)	6 « pas » (9 m)
10 « pas » (15 m)	7 « pas » (10,50 m)
12 « pas » (18 m)	8 « pas » (12 m)
14 « pas » (21 m)	10 « pas » (15 m)
16 « pas » (24 m)	11 « pas » (16,50 m)
18 « pas » (27 m)	12 « pas » (18 m)
20 « pas » (30 m)	14 « pas » (21 m)

Déplacements

On distingue trois types de déplacement :

- Tactique, pour le combat, mesuré en mètres (ou en cases) par round.
- Sur courte distance, pour explorer un secteur, en mètres par minute.
- Sur longue distance, pour se rendre d'un endroit à un autre, en kilomètres par heure ou par jour.

Modes de déplacement. Les trois cadences de mouvement le plus souvent employées sont la marche, le footing et la course.

Marche. En se déplaçant normalement et sans s'arrêter, un humain non chargé parcourt généralement 4,5 km en une heure.

Footing. Il s'agit d'une course mesurée permettant d'atteindre une vitesse moyenne de 9 km/h quand on n'est pas chargé. Un footing correspond à un personnage se déplaçant deux fois dans le même round, ou effectuant une autre action (attaque, incantation ou autre action de mouvement), puis se déplaçant dans le même round.

Course (x3). Cette cadence (trois fois la vitesse de déplacement habituelle) est celle qu'impose une armure lourde. Cela correspond environ à 9 km/h pour un humain en harnois.

Course (x4). Cette cadence plus rapide est réservée aux personnages sans armure ou en armure légère ou intermédiaire. Elle correspond environ à 18 km/h pour un humain non chargé, et à 12 km/h pour un humain en cote de mailles.

Déplacement tactique

On utilise le déplacement tactique lors des combats. Généralement, en combat, les personnages ne marchent pas : ils trottent (footing) ou courent. Un personnage se déplaçant normalement avant d'accomplir une autre action (attaquer, lancer un sort, etc.) trotte pendant la première moitié du round puis fait autre chose pendant l'autre moitié.

Déplacement sur courte distance

Les personnages explorant un secteur utilisent le déplacement sur courte distance, qui s'exprime en minutes.

Marche. On peut marcher sans difficulté sur courte distance.

Footing. On peut trotter sans problème sur courte distance. Voir Déplacement sur longue distance, ci-dessous, pour ce qui est des déplacements qui s'expriment en heures.

Course. Tout personnage ayant au moins -1 en **Constitution** peut courir une minute durant sans difficulté. En règle générale, il faut se reposer une minute complète après une à deux minutes de course.

Déplacement sur longue distance

Les personnages se rendant d'un lieu à un autre utilisent ce type de déplacement, qui se mesure en heures ou en jours. Une journée correspond à 8 heures de trajet effectif, sauf dans les cas suivants : sur une embarcation à rames : 10 heures, sur un navire à voiles : 24 heures.

Marche. On peut sans problème marcher 8 heures par jour. Il est possible de continuer plus longtemps, mais au risque de s'épuiser (voir Marche forcée, ci-contre).

Footing. Trotter une heure durant ne constitue pas une difficulté. Par contre, poursuivre son effort sans dormir entre-temps inflige 1 point de dégâts non-létaux lors de la deuxième heure ; les dégâts doublant ensuite d'heure en heure. Un personnage qui subit des dégâts non-létaux à cause d'un footing devient aussitôt fatigué. Un personnage fatigué ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -1 aux valeurs de Force et de Dextérité. Éliminer les dégâts non-létaux élimine aussi la fatigue.

Course. Il est impossible de courir longtemps. Un personnage enchaînant sprints et temps de repos progresse comme s'il trottinait régulièrement (voir Footing, ci-dessus).

Terrain. La nature du terrain traversé affecte la distance que l'on peut parcourir en une heure ou une journée (voir Table : terrain et déplacements sur longue distance). C'est sur une grande route que l'on avance le plus vite, puis viennent les routes et chemins, et enfin les terrains vierges. Les grandes routes sont larges et pavées tandis que les chemins sont en terre battue. C'est également le cas des sentiers mais, plus étroits, ces derniers n'autorisent qu'une progression en file indienne et il est impossible de les emprunter avec un véhicule. Enfin, un terrain vierge n'offre pas la moindre voie facilitant le passage.

Marche forcée. Au cours d'une journée normale, on marche 8 heures durant. Le reste du temps, on monte le campement pour la nuit (ou on replie les tentes le matin venu), on se repose et on mange.

Mais il est possible de poursuivre son effort en ayant recours à la marche forcée. Pour chaque heure de marche au-delà des 8 de base, le personnage doit effectuer un test de Constitution (DD 10 + 1 par heure supplémentaire). Un échec se traduit par 1d6 points de dégâts non-létaux. Un personnage qui subit des dégâts non-létaux à cause d'une marche forcée devient aussitôt fatigué. Un personnage fatigué ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -1 aux valeurs de Force et de Dextérité. Éliminer les dégâts non-létaux élimine aussi la fatigue. Il est possible de sombrer dans l'inconscience à force de marcher trop longtemps.

Déplacement à cheval. Un cheval portant un cavalier peut avancer au trot (équivalent du footing) mais, dans ce cas, les dégâts qu'il subit sont létaux, plutôt que non-létaux. De même, on peut le pousser en permanence, ce qui correspond à une marche forcée, mais il rate automatiquement ses tests de Constitution et, là encore, il encaisse des dégâts létaux. Les montures deviennent elles aussi fatiguées si elles subissent des dégâts non-létaux à cause d'un footing ou d'une marche forcée.

La vitesse des chevaux et des véhicules tirés par des animaux de trait est présentée dans la Table : montures et véhicules.

Déplacement en bateau. Voir la Table : montures et véhicules pour la vitesse des diverses embarcations.

	Vitesse de déplacement			
	4,50 m	6 m	9 m	12 m
Un round (tactique)¹				
Marche	4,50 m	6 m	9 m	12 m
Footing	9 m	12 m	18 m	24 m
Course (x3)	13,50 m	18 m	27 m	36 m
Course (x4)	18 m	24 m	36 m	48 m
Une minute (courte distance)				
Marche	45 m	60 m	90 m	120 m
Footing	90 m	120 m	180 m	240 m
Course (x3)	135 m	180 m	270 m	360 m
Course (x4)	180 m	240 m	360 m	480 m
Une heure (longue distance)				
Marche	2,25 km	3 km	4,5 km	6 km
Footing	4,5 km	6 km	9 km	12 km
Course	—	—	—	—
Un jour (longue distance)				
Marche	18 km	24 km	36 km	48 km
Footing	—	—	—	—
Course	—	—	—	—

Déplacements et distance

1 Les mouvements tactiques sont souvent mesurés en « pas » / case plutôt qu'en mètres. Une case fait 1,50 mètre de côté.

Condition	Exemple	Coût supplémentaire du déplacement
Terrain difficile	Gravats, taillis, pente abrupte, glace, surface craquelée, sol inégal	x2
Obstacle ¹	Muret, branche, colonne brisée	x2
Mauvaise visibilité	Obscurité ou brouillard	x2
Infranchissable	Mur du sol au plafond, porte fermée, passage bloqué	—

Déplacements contrariés

1 Peut nécessiter un test de compétence.

Terrain	Grande route	Chemin ou route	Terrain vierge
Broussailles	x1	x1	x3/4
Collines	x1	x3/4	x1/2
Désert de sable	x1	x1/2	x1/2
Forêt	x1	x1	x1/2
Jungle	x1	x3/4	x1/4
Marais	x1	x3/4	x1/2
Montagnes	x3/4	x3/4	x1/2
Plaine	x1	x1	x3/4
Toundra gelée	x1	x3/4	x3/4

Terrain et déplacements sur longue distance

Monture/véhicule	Par heure	Par jour
Monture (charge)		
Cheval léger ou destrier léger	9 km	72 km
Cheval léger (75–225 kg) ¹	6 km	48 km
Destrier léger (115–345 kg) ¹	6 km	48 km
Cheval lourd ou destrier lourd	7,5 km	60 km
Cheval lourd (100–300 kg) ¹	5,25 km	42 km
Destrier lourd (150–450 kg) ¹	5,25 km	42 km
Poney ou poney de guerre	6 km	48 km
Poney (38–110 kg) ¹	4,5 km	36 km
Poney de guerre (50–150 kg) ¹	4,5 km	36 km
Âne ou mulet	4,5 km	36 km
Âne (25–75 kg) ¹	3 km	24 km
Mulet (115–345 kg) ¹	3 km	24 km
Chien de selle	6 km	48 km
Chien de selle (50–150 kg) ¹	4,5 km	36 km
Chariot ou charrette	3 km	24 km
Bateau (mode de locomotion)		
Radeau ou barge (perche ou tracté) ²	750 m	7,5 km
Bateau à fond plat (rames) ²	1,5 km	15 km
Barque (rames) ²	2,25 km	22,5 km
Navire de haute mer (voiles)	3 km	72 km
Vaisseau de guerre (voiles ou rames)	3,75 km	90 km
Drakkar (voiles ou rames)	4,5 km	108 km
Trirème (voiles ou rames)	6 km	144 km

Montures et véhicules

1 Les quadrupèdes, comme les chevaux, peuvent transporter une charge plus importante qu'un personnage bipède de même taille et de même valeur de Force. Voir Poids transportable, ci-dessus.

2 Radeaux, barges, bateaux à fonds plat et barques ne s'utilisent que sur les lacs et les cours d'eau. S'ils descendent le courant, on ajoute la vitesse de ce dernier (généralement 5 km/h). On peut ramer 10 heures durant, mais il est possible de laisser dériver l'embarcation pendant les 14 heures restantes si quelqu'un est là pour la guider. Ce système permet d'augmenter la distance parcourue de 70 km par jour. Ces frêles esquifs ne permettent pas de remonter le courant. Par contre, ils peuvent être tractés par des animaux de bât avançant sur la berge.



Exploration

Vision et lumière

Nains et demi-orques voient dans le noir, mais tous les autres ont besoin de lumière. Voir la Table : sources de lumière pour connaître la surface couverte et la durée des différentes sources de lumière.

Dans les zones vivement éclairées, tous les personnages peuvent voir clairement. Il est impossible de se cacher dans une zone éclairée vivement à moins d'être invisible ou de bénéficier d'un abri.

Dans les zones faiblement éclairées, la vision est limitée. Toutes les créatures qui s'y trouvent bénéficient de camouflage et peuvent tenter des tests de Discrétion pour se cacher.

Dans les zones ténébreuses, les créatures ne possédant pas la vision dans le noir sont considérées comme aveugles. En plus des effets évidents, une créature aveugle subit 50% de chance d'échec sur toutes ses attaques (tous ses adversaires bénéficient d'un camouflage total), perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, subit un malus de -2 à la CA et un autre de -4 sur les tests de Fouille et sur la plupart des tests associés à la Force et à la Dextérité, et sa vitesse est réduite de moitié.

Les personnages bénéficiant de la vision nocturne (elfes, gnomes et demi-elfes) voient deux fois plus loin que la distance indiquée. Pour ce qui est de ces personnages, le rayon effectif d'éclairage vivace et d'éclairage faible des sources de lumière est doublé.

Enfin, les personnages qui voient dans le noir (nains et demi-orques) distinguent tout ce qui se trouve à moins de 18 mètres d'eux, que ce soit éclairé ou non. Il est impossible de se cacher à 18 mètres ou moins d'une créature possédant la vision dans le noir, à moins d'être invisible ou de bénéficier d'un abri.

Intrusion et maraudage

Pour détruire un objet, un personnage a le choix entre deux méthodes : frapper l'objet à l'aide d'une arme jusqu'à ce qu'il soit détruit, ou le briser d'un coup grâce à sa force.

Test de Force pour ...	DD
Enfoncer une porte simple	13
Enfoncer une porte de bonne qualité	18
Enfoncer une porte épaisse	23
Briser ses liens (cordes)	23
Tordre un barreau métallique	24
Enfoncer une porte défendue par une barre	25
Briser ses liens (chaînes)	26
Enfoncer une porte en fer	28

DD pour casser



Objet	Vif	Faible	Durée
Bâton éclairant	9 m	18 m	6 heures
Bougie	— ¹	1,50 m	1 heure
Lampe	4,50 m	9 m	6 heures/demi-litre
Lanterne à capote	9 m	18 m	6 heures/demi-litre
Lanterne sourde ²	cône de 18 m	cône de 36 m	6 heures/demi-litre
Torche	6 m	12 m	1 heure
Torche éternelle	6 m	12 m	Permanente
Sort	Vif	Faible	Durée
Flamme éternelle	6 m	12 m	Permanente
Lumière	6 m	12 m	10+ minutes
Lumière du jour	18 m	36 m	30+ minutes
Lumières dansantes (torches)	6 m (chacune)	12 m (chacune)	1 minute

Sources de lumière et éclairage

1 Une bougie fournit uniquement un éclairage faible.

2 Une lanterne sourde illumine un cône plutôt qu'une sphère.



La Magie

Un sort est un effet magique. Les sorts sont issus de deux origines : la magie profane et la magie divine. Enorceleurs et bardes utilisent la première, tandis que prêtres et druides font appel à la seconde. Malgré cette différence fondamentale, quand vient le moment de les utiliser, tous les sorts se ressemblent.

La magie profane et la magie divine s'expriment à travers huit écoles, qui regroupent par famille les sorts agissant de la même façon.

Lancer des sorts

Que les sorts soient d'origine profane ou divine tous fonctionnent de la même manière.

Le choix du sort

Pour jeter un sort, il faut être capable de parler (si l'incantation a des composantes verbales), de bouger les mains (si elle s'accompagne de composantes gestuelles) et de manipuler les composantes matérielles ou le focaliseur, s'il y a lieu. Il est également nécessaire de rester concentré, ce qui est délicat en plein combat (voir plus bas).

Lorsqu'un sort propose plusieurs versions, le personnage choisit celle qu'il désire utiliser au moment de l'incantation ; il n'est pas nécessaire d'apprendre une version spécifique du sort.

Chaque fois qu'un personnage lance un sort, il est déduit de son quota quotidien, mais il peut le lancer à plusieurs reprises s'il le souhaite (tant que sa limite n'est pas atteinte).

La concentration

Il est nécessaire de se concentrer pour lancer un sort. Si le personnage est interrompu en cours d'incantation, il lui faut réussir un test de **Concentration** sous peine de voir son sort lui échapper (il est alors perdu sans prendre effet). Plus l'interruption est importante et plus le niveau du sort est élevé, plus le DD du test de Concentration est difficile à atteindre. En cas d'échec, le sort est perdu, comme s'il avait été jeté sans le moindre effet.



Blessure. Chaque fois que le personnage subit des dégâts en cours d'incantation, il doit effectuer un test de Concentration. Le DD est alors égal à 10 + le nombre de points de dégâts encaissés + le niveau du sort que le personnage tente de jeter. En cas d'échec, le sort est perdu sans faire effet. L'interruption intervient durant l'incantation si elle a lieu entre le moment où le personnage prépare son sort et celui où il le lance vraiment (dans le cas d'une incantation durant 1 round entier ou plus) ou si elle vient en réponse à son intention de jeter un sort (attaque d'opportunité ou attaque préparée par un adversaire à cette occasion).

Dans le cas où le personnage subit des dégâts continus, on considère que la moitié des dégâts essuyés le sont durant l'incantation. Le personnage doit toujours réussir un test de Concentration (DD 10 + la moitié des dégâts infligés par la source continue lors du round précédent + le niveau du sort). Si les dégâts se sont interrompus au round précédent, ils ne sont plus pris en compte, car ils ne risquent plus de distraire le personnage.

Les dégâts répétés ne sont pas considérés continus.

Sort. Si le personnage est la cible d'un sort alors que lui-même tente d'en lancer un, il doit réussir un test de Concentration afin de mener l'incantation à son terme. Si le sort qui l'agresse lui inflige des dégâts, le DD se monte à 10 + points de dégâts subis + niveau du sort qu'il tente de jeter. Dans le cas où le sort adverse peut juste le distraire, le DD est égal au DD du jet de sauvegarde du sort agresseur + le niveau du sort que le personnage essaye de lancer. Pour les sorts n'autorisant pas de jet de sauvegarde, on prend en compte le DD que son jet de sauvegarde devrait avoir s'il en permettait un.

Lutte et immobilisation. Les seuls sorts que peut jeter un personnage en situation de lutte sont ceux qui ne nécessitent pas de composantes gestuelles et dont il a les composantes matérielles en main (si besoin est). Il doit tout de même réussir un test de Concentration pour ne pas perdre son sort (DD 20 + niveau du sort qu'il tente de jeter).

Mouvements violents. Qu'un personnage soit monté sur un cheval au trot, passer d'un chariot roulant sur un chemin cahoteux, secoué dans une barque par gros temps ou ballotté dans la cale d'un bateau sur une mer démontée, il doit réussir un test de **Concentration** chaque fois qu'il tente de faire appel à sa magie (DD 10 + niveau du sort qu'il essaye de jeter).

Mouvements très violents. Quand un personnage se trouve sur un cheval lancé au galop, à bord d'un chariot roulant à tombeau ouvert, dans une barque prise dans des rapides ou sur le pont d'un navire en pleine tempête, le test de Concentration qui lui est imposé est d'autant plus difficile (DD 15 + niveau du sort).

Intempéries. Il faut effectuer un test de Concentration quand on est en proie au mauvais temps. Par une pluie battante ou une chute de neige fondue, le DD est égal à 5 + niveau du sort. En cas de grêle, de tempête de sable ou de débris véhiculés par le vent, le DD est égal à 10 + niveau du sort. Dans tous les cas, le sort est perdu si le test est raté. Si le mauvais temps a été obtenu par magie, utilisez plutôt les règles relatives aux sorts, ci-dessus.

Incantation sur la défensive. Lorsque l'on souhaite jeter un sort sans susciter d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire, il est nécessaire de réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). Comme toujours, le sort est perdu en cas d'échec.

Enchevêtrement. Enfin, dans le cas où l'on souhaiterait lancer un sort alors que l'on est pris dans un filet, par la glu d'une sacoche immobilisante ou suite à un sort aux effets similaires, il faut réussir un test de Concentration (DD 15) pour pouvoir lancer un sort, ce dernier étant perdu en cas d'échec.

Les contresorts

N'importe quel sort peut être utilisé comme contresort. Dans ce cas, le personnage utilise l'énergie magique pour empêcher quelqu'un d'autre de se servir du même sort. Cette technique fonctionne même si les sorts appartiennent, l'un à la magie profane, l'autre à la magie divine. Comment marchent les contresorts. Pour utiliser un contresort, il faut commencer par choisir sa cible, ce qui nécessite de préparer son action. Ce faisant, le personnage attend en fait que l'adversaire commence à lancer son sort (il peut tout de même se déplacer, le fait de préparer un contresort étant une action simple).

Si la cible choisie tente de faire appel à sa magie, le personnage doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort adverse). Il s'agit là d'une action libre. En cas de succès, il identifie le sort auquel il doit faire face, ce qui lui permet d'essayer de le contrer (sinon, il en est incapable).

Il ne lui reste plus qu'à jeter le même sort. Si le personnage est capable de lancer ce sort, il modifie légèrement l'incantation pour en faire un contresort. À partir du moment où la cible est à portée, les deux sorts s'annulent réciproquement, sans aucun résultat.

Contresorts et métamagie. Les dons de métamagie ne sont pas pris en compte lorsqu'il s'agit de déterminer si un sort peut être contré ou non.

Exceptions. Certains sorts se contrent mutuellement, surtout s'ils ont des effets diamétralement opposés.

Dissipation de la magie en tant que contresort. Dissipation de la magie peut également servir de contresort, avec comme avantage qu'il n'est pas nécessaire d'identifier l'incantation récitée par l'autre jeteur de sorts. Cependant, l'efficacité de dissipation de la magie n'est pas garantie (voir la description du sort).

Le niveau de lanceur de sorts

La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de lanceur de sorts de celui qui le jette, qui est généralement égal à son niveau.

Il est possible de jeter un sort à un niveau de lanceur de sorts inférieur au sien, mais à condition de modifier tous ses paramètres en même temps (et en conservant le niveau de lanceur de sorts minimal permettant de faire appel à ce sort).

Quand une aptitude de classe, un pouvoir de domaine ou quelque autre pouvoir spécial modifie le niveau de lanceur de sorts, l'ajustement s'applique aux différents paramètres du sort (comme la portée, la durée et les dégâts infligés), mais également au test de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de la victime et au niveau de lanceur de sorts utilisé dans le cadre des tests de dissipation (ce qui concerne le test de dissipation et le DD de ce test).

L'échec des sorts

Lorsque l'on tente de lancer un sort dans des conditions où l'une de ses caractéristiques (portée, zone d'effet, etc.) ne peut se conformer aux conditions en vigueur, il échoue automatiquement.

Enfin, les sorts peuvent échouer en cas d'interruption ou quand un personnage en armure tente une incantation à composante gestuelle.



L'effet du sort

Une fois que l'on sait quelles créatures (ou objets ou zone) sont affectées et si elles ont ou non réussi leur jet de sauvegarde, il reste à appliquer les effets du sort.

Les effets spéciaux

Nombre d'effets spéciaux sont gérés en fonction de l'école de magie à laquelle le sort est rattaché. Certaines caractéristiques sont indépendantes des écoles de magie.

Attaques. Certains sorts font référence à une situation d'attaque. Toutes les actions de combat offensives, même celles qui n'infligent aucun dégâts sont considérées comme des attaques. Une tentative de destruction des morts-vivants est une attaque. Les sorts entrant dans cette catégorie sont ceux qui infligent des dégâts, obligent la cible à effectuer un jet de sauvegarde ou la gênent d'une façon quelconque. Les sorts de convocation de monstres ou d'alliés ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, car ils ne causent aucun mal.

Types de bonus. Les bonus sont répartis en catégories précisant leur nature. Cette précision est extrêmement importante, car dans la grande majorité des cas, deux bonus de même type ne peuvent se cumuler. À l'exception des bonus d'esquive, de la plupart des bonus de circonstances et des bonus raciaux, seul le meilleur bonus fonctionne (voir Combinaison d'effets magiques, ci-après). La même règle s'applique aux malus : un personnage subissant deux malus de même type ne tient compte que du plus important.

Combinaison d'effets magiques

Sorts et effets magiques fonctionnent généralement comme l'indique leur description, et ce même si d'autres effets sont actifs simultanément dans la même zone ou sur le même individu. Un sort n'est jamais affecté par un autre, sauf dans des cas très particuliers. Quand un sort affecte les autres de quelque façon que ce soit, la description l'indique systématiquement. Mais plusieurs règles doivent tout de même être prises en considération lorsque plusieurs sorts ou effets magiques fonctionnent au même endroit.

Cumul. À quelques rares exceptions près, les sorts qui confèrent des bonus ou des malus aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, etc. ne sont pas cumulatifs avec eux-mêmes. En règle générale, deux bonus du même type ne s'additionnent jamais, même s'ils proviennent de sorts ou d'effets magiques différents (voir Types de bonus, ci-dessus).



Bonus différents. Par contre, les effets de plusieurs sorts s'additionnent si les bonus conférés sont différents. Les bonus qui ne sont pas nommés s'additionnent entre eux et avec n'importe quel autre bonus nommé.

Même effet, puissance différente. Dans le cas où deux sorts ou effets similaires fonctionnent dans la même zone, mais à des intensités différentes, c'est le plus puissant qui s'impose.

Même effet, résultats différents. Le même sort peut parfois produire des effets différents lorsqu'on le jette à plusieurs reprises. Dans ce cas, le dernier sort prend le pas sur les autres. Ceux-ci ne sont pas dissipés, mais leur effet n'a plus le moindre intérêt tant que celui qui les a supplantés dure.

Un effet fait disparaître les autres. Il arrive qu'un sort annule l'effet d'un autre jeté avant sans pour autant le dissiper. Les deux sorts sont actifs, mais l'un des deux rend l'autre caduc.

Effets multiples de contrôle mental. Il arrive que des sorts contrôlant la cible s'annulent, comme ceux qui empêchent la cible de faire le moindre geste. Différents effets de contrôle mental, s'ils n'ôtent pas la capacité de penser, n'interfèrent généralement pas avec leur bon fonctionnement réciproque. Quand une créature se retrouve sous le contrôle de deux lanceurs de sorts, elle essaye d'obéir de son mieux aux deux, à condition que les instructions qu'elle reçoive de part et d'autre le lui permettent. Confrontée à des ordres contradictoires, la cible obéit à celui des deux lanceurs de sorts qui réussit le meilleur test de **Charisme**.

Sorts à effet opposé. Les sorts ayant un effet opposé agissent normalement et totalement, leurs bonus, malus et autres s'appliquant dans l'ordre où les sorts prennent effet. Certains sorts s'annulent réciproquement. Lorsque c'est le cas, la description de chacun le mentionne.

Effets instantanés. Les sorts à effet instantané s'ajoutent lorsqu'ils prennent simultanément pour cible une même cible.

Utiliser des 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, déclenchent une explosion d'énergie magique ou fragilisent les barrières entre les mondes, permettant à d'hostiles créatures étrangères de pénétrer dans le plan Matériel.

Les effets magiques les plus puissants sont généralement obtenus par le biais de rituels plutôt que par l'usage des sorts « mineurs » qui sont le quotidien d'un ensorceleur ou d'un druide. En conséquence, même s'il sera encore fait référence aux rituels dans les lignes qui suivent, ces sorts particulièrement dangereux seront plus longuement détaillés dans les pages réservées au conteur.

Présentation des sorts

La description des sorts et rituels est présentée selon un format standard. Chaque catégorie d'information est détaillée ci-dessous.

Nom

La première ligne de la description de chaque sort donne le nom le plus courant du sort.

Écoles (et branches)

Sous le nom du sort apparaît l'école de magie (et la branche, le cas échéant) à laquelle il appartient.

Tous les sorts, ou presque, appartiennent à l'une des huit écoles de magie. On appelle école un groupe de sorts fonctionnant de manière similaire. Quelques sorts (prestidigitation et signature magique) sont universels, ce qui signifie qu'ils ne sont rattachés à aucune école.

Abjuration

Les abjurations sont des sorts protecteurs. Elles génèrent des barrières physiques ou magiques, contrent certains pouvoirs (physiques ou magiques) ou nuisent aux intrus, quand elles ne renvoient pas les créatures extraplanaires dans leur plan d'origine.

Lorsque plusieurs abjurations sont actives à moins de 3 mètres l'une de l'autre pendant plus de 24 heures, leur interaction provoque quelques fluctuations énergétiques à peine visibles. Le DD lié aux tests de Fouille permettant de repérer ces sorts diminue alors de 4.

Lorsqu'une abjuration génère une barrière empêchant certaines créatures d'approcher, elle ne peut pas les repousser. Si le personnage tente d'avancer vers lesdites créatures pour les faire refluer, il sent qu'une pression s'exerce sur le sort. S'il persiste, la barrière disparaît purement et simplement.

Divination

Les sorts et rituels de divination permettent de retrouver des secrets enfouis depuis longtemps, de connaître l'avenir, de découvrir ce qui est caché et de contrer les sorts trompeurs.

La plupart des sorts de divination ont une zone d'effet en forme de cône, qui se déplace avec le personnage. Le cône définit la zone que le sort peut sonder en 1 round. Étudier un même endroit plusieurs rounds durant permet généralement d'obtenir des indications supplémentaires (voir la description de chaque sort).

Scrutation. Un sort de scrutation crée un capteur magique qui fournit des informations au personnage. À moins que le contraire ne soit précisé, ce capteur a la même puissance sensorielle que le personnage. Ce degré de perception tient compte des sorts et effets qui le prennent pour cible, mais pas ceux qui émanent de lui. Cependant, le capteur est un organe sensoriel indépendant qui fonctionne même si le personnage est aveuglé, assourdi ou affecté au niveau de quelque autre sens. Toute créature dotée d'une valeur d'Intelligence de 12 ou plus remarquera le capteur si elle réussit un test d'Intelligence (DD 20). Enfin, le capteur peut être dissipé, comme s'il s'agissait d'un sort actif.

Les feuilles de plomb et autres protections magiques bloquent les sorts de scrutation, ce dont est conscient le personnage.

Enchantement

Les enchantements affectent l'esprit des créatures, ce qui permet de les contrôler ou d'influencer leur comportement.

Les enchantements sont des sorts mentaux. Ils sont regroupés en deux branches.

Charme. Le sort modifie la perception que le sujet a du lanceur, ce qui l'incite le plus souvent à considérer ce dernier comme un ami.

Coercition. Le sort force la cible à agir d'une façon bien précise ou altère sa manière de penser. Certaines coercitions déterminent systématiquement la réaction du sujet, tandis que d'autres permettent au personnage de donner ses instructions à la cible, voire de la contrôler en permanence.

Évocation

Les sorts et rituels d'évocation manipulent l'énergie ambiante ou vont en chercher ailleurs pour obtenir le résultat désiré : ils créent à partir de rien. La plupart sont très spectaculaires sur le plan visuel, et il n'est pas rare qu'ils provoquent d'importants dégâts.

Illusion

Les illusions trompent les sens et l'esprit. Elles incitent les gens à voir des choses qui n'existent pas (ou, au contraire, à ne pas voir ce qui est là), à entendre des bruits fictifs, ou encore à se souvenir de choses qui ne se sont jamais produites. Les illusions sont classées en cinq branches : chimères, fantômes, hallucinations, mirages et ombres.

Chimère. Une chimère crée une fausse sensation. Tous ceux qui en sont victimes perçoivent la même chose, et non une création de leur subconscient. Une chimère ne peut pas faire passer une chose pour ce qu'elle n'est pas. Si elle inclut des éléments auditifs, elle ne peut pas imiter un langage intelligible, à moins que la description du sort ne le mentionne précisément. Dans le cas où la chimère peut reproduire des paroles, c'est forcément dans une langue connue du personnage qui a lancé le sort (sans quoi le résultat est incompréhensible). De même, il est impossible d'obtenir la copie visuelle de quelque chose que l'on n'a jamais vu.

Étant irréelles, chimères et hallucinations (voir ci-dessous) sont incapables de générer des effets réels, contrairement aux autres types d'illusions. Ainsi, elles ne peuvent pas infliger des dégâts, soutenir un poids, nourrir, ou encore protéger contre les éléments. Elles sont très efficaces pour semer la confusion chez l'ennemi ou le retarder, mais inutiles en cas d'attaque directe.

La CA d'une chimère est égale à 10 + son modificateur de taille.

Fantasme. Un fantôme fait apparaître une image mentale que le jeteur de sorts et la ou les cibles sont généralement les seuls à voir. L'image est plus ou moins déformée par le subconscient de la cible (il ne s'agit pas d'une impression objective communiquée par le jeteur de sorts). Ceux qui ne sont pas pris pour cible par le fantasme ne la remarquent même pas. Tous les fantômes sont des sorts mentaux.

Hallucination. Une hallucination modifie les perceptions sensorielles du sujet, ce qui permet de lui communiquer de fausses informations (visuelles, olfactives, etc.) sur l'objet concerné, voire de lui faire croire que celui-ci a disparu.

Mirage. Les mirages sont semblables aux chimères en ce sens qu'ils génèrent des images erronées, mais ils ont également un effet mental sur ceux qui les voient. Tous les mirages sont des sorts mentaux.

Ombre. Les ombres font apparaître des choses partiellement réelles (ou quasi réelles). Le personnage les obtient en manipulant de l'énergie magique qu'il va chercher dans d'autres dimensions. Ces illusions peuvent avoir des effets réels ; une créature blessée par un sort d'ombre subit effectivement des dégâts.

Illusions et jet de sauvegarde (dévoile). En règle générale, les créatures confrontées à une illusion n'ont droit à un jet de sauvegarde pour essayer de la surmonter que lorsqu'elles ont pris le temps de l'étudier en détail, ou après qu'il y ait eu une certaine interaction entre le sort et elles.

En cas de jet de sauvegarde réussi, l'illusion est révélée pour ce qu'elle est, mais chimères et fantômes continuent d'apparaître sous la forme de silhouettes translucides.

Si le jet de sauvegarde est raté, le personnage ne se rend compte de rien. Quelqu'un qui sait sans le moindre doute possible qu'il a affaire à une illusion n'a pas besoin de jet de sauvegarde. Si l'une des personnes présentes prend conscience de l'illusion et en informe ses compagnons, ces derniers peuvent effectuer un jet de sauvegarde assorti d'un bonus de +4.

Invocation

Il existe cinq branches d'invocations, qui permettent de faire apparaître objets, créatures ou énergie (convocation), de faire venir des entités originaires d'un autre plan (appel), de soigner (guérison), de déplacer des créatures ou objets sur de grandes distances (téléportation) ou de créer objets ou effets de toutes pièces (création). Les créatures invoquées obéissent généralement au responsable de leur venue, mais ce n'est pas systématique.

Une créature ou un objet amené ou créé par une invocation ne peut pas se matérialiser dans les airs, ni à un endroit déjà occupé par quelqu'un ou quelque chose. Il doit apparaître à un endroit dégagé, sur une surface capable de le soutenir. La créature ou l'objet doit également arriver dans les limites de portée imposées par le sort, même s'il peut se déplacer par la suite.

Appel. Le rituel va chercher une créature d'un autre plan et l'amène au personnage. Par la suite, il permet à l'entité de repartir dans son plan d'origine, mais peut éventuellement limiter ses possibilités de retour. La créature meurt réellement si elle se fait tuer ; elle ne disparaît pas, contrairement aux monstres créés par les sorts de convocation (voir plus bas). La durée d'un sort d'appel est instantanée, ce qui implique que la créature invoquée ne peut pas être dissipée.

Convocation. Le sort amène instantanément une créature ou un objet à l'endroit choisi par le personnage. Quand il arrive à son terme, une créature convoquée retourne aussitôt d'où elle vient. Par contre, un objet convoqué reste généralement sur place, sauf indication contraire dans la description du sort. Une créature convoquée repart également si elle est tuée ou si elle tombe à 0 point de vie. Dans ce cas, elle n'est pas vraiment morte. Il lui faut 24 heures pour se reconstituer, période pendant laquelle il est impossible de l'invoquer de nouveau.

Lorsque le sort s'achève et que la créature repart, tous les enchantements jetés par elle s'achèvent aussitôt, s'ils ne l'étaient pas déjà. Une créature convoquée ne peut pas faire appel à ses propres pouvoirs de convocation quand elle en a. Elle refuse systématiquement d'utiliser ses sorts et/ou pouvoirs magiques lui coûtant des PX.

Création. Le rituel manipule la matière de façon à créer un objet ou une créature à l'endroit choisi par le personnage (dans la limite des restrictions indiquées plus haut). Si la durée du sort est autre qu'instantanée, c'est l'énergie magique qui donne sa forme au monstre ou à l'objet, lequel disparaît sans laisser de trace lorsque le sort s'achève ou est dissipé prématurément. À l'inverse, si la durée du sort est instantanée, la créature ou l'objet est créé uniquement par magie, ce qui lui permet par la suite d'exister indéfiniment, sans risque d'être dissipé.

Guérison. Certaines invocations divines permettent de soigner les gens, voire de les ramener à la vie.

Téléportation. Un rituel de téléportation déplace un ou plusieurs objets ou créatures sur de grandes distances. Les plus puissants de ces rituels permettent de franchir les frontières planaires. Contrairement aux sorts de convocation, les téléportations ne marchent que dans un sens (à moins que le contraire ne soit précisé) et ne sauraient être dissipées. La téléportation est un mode de déplacement instantané qui passe par le plan Astral. Tout ce qui empêche les voyages astraux l'enraye donc.

Nécromancie

Les sorts et rituels de nécromancie ont trait à la mort. Nombre d'entre eux sont en rapport direct avec les morts-vivants.

Transmutation

Les sorts et rituels de transmutation modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'une condition.

[Registre]

Le registre apparaît (le cas échéant) sur la même ligne que l'école et la branche. D'une certaine façon, il apporte une précision quant au sort en question. Certains sorts possèdent plus d'un registre.

Les registres existants sont : acide, air, Bien, Chaos, eau, électricité, feu, force, froid, langage, Loi, lumière, Mal, mental, mort, obscurité, son, terre, terreur

La plupart des registres n'ont aucun effet sur le jeu, mais ils permettent de gérer les interactions entre les sorts et d'autres sorts, pouvoirs spéciaux, créatures inhabituelles, alignements, etc.

Les sorts de langage doivent forcément reposer sur une langue compréhensible. Le sort échoue si la cible ne comprend pas le personnage, soit parce qu'elle ne parle pas le langage utilisé, soit parce que le bruit ambiant l'empêche d'entendre.

Un sort mental ne fonctionne que sur les créatures dotées d'un score d'Intelligence de -5.

Niveau

La ligne suivante dévoile le niveau du sort, un chiffre situé entre 0 et 3 pour les sorts (entre 1 et 9 pour les rituels) qui donne une idée de la puissance de l'effet. Dans le cas d'un sort les classes de personnages pouvant faire appel à l'incantation sont indiquées sous forme abrégée. Si le sort est rattaché à un domaine de prêtre, celui-ci est mentionné. Le niveau du sort affecte le DD du jet de sauvegarde, le cas échéant.

Abréviations des classes de lanceurs de sorts. Bard (barde), Dru (druide), Ens (ensorceleur), Prê (prêtre).

Domaines. Air, Bien, Chance, Chaos, Connaissance, Destruction, Duperie, Eau, Faune, Feu, Flore, Force, Guérison, Guerre, Loi, Magie, Mal, Mort, Protection, Soleil, Terre et Voyage.

Les composantes

Les composantes sont vitales à la bonne incantation d'un sort. Cette ligne se compose d'abréviations détaillant les composantes nécessaires au sort. Lorsque ce dernier requiert des composantes spécifiques (composante matérielle, focaliseur, etc.), cela est indiqué à la fin de la description. La plupart du temps, on ne se préoccupe guère des composantes, mais elles deviennent importantes lorsqu'elles sont chères ou lorsque l'on n'en a plus.

V (verbale). Une composante verbale est un texte qu'il faut réciter. Le personnage doit pouvoir parler d'une voix forte. Un sort de silence ou un bâillon empêche de le faire, et donc de lancer le sort désiré. Un personnage assourdi a 20 % de chances de rater ses sorts à composante verbale.

G (gestuelle). Une composante gestuelle prend la forme d'un geste précis de la main ou de toute autre partie du corps. Il faut avoir au moins une main libre pour pouvoir l'accomplir.

M (matérielle). Une composante matérielle est un objet ou une substance qui est détruit par l'énergie magique en cours d'incantation. À moins que son coût ne soit indiqué, on considère qu'il est négligeable. Il n'est pas nécessaire de comptabiliser les composantes matérielles à coût modique. On part du principe que le personnage dispose de tout ce dont il a besoin tant qu'il a sa sacoche à composantes.

F (focaliseur). Le focaliseur est une sorte d'accessoire. Contrairement à la composante matérielle classique, le focaliseur n'est pas détruit lors de l'incantation, ce qui signifie qu'il peut être réutilisé. Là aussi, sauf indication contraire, le prix est négligeable. Partez du principe que le personnage possède automatiquement tous les focaliseurs à coût modique dont il a besoin dans sa sacoche à composantes.

FD (focaliseur divin). Un focaliseur divin est un objet chargé de signification religieuse. Pour les prêtres il s'agit d'un symbole sacré représentant leur foi.

Si la ligne « Composantes » précise les lettres F/FD ou M/FD, cela signifie que la version profane du sort nécessite un focaliseur ou une composante matérielle, et la version divine un focaliseur divin.

Le temps d'incantation

La plupart des sorts présentent un temps d'incantation de 1 action simple. Certains exigent 1 round ou plus, alors que d'autres, plus rares, demandent simplement 1 action libre.

Un sort dont le temps d'incantation exige 1 round entier correspond à une action complexe. Il prend effet lorsque le tour du personnage arrive dans le round suivant celui où il a commencé son incantation. Une fois le sort jeté, le personnage peut agir normalement.

De même, un sort exigeant 1 minute d'incantation prend effet quand arrive le tour du personnage, 1 minute après qu'il a commencé à réciter ses formules magiques (pendant chacun de ces 10 rounds, l'incantation est une action complexe).

Tous les choix afférents au sort (portée, cible, zone d'effet, effet, version, etc.) doivent être faits au début de l'incantation. Par exemple, un magicien jetant convocation de monstres doit dire où les créatures sont censées apparaître.

Quand un personnage commence à lancer un sort dont le temps d'incantation est de 1 round au moins, il doit rester concentré jusqu'au terme de l'incantation. Si sa concentration est brisée, le sort est perdu.

Un sort dont le temps d'incantation est de 1 action libre ne compte dans la limite normale de sorts qu'il est possible de lancer dans un même round. Cependant, on ne peut lancer qu'un seul sort de ce type par round. Le fait de lancer un sort semblable ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

Toutes les décisions attenantes au sort (portée, cible, zone d'effet, effet, version, etc.) sont prises au moment où il est jeté.

La portée

La portée d'un sort, définie dans sa description, indique quelle distance il peut atteindre. Il s'agit soit de la distance maximale qu'il peut affecter à partir du jeteur de sorts, soit celle à laquelle il est possible de centrer l'effet. Si une partie de la zone d'effet dépasse la portée maximale, le sort est sans effet sur cette partie. Les portées habituelles sont :

Personnelle. Le sort n'affecte que celui qui le lance.

Contact. Il faut toucher le sujet pour l'affecter. Un sort de contact qui inflige des dégâts est capable de porter un coup critique, comme n'importe quelle arme. Un tel sort a une chance de réaliser un coup critique sur un 20 naturel et inflige deux fois plus de dégâts s'il est ensuite confirmé. Certains sorts de contact permettent de toucher plusieurs cibles. Le lanceur de sorts peut ainsi toucher autant de sujets consentants que possible, mais il doit impérativement le faire au cours du dernier round de l'incantation.

Courte. Le sort peut agir à une distance maximale de 5 « pas » (7,50 mètres), plus 1 « pas » (1,50 mètre) tous les deux niveaux de lanceur de sorts (6 « pas » au niveau 2, 7 « pas » au niveau 4, etc.).

Moyenne. Le sort fonctionne jusqu'à 20 « pas » (30 mètres), plus 2 « pas » par niveau de lanceur de sorts.

Longue. Le sort peut atteindre 80 « pas » (120 mètres), plus 8 « pas » par niveau de lanceur de sorts.

Illimitée. Le sort peut prendre effet n'importe où dans le même plan que le personnage.

Portée exprimée en mètres. Certains sorts n'entrent dans aucune des catégories précédentes. Dans ce cas, leur portée est indiquée en mètres.

Choisir sa cible

Selon le type de sort, il faut déterminer où il se matérialisera ou qui il affectera. Cette ligne décrit donc la ou les cibles du sort, son effet ou sa zone d'effet.

Cible(s). Certains sorts ne peuvent fonctionner que sur une ou plusieurs cibles bien définies. On les lance sur des créatures ou des objets, selon les spécificités de chacun. Le personnage doit voir (ou pouvoir toucher) la cible, après quoi il lui faut expressément la choisir. La sélection de la cible n'intervient qu'à la fin de l'incantation, pas avant.

Dans le cas où le sort affecte directement celui qui le lance (« Cible : le lanceur de sorts »), il ne s'accompagne ni de jet de sauvegarde, ni de résistance à la magie. C'est ce qui explique que ces deux facteurs n'apparaissent pas dans la description de ces enchantements.

Certains sorts affectent des sujets consentants uniquement. Le lanceur de sorts peut se ranger dans cette catégorie s'il le souhaite (même s'il est pris au dépourvu ou si ce n'est pas son tour). Les créatures inconscientes sont automatiquement consentantes, ce qui n'est pas le cas d'un personnage conscient mais immobile ou sans défense (enchaîné, recroquevillé sur soi-même, poursuivant la lutte, paralysé, immobilisé dans le cadre d'une lutte ou stoppé).

Certains sorts permettent par la suite de rediriger l'effet vers de nouvelles cibles ou zones d'effet. Il s'agit d'une action de mouvement qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

Effet

Certains sorts créent ou font apparaître des choses plutôt que d'affecter celles qui sont déjà présentes. Le personnage doit choisir l'endroit où les objets ou créatures vont se matérialiser, soit en voyant cet endroit, soit en le définissant avec précision. La portée indique la distance maximale à laquelle le sort prend effet mais, s'il fait par exemple apparaître des créatures mobiles, ces dernières peuvent ensuite se déplacer sans restriction.

Étendue. Certains sorts, notamment les nuages et les brumes, s'étendent à partir du point d'origine, qui doit se situer à une intersection sur la grille de jeu. Ils peuvent alors atteindre des endroits que le personnage est incapable de voir, par exemple si on les jette à l'angle d'un couloir. L'étendue maximale du sort doit être déterminée en fonction des contraintes du terrain (murs, etc.). Le personnage doit choisir normalement le point d'origine du sort, mais rien ne l'oblige à voir l'ensemble de la zone d'effet (voir ci-dessous).

Rayon. Certains sorts se manifestent par un rayon d'énergie. Le personnage choisit sa cible comme s'il utilisait une arme à distance, même si le résultat est généralement résolu comme une attaque de contact à distance plutôt que comme une attaque à distance normale. Comme pour une arme à distance, il est possible de tirer dans le noir ou sur un adversaire invisible en espérant le toucher. Il n'est pas nécessaire de voir la créature que l'on souhaite atteindre, contrairement aux sorts à cible. Par contre, obstacles et individus interposés peuvent bloquer le champ de vision du personnage ou offrir un abri à celui qu'il vise.

Si le rayon s'accompagne d'une durée, il s'agit du temps pendant lequel l'effet persiste ; le rayon, lui, disparaît instantanément.

S'il inflige des dégâts, il est capable de porter un coup critique, comme n'importe quelle arme. Un tel sort a une chance de réaliser un coup critique sur un 20 naturel et inflige deux fois plus de dégâts s'il est ensuite confirmé.

Zone d'effet. Certains sorts affectent une zone. Parfois, la description du sort détaille précisément la zone d'effet mais, la plupart du temps, elle entre dans l'une des catégories décrites ci-dessous :

Quelle que soit la forme de la zone d'effet, le personnage indique le point d'origine, mais il est ensuite incapable de choisir qui sera affecté ou non. Le point d'origine d'un sort se trouve toujours à une intersection sur la grille. Lorsque l'on détermine si une créature se trouve ou non dans la zone concernée,

comptez la distance en cases à partir du point d'origine, comme vous le faites quand un personnage se déplace ou quand vous calculez la portée d'une attaque à distance.

La seule différence est qu'au lieu de compter depuis le centre d'une case jusqu'au centre de la suivante, vous allez d'intersection en intersection.

Cependant, n'oubliez pas que toutes les deux diagonales, il faut rajouter une case de distance (soit

trois pour deux diagonales). Si le bord le plus éloigné d'une case se trouve dans la zone d'effet, tout ce qui est dans la case est affecté par le sort. Par contre, si l'effet ne touche que la bord le plus proche de la case, rien de ce qui se trouve dedans n'est affecté.

Rayonnement, émanations et étendues. La plupart des sorts de zone prennent la forme d'un rayonnement, d'une émanation ou d'une étendue. Dans tous les cas, choisissez le point d'origine du sort.

Un rayonnement affecte tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, y compris les créatures que le lanceur de sorts ne peut voir. Il ne saurait affecter les créatures bénéficiant d'un abri total vis-à-vis du point d'origine (en d'autres termes, il ne tourne pas aux coins). Par défaut, un rayonnement prend la forme d'une sphère, mais certains ressemblent à un cône. Tout sort de ce type s'accompagne d'un rayon, indiquant jusqu'où l'effet s'étend à partir du point d'origine.

Une émanation fonctionne à la manière d'un rayonnement, si ce n'est que son effet se poursuit dans la zone concernée jusqu'à la fin de la durée indiquée. La plupart des émanations prennent la forme d'une sphère ou d'un cône.



Une étendue part comme un rayonnement mais son effet gère les contraintes du terrain. Le personnage sélectionne uniquement le point d'origine, et le sort s'étend dans toutes les directions jusqu'à une distance donnée. Le chemin parcouru doit prendre en considération la zone d'effet indiquée pour le sort et les changements de direction auxquels ce dernier doit se livrer pour se conformer au terrain.

Cône, cylindre, ligne ou sphère. La plupart des sorts qui affectent une zone ont une forme précise, comme celle d'un cône, d'un cylindre, d'une ligne ou d'une sphère.

Un cône prend la forme d'un quart de cercle qui part depuis le lanceur de sorts. Il part depuis n'importe quel coin de la case du personnage puis s'ouvre dans la direction indiquée par ce dernier. La plupart des cônes sont des étendues ou des émanations (voir ci-dessus) et ne tournent donc pas aux coins.

Dans le cas d'un cylindre, le personnage indique le point d'origine du sort. Ce point est le centre d'un cercle horizontal et le sort remonte le cercle, comme s'il remplissait le cylindre.

Une ligne part dans la direction indiquée par le personnage. Elle part de l'un des coins de sa case jusqu'à atteindre la limite de portée du sort ou jusqu'à ce qu'un obstacle survienne. Une ligne affecte toutes les créatures d'une case qu'elle traverse.

Une sphère se développe depuis son point d'origine jusqu'à remplir la zone d'effet. Les sphères sont des rayonnements, des émanations ou des étendues.

Créatures. Certains sorts affectent directement des créatures (comme ceux dits à cible) mais, dans ce cas, ils atteignent toutes celles qui sont comprises dans la zone d'effet. La zone d'effet en question peut prendre la forme d'un rayonnement sphérique, d'un rayonnement conique, ou autre.

Nombre de sorts affectent seulement les « créatures vivantes », ce qui exclut morts-vivants et créatures artificielles.

Objets. Il existe des sorts qui affectent les objets de la zone choisie (voir Créatures ci-dessus, sauf que la cible du sort n'est pas la même).

Autre. Il est également possible qu'un sort ait une zone d'effet particulière. Dans ce cas, c'est précisé dans la description du sort.

Façonnable (F). Lorsque la ligne des indications données dans « Zone d'effet » se termine par (F), il est possible de façonner le sort. Dans ce cas, aucune de ses dimensions ne peut être inférieure à 3 mètres.

Nombre de zones d'effet sont exprimées en cubes afin de faciliter leur découpage. Les volumes sont presque toujours obligatoires quand on lance un sort sous l'eau ou dans les airs.

Ligne d'effet. Ce terme désigne une ligne droite et ininterrompue qui détermine tout ce que le sort peut affecter. Elle s'interrompt dès qu'elle rencontre une barrière solide. Elle correspond à la ligne de mire pour une arme à distance, sauf qu'elle n'est pas bloquée par le brouillard, l'obscurité ou tout autre facteur gênant la vision.

Le personnage doit disposer d'une ligne d'effet dégagée jusqu'à sa cible, l'endroit où il désire que son sort fonctionne ou le point d'origine du sort. Pour ce qui est des rayonnements, cônes, cylindres et autres émanations, le sort n'affecte que la zone, les créatures et/ou les objets reliés par une ligne d'effet ininterrompue avec le point d'origine (le centre du rayonnement, le point de départ du cône, le cercle du cylindre ou le point d'origine de l'émanation).

Une barrière solide dans laquelle il y a un trou large d'au moins 30 centimètres ne constitue plus un obstacle pour la ligne d'effet d'un sort. On considère alors que la partie de la paroi située autour du trou (sur une largeur totale de 1,50 mètre) n'arrête pas les sorts.

La durée

Une fois que l'on a déterminé qui est affecté et comment, il reste à savoir combien de temps dure le sort.

Durée déterminée. Dans la plupart des cas, la durée se mesure en rounds, minutes, heures, ou autre unité de temps. Quand la durée indiquée arrive à son terme, la magie cesse de faire effet et le sort s'achève. Lorsque la durée est variable, on doit jeter les dés sans communiquer le résultat au lanceur.

Instantanée. L'énergie du sort se dissipe immédiatement, même si ses conséquences, elles, peuvent se prolonger.

Permanente. L'énergie dure aussi longtemps que l'effet se poursuit, ce qui signifie que le sort est vulnérable à dissipation de la magie.

Concentration. Le sort se prolonge tant que celui qui l'a lancé se concentre. Se concentrer ainsi constitue une action simple ne suscitant pas d'attaque d'opportunité. Tout ce qui peut interrompre la concentration d'un jeteur de sorts en pleine incantation fonctionne également dans ce cas de figure ; si le personnage est déconcentré, le sort cesse aussitôt. Il est impossible de jeter un sort tant que l'on se concentre sur un autre. Il arrive qu'un sort perdure quelque temps après que l'on a cessé de se concentrer. Le sort se prolonge alors pendant la durée indiquée une fois que le personnage cesse de se concentrer. Sauf dans ce cas bien précis, il est nécessaire de rester concentré pour maintenir l'effet du sort, mais il n'est pas possible de passer outre la durée maximale indiquée (le cas échéant). Si une cible se retrouve hors de portée, le sort réagit comme si on avait déconcentré le personnage.

Sujet, effet et zone d'effet. Si le sort affecte directement des créatures, il les « accompagne » jusqu'au terme de sa durée. S'il génère un effet, celui-ci se prolonge durant tout le temps imparti. L'effet peut se déplacer ou rester fixe. Il peut arriver qu'il soit dissipé avant la fin de la durée prévue. Si le sort affecte une zone, il reste fixe. Les créatures entrant dans la zone sont aussitôt affectées, mais cela cesse dès qu'elles en sortent.

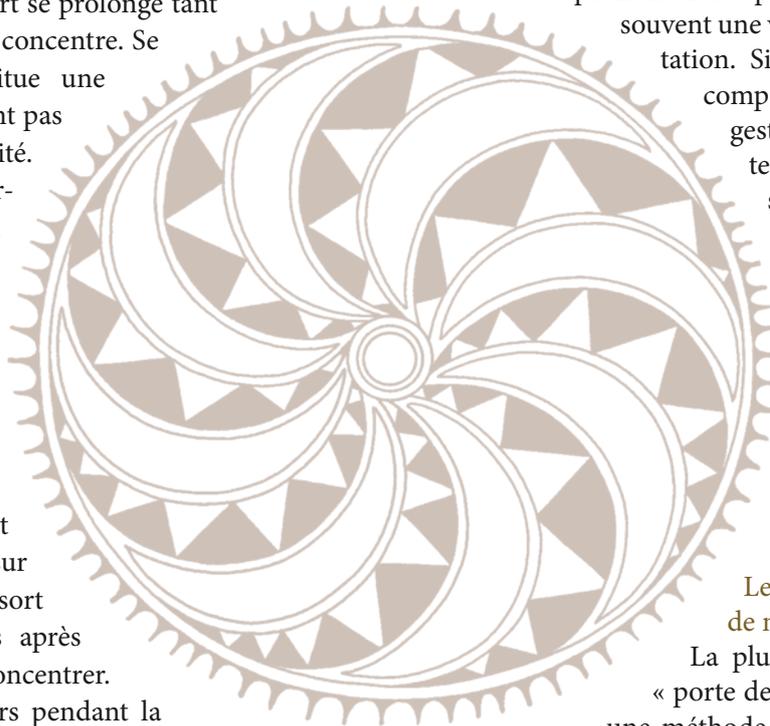
Retenir un sort de contact. Si le personnage n'utilise pas son sort de contact au cours du round où il prononce l'incantation, il a la possibilité de conserver indéfiniment l'énergie magique. Chaque round, il peut tenter une attaque de contact. Mais si le personnage lance un autre sort, l'énergie se dissipe aussitôt.

Certains sorts permettent expressément de toucher plusieurs sujets. Il n'est pas possible de retenir un tel sort. Le personnage doit donc toucher les sujets durant le dernier round de l'incantation.

Utilisation ou épuisement. Quelques sorts durent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés ou épuisés.

(T). Si la ligne « Durée » se termine par (T), le personnage peut mettre un terme à ses sorts quand il le désire. Pour ce faire, il doit se trouver dans la zone d'effet et prononcer les paroles appropriées, le plus souvent une version modifiée de l'incantation. Si cette dernière n'a pas de composante verbale, quelques gestes suffisent. Mettre un terme à un sort est une action simple et ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

On peut arrêter un sort maintenu par concentration, et cela ne nécessite aucune action, car il suffit juste de ne plus se concentrer à son tour pour qu'il cesse.



Les jets de sauvegarde et tests de maîtrise

La plupart des sorts offrent une « porte de sortie » à la créature visée, une méthode pour éviter tout ou partie de leurs effets. Selon que le personnage joueur sera la cible d'un sort ou son lanceur cette « porte de sortie » se traduira par un jet de sauvegarde ou par un test de maîtrise.

En effet, Epique 6 part du principe que ce sont les joueurs qui lancent tous les dés. En conséquence la méthode de résolution d'un sort est modifiée (superficiellement, au fond elle reste identique) selon que le personnage qui lance le sort est un PJ ou un PNJ.

Si le personnage joueur est le lanceur de sort, il doit alors effectuer un test de maîtrise ($d20 + \text{niveau du sort} + \text{score de sa caractéristique magique primordiale}$) et l'opposer à la valeur de sauvegarde ($12 + \text{modificateur au jet de sauvegarde}$) du personnage non joueur visé : un échec sur ce test permettant au PNJ d'éviter tout ou partie des effets du sort.

A l'inverse, si le PJ est la cible du sort, il doit alors effectuer un jet de sauvegarde et l'opposer à une valeur de maîtrise fixe ($10 + \text{niveau du sort} + \text{score de la caractéristique primordiale du PNJ lanceur de sorts}$), un succès lui permettant d'éviter tout ou partie des effets du sort.

La présentation des sorts d'Epique 6 considère que la situation par défaut est celle d'un PJ « cible » : la ligne « Jet de sauvegarde » indique donc quel jet de sauvegarde il faut opposer à une valeur de maîtrise fixe et quel est le résultat en cas d'échec.

Annule. Le sort n'a aucun effet si le PJ réussit son jet de sauvegarde.

Partiel. Le sort a normalement un effet donné sur la cible. Si cette dernière réussit son jet de sauvegarde, elle subit un effet moindre.

1/2 dégâts. Les dégâts du sort sont réduits de moitié (en arrondissant à l'entier inférieur) en cas de jet de sauvegarde réussi.

Aucun. Le sort n'autorise aucun jet de sauvegarde.

Dévoile. En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible prend conscience qu'elle a affaire à une illusion.

(Objet). Le sort peut être jeté sur un objet, qui ne bénéficie d'un jet de sauvegarde que s'il est magique ou en possession (porté, tenu en main, etc.) de quelqu'un qui résiste au sort. Dans ce cas, l'objet bénéficie du bonus au jet de sauvegarde de son porteur, à moins que le sien propre ne soit supérieur (ce terme n'indique pas nécessairement un sort ne pouvant être lancé que sur les objets ; certains sorts de ce type peuvent être jetés sur des créatures ou des objets). Le bonus au jet de sauvegarde d'un objet magique est égal à 2 plus la moitié de son niveau de lanceur de sorts.

(Inoffensif). Ce sort est généralement bénéfique, mais le sujet peut effectuer un jet de sauvegarde pour échapper à ses effets s'il le désire.

Jet de sauvegarde réussi. Lorsqu'une créature réussit son jet de sauvegarde contre un sort n'ayant aucun effet physique manifeste (visuel, auditif, etc.), elle ressent comme un picotement ou l'impression qu'elle a brièvement été agressée, mais sans pouvoir déterminer la nature de l'attaque. De la même manière, pour les sorts à cible, le lanceur de sorts sait que son attaque a échoué lorsque la cible réussit son jet de sauvegarde, ce qui n'est pas le cas pour les sorts de zone ou à effet (pour lesquels il est impossible de déterminer qui est affecté et qui ne l'est pas).

Échec volontaire au jet de sauvegarde. Il est possible de refuser d'effectuer un jet de sauvegarde et de s'exposer aux effets d'un sort. De la même manière, on peut neutraliser volontairement sa résistance à la magie.

Jet de sauvegarde et objets. À moins que la description du sort ne fournisse des indications contraires, tous les objets portés ou tenus par la cible résistent automatiquement aux attaques magiques. À l'inverse, les objets non magiques qui ne sont ni portés ni tenus n'ont droit à aucun jet de sauvegarde ; ils subissent automatiquement les dégâts indiqués.

La résistance à la magie

La résistance à la magie (RM) est une protection spécifique. Lorsqu'un sort prend pour cible une créature qui en bénéficie, il ne pourra l'affecter que si le jeteur de sorts réussit un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts, le total devant être supérieur ou égal à la valeur de résistance à la magie de la cible). La résistance à la magie est en quelque sorte une classe d'armure contre les attaques magiques. N'oubliez pas d'ajouter tout modificateur (issu d'un pouvoir de domaine, par exemple) à ce jet de niveau de lanceur de sorts.

La ligne « Résistance à la magie » de la description des sorts indique si tel ou tel sort autorise la résistance à la magie. Dans la plupart des cas, cette dernière ne s'applique que quand la créature est directement prise pour cible, pas quand elle entre dans la zone d'effet d'un sort existant.

Sur cette ligne, les termes « objet » et « inoffensif » ont le même sens que pour les tests de maîtrise. Une créature possédant une certaine résistance à la magie doit volontairement choisir de ne pas être protégée par celle-ci lorsqu'elle est prise pour cible par un sort inoffensif dont elle souhaite profiter des effets. Dans ce cas, il est inutile d'effectuer le jet de niveau de lanceur de sorts susmentionné.

Description

Cette partie détaille l'effet et le fonctionnement du sort. Si l'une des lignes précédentes porte la mention « voir description », l'explication est donnée là. Si l'incantation que vous lisez fait partie d'une chaîne de sorts (voir Chaînes de sorts), il vous faudra remonter au sort de base pour obtenir toutes les informations souhaitées.



La magie profane



Ensorcelleurs et bardes font appel à la magie profane, qui leur permet de manipuler directement l'énergie magique. Ils doivent avoir un score minimum de **Charisme** égal au niveau d'un sort afin de pouvoir le lancer. Une valeur de Charisme élevée peut leur permettre de jeter quelques sorts de plus.

Procédure quotidienne. Chaque jour, bardes et ensorceleurs doivent se préparer mentalement à jeter des sorts. Pour ce faire, ils ont besoin de 8 heures de repos, après quoi ils se concentrent 15 minutes durant. Le barde doit chanter ou jouer d'un instrument de musique pendant qu'il se livre à cet exercice. Ce laps de temps prépare l'esprit du personnage à utiliser de nouveaux sorts. Sans cela, il ne peut pas récupérer les sorts qu'il a lancés la veille.

Sorts jetés durant la période de repos. Les sorts que bardes et ensorceleurs ont lancés au cours des 8 heures précédant leurs exercices mentaux sont déduits de leur quota.

Ajout de sorts au répertoire. Bardes et ensorceleurs gagnent des sorts chaque fois qu'ils montent de niveau ; c'est leur seule occasion d'en gagner. Chaque fois que le personnage gagne un niveau, il suffit de consulter la Table : sorts connus de barde ou la Table : sorts connus d'ensorceleur pour connaître le nombre de nouveaux sorts qu'il peut choisir dans la liste de sa classe. S'il en a la permission, le personnage peut éventuellement sélectionner des sorts étrangers à cette liste, pour peu qu'il ait appris leur existence par un moyen ou un autre.

Écrits de magie profane

Pour coucher un sort ou un rituel sur le papier, un magicien (qu'il soit barde ou ensorceleur) utilise des symboles complexes représentant les forces magiques invoquées par l'incantation. Tous ont recours au même « alphabet » ésotérique, et ce quelle que soit leur langue natale. Cela étant, chacun l'utilise à sa façon, de sorte que même le plus puissant archimage doit prendre le temps de déchiffrer les inscriptions magiques d'un autre magicien.

Pour déchiffrer une incantation de magie profane (c'est-à-dire, par exemple, sur un grimoire ou un parchemin), il faut réussir un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort ou du rituel). En cas d'échec, le personnage doit attendre le lendemain pour réessayer de comprendre ce sort. Lecture de la magie déchiffre automatiquement un texte magique, sans qu'un test de compétence soit nécessaire. Si la personne qui a rédigé le texte est présente et assiste le lecteur, le succès est, là aussi, garanti.

Une fois le document magique déchiffré, sa compréhension est définitivement acquise. C'est un peu comme résoudre une énigme : une fois la solution connue, la retrouver ne pose plus de problème. Quand le texte est compris, le magicien identifie le sort ou le rituel et obtient une idée plus ou moins précise de ses effets (détaillés dans la description). Si le texte d'un sort est rédigé sur un parchemin et si le lecteur est adepte de la magie profane, il peut tenter d'utiliser le sort du parchemin.

La magie divine

Prêtres et druides font appel à la magie divine. Comme son nom l'indique, ce type de magie tire son énergie d'une source divine. Les prêtres obtiennent leurs sorts de leur dieu ou de l'un de ses serviteurs et les druides des forces de la nature. Ces sorts sont souvent moins spectaculaires et moins destructeurs que ceux de la magie profane. Par contre, ils se révèlent plus efficaces pour soigner.

Préparation des sorts divins

Prêtres et autres jeteurs de sorts faisant appel à la magie divine préparent leurs sorts de la même manière que les bardes et ensorceleurs, à quelques différences près. D'abord, ils doivent avoir un score minimum de **Sagesse** (et non pas de **Charisme**) égal au niveau d'un sort afin de pouvoir le lancer. Et c'est également une valeur de Sagesse élevée qui peut leur permettre de jeter quelques sorts de plus.

Enfin, si leur procédure quotidienne est identique, elle est plus axée sur la méditation et la prière que sur la concentration et la force mentale.

Écrits de magie divine

Les sorts et rituels divins peuvent être couchés sur le papier et lus comme ceux de magie profane (voir Écrits de magie profane, ci-dessus). Tout personnage maîtrisant la compétence Art de la magie peut tenter de déchiffrer un écrit de magie divine. Par contre, les seuls personnages capables d'utiliser un parchemin de magie divine sont ceux qui peuvent normalement jeter le sort concerné sous cette forme (ce dernier doit donc faire partie de la liste de sorts auxquels ils ont droit).



Les pouvoirs spéciaux

Pouvoirs magiques.

En temps normal, les pouvoirs magiques fonctionnent exactement comme le sort du même nom. Quelques-uns sont uniques, auquel cas ils sont détaillés dans la description de la créature.

Les pouvoirs magiques ne s'accompagnent d'aucune composante verbale, gestuelle ou matérielle, pas plus qu'ils ne nécessitent de focaliseur. La créature y fait appel mentalement. Le port de l'armure n'interfère jamais avec leur bonne utilisation, même pour ceux qui reproduisent les effets de sorts à composante gestuelle. Sauf indication contraire, tous les pouvoirs magiques ont un temps d'incantation de 1 action simple. Ces différences exceptées, ils fonctionnent exactement comme le sort du même nom.

La résistance à la magie protège contre les pouvoirs magiques, qui peuvent être dissipés comme les sorts. Ils ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie ne peut s'exprimer. Ils ne peuvent servir à contrer d'autres sorts, et ne sauraient eux-mêmes être contrés.

Certains monstres sont en quelque sorte des ensorceleurs. Ils jettent des sorts comme ces derniers, en utilisant les composantes normales. Quelques créatures cumulent même pouvoirs magiques et sorts d'ensorceleur.

Pouvoirs surnaturels.

Rien ne peut empêcher la créature possédant ces aptitudes de s'en servir (contrairement aux sorts) et elles n'entraînent généralement pas d'attaque d'opportunité, sauf indication contraire. La résistance à la magie ne protège pas contre les pouvoirs surnaturels, ils ne peuvent pas être contrés et même dissipation de la magie est inefficace. En revanche, ils ne fonctionnent pas dans les secteurs où la magie ne peut pas s'exprimer.

Pouvoirs extraordinaires.

Rien ne peut empêcher la créature les possédant de s'en servir au combat et ils n'entraînent pas d'attaque d'opportunité, sauf indication contraire. Sorts ou effets contrant ou annulant la magie restent sans effet contre les pouvoirs extraordinaires, qui ne peuvent pas être dissipés et fonctionnent normalement au cœur d'une zone d'antimagie. Ils n'ont en fait rien de magique, même s'ils vont parfois à l'encontre des lois physiques.

Pouvoirs naturels.

Cette catégorie regroupe tous les pouvoirs qui n'ont rien de magique, de surnaturel ou d'extraordinaire. Ce sont tous les pouvoirs qui ne sont ni extraordinaires, ni surnaturels, ni magiques.



Liste des Sorts

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focaliseur qui n'apparaît normalement pas dans une bourse à composantes.

Dés de vie. Le terme " dés de vie " (ou DV) est synonyme de " niveaux de personnage " pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

Niveau de lanceur de sorts. La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme " niveau " désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui le lance, et non le niveau de sort.

Créatures et personnages. Les termes " créature " et " personnage " sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

Sorts de barde

Sorts de barde du niveau 0 (tours de magie)

Berceuse. Rend les sujets somnolents ; -5 aux tests de Détection et de Perception auditive, -2 aux jets de Volonté contre sommeil.

Convocation d'instrument. convoque un instrument de musique au choix.

Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

Hébètement. Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.

Illumination. Éblouit 1 créature (-1 aux jets d'attaque).

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs.

Manipulation à distance. Télékinésie limitée (2,5 kg max.).

Message. Conversation chuchotée à distance.

Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.

Prestidigitation. Tours de passe-passe.

Réparation. Répare sommairement un objet.

Repérage. Le PJ sait où se trouve le nord.

Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Son imaginaire. Sons illusoire.



Sorts de barde du 1^{er} niveau

Alarme. Protège une zone pendant 2 heures/niv.

Alignement indétectable. Masque l'alignement pendant 24 heures.

Aura magique. Altère l'aura magique d'un objet.

Bouche magique (M). Délivre un message quand on la déclenche.

Charme-personne. La cible devient l'ami du PJ.

Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.

Confusion mineure. Une créature est confuse pendant 1 round.

Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.

Corde animée. Une corde bouge sur ordre du PJ.

Déguisement. Modifie l'apparence du PJ.

Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.

Dissimulation d'objet. Dissimule un objet à la scrutation.

Effacement. Efface un texte, même magique.

Feuille morte. Ralentit la chute.

Fou rire. La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.

Frayeur. Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.

Graisse. Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).

Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures.

Identification (M). Révèle les propriétés d'un objet magique.

Image silencieuse. Crée une illusion visuelle mineure.

Regain d'assurance. Supprime la terreur ou donne +4 aux jets de sauvegarde contre celle-ci (1 sujet, +1 tous les 4 niveaux).

Repli expéditif. Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.

Serviteur invisible. Force invisible obéissant au PJ.

Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Sommeil. Endort 4 DV de créatures.

Ventriloquie. Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

Sorts de barde du 2^e niveau

- Apaisement des émotions.** Calme les créatures agitées.
- Cacophonie.** Inflige 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.
- Cécité/surdité.** Rend la cible aveugle ou sourde.
- Convocation de monstres II.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- Détection de pensées.** Permet “ d’écouter ” les pensées superficielles.
- Détection faussée.** Abuse les divinations lancées sur une créature ou un objet.
- Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
- Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.
- Effroi.** Effraie les créatures ayant moins de 6 DV.
- Flou.** Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.
- Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
- Grâce féline.** Confère +2 en Dex pendant 1 minute/niveau.
- Hébètement de monstre.** Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.
- Héroïsme.** Confère +2 aux jets d’attaque, jets de dégâts et tests de compétence.
- Hypnose des animaux.** Fascine 2d6 DV d’animaux.
- Image imparfaite.** Comme image silencieuse, plus sons limités.
- Image miroir.** Crée des doubles illusoire du PJ (1d4+1 tous les 3 niveaux, max. 8).
- Immobilisation de personne.** Immobilise un humanoïde pour 1 round/niveau.
- Invisibilité.** Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu’à ce qu’il attaque.
- Localisation d’objet.** Indique la direction de l’objet cherché.
- Lueurs hypnotiques.** Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.
- Messenger animal.** Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.
- Modification d’apparence.** Permet d’adopter la forme d’une créature.
- Nuée grouillante.** Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.
- Poussière scintillante.** Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.
- Pyrotechnie.** Transforme un feu en épaisse fumée ou en vive lumière.
- Rage.** Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.
- Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- Ruse du renard.** Confère +2 en Int pendant 1 minute/niveau.
- Silence.** Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.
- Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
- Splendeur de l’aigle.** Confère +2 en Cha pendant 1 minute/niveau.

Suggestion. Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.

Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

Vent de murmures. Transmet un court message à 1,5 kilomètre de distance/niveau.



Sorts de druide

Sorts de druide du niveau 0 (oraisons)

- Assistance divine.** +1 à un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.
- Création d'eau.** Crée 8 litres d'eau pure/niveau.
- Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- Détection du poison.** Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.
- Illumination.** Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).
- Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- Purification de nourriture et d'eau.** Purifie 30 dm³/niveau de nourriture et d'eau.
- Réparation.** Répare sommairement un objet.
- Repérage.** Le PJ sait où se trouve le nord.
- Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- Soins superficiels.** Rend 1 pv à la cible.
- Stimulant.** Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts de druide du 1^{er} niveau

- Apaisement des animaux.** Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
- Baie nourricière.** 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).
- Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
- Charme-animal.** Un animal devient l'ami du PJ.
- Communication avec les animaux.** Permet de communiquer avec les animaux.
- Convocation d'alliés naturels I.** Appelle une créature luttant pour le PJ.
- Détection de la faune ou de la flore.** Détecte espèces de plantes ou d'animaux.
- Détection des collets et des fosses.** Détecte pièges naturels ou primitifs.
- Enchevêtrement.** La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
- Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
- Flammes.** 1d points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
- Gourdin magique.** Transforme gourdin ou bâton en arme +1 (1d10 points de dégâts) pendant 1 minute/niveau.
- Grand pas.** Augmente la vitesse de déplacement du PJ de 3 m.
- Invisibilité pour les animaux.** Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.

- Lueur féérique.** Illumine le sujet (annule flou, camouflage, etc.).
- Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
- Passage sans traces.** Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.
- Pierre magique.** 3 projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.
- Saut.** Confère un bonus aux tests de Saut.
- Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Sorts de druide du 2^e niveau

- Bourrasque.** Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
- Convocation d'alliés naturels II.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- Distorsion du bois.** Tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.).
- Endurance de l'ours.** Confère +2 en Con pendant 1 minute/niveau.
- Façonnage du bois.** Permet de modeler le bois.
- Force de taureau.** Confère +2 en Force pendant 1 minute/niveau.
- Forme d'arbre.** Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.
- Grâce féline.** Confère +2 en Dex pendant 1 minute/niveau.
- Hypnose des animaux.** Fascine 2d6 DV d'animaux.
- Immobilisation d'animal.** Immobilise un animal pour 1 round/niveau.
- Lame de feu.** Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.
- Messager animal.** Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.
- Métal brûlant.** Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- Métal gelé.** Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- Nappe de brouillard.** Brume gênant la visibilité.
- Nuée grouillante.** Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.
- Pattes d'araignée.** Permet de grimper aux murs.
- Peau d'écorce.** Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
- Piège à feu (M).** L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.
- Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- Ramollissement de la terre et de la pierre.** Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.
- Rapetissement d'animal.** Réduit la taille d'un animal consentant.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

Sagesse du hibou. Confère +2 en Sag pendant 1 minute/niveau.

Sphère de feu. Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.

Sorts de druide du 3^e niveau

Appel de la foudre. Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).

Collet. Crée un piège magique tout simple.

Communication avec les plantes. Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.

Contagion. Infecte la cible.

Convocation d'alliés naturels III. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Croissance d'épines. 1d4 points de dégâts, lenteur possible.

Croissance végétale. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

Domination d'animal. L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.

Empoisonnement. Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.

Extinction des feux. Éteint les feux non magiques ou un objet magique.

Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.

Fusion dans la pierre. Permet d'entrer dans la pierre.

Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.

Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.

Morsure magique aggravée. Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).

Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Rabougrissement des plantes. Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.

Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.

Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Tempête de neige. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

Sorts d'ensorceleur

Sorts d'ensorceleur du niveau 0 (tours de magie)

Abjuration

Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Divination

Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Enchantement

Hébètement. Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.

Évocation

Illumination. Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs.

Rayon de givre. Rayon infligeant 1d3 points de dégâts.

Illusion

Son imaginaire. Sons illusoire.

Invocation

Aspersion acide. Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.

Nécromancie

Destruction de mort-vivant. 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.

Fatigue. Attaque de contact fatiguant la cible.

Transmutation

Manipulation à distance. Télékinésie limitée (2,5 kg max.).

Message. Conversation à distance.

Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.

Réparation. Répare sommairement un objet.

Universel

Prestidigitation. Tours de passe-passe.

Signature magique. Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).



Sorts d'ensorceleur du 1^{er} niveau

Abjuration

- Alarme.** Protège une zone pendant 2 heures/niveau.
- Bouclier.** Disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques.
- Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
- Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
- Verrouillage.** Bloque une porte.

Divination

- Compréhension des langages.** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
- Coup au but.** Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.
- Détection des morts-vivants.** Révèle les morts-vivants à 18 m ou moins.
- Détection des passages secrets.** Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.
- Identification (M).** Révèle les propriétés d'un objet magique.

Enchantement

- Charme-personne.** La cible devient l'ami du PJ.
- Hypnose.** Fascine 2d4 DV de créatures.
- Sommeil.** Endort 4 DV de créatures.

Évocation

- Décharge électrique.** 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (max. 5d6).
- Disque flottant.** Disque horizontal de 90 cm de diamètre portant 50 kg/niveau.
- Mains brûlantes.** 1d4 points de dégâts de feu /niveau (max. 5d4).
- Projectile magique.** 1d4+1 points de dégâts, 1 projectile tous les 2 niveaux au-delà du niveau 1 (max. 5).

Illusion

- Aura magique.** Crée une fausse aura magique.
- Couleurs dansantes.** Assomme, aveugle et/ou étourdit 1d6 créatures.
- Déguisement.** Modifie l'apparence du PJ.
- Image silencieuse.** Illusion visuelle mineure.
- Ventriloquie.** Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

Invocation

- Armure de mage.** Confère un bonus d'armure de +4.
- Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
- Convocation de monstres I.** Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
- Graisse.** Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).
- Monture.** Appelle un cheval pendant 2 heures/niveau.
- Serviteur invisible.** Force invisible obéissant au PJ.

Nécromancie

- Contact glacial.** 1 attaque/niveau ; 1d6 points de dégâts, perte de 1 point de Force possible.
- Frayeur.** Une créature à 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds.
- Rayon affaiblissant.** La cible perd 1d6 points de For, +1/2 niveaux.

Transmutation

- Agrandissement.** Double la taille d'un humanoïde.
- Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- Corde animée.** Une corde bouge sur ordre du PJ.
- Effacement.** Efface un texte, même magique.
- Feuille morte.** Ralentit la chute.
- Rapetissement.** Réduit la taille d'un humanoïde de moitié.
- Repli expéditif.** Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.
- Saut.** Confère un bonus aux tests de Saut.

Sorts d'ensorceleur du 2^e niveau

Abjuration

- Dissimulation d'objet.** Dissimule un objet à la scrutation.
- Protection contre les projectiles.** Immunise contre la plupart des attaques à distance.
- Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
- Verrou du mage (M).** Ferme une serrure (porte, coffre) par magie.

Divination

- Détection de l'invisibilité.** Révèle créatures et objets invisibles.
- Détection de pensées.** Permet " d'écouter " les pensées superficielles.
- Localisation d'objet.** Indique la direction de l'objet cherché.

Enchantement

- Fou rire.** La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.
- Hébètement de monstre.** Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.
- Idiotie.** Le sujet perd 1d6 points d'Int, de Sag et de Cha.

Évocation

- Bourrasque.** Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
- Flamme éternelle (M).** Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.
- Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
- Rayon ardent.** Attaque à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu, +1 rayon/4 niveaux (max. 3).
- Sphère de feu.** Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.
- Ténèbres.** Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

Illusion

Bouche magique (M). Délivre un message quand on la déclenche.

Détection faussée. Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).

Flou. Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.

Image imparfaite. Comme image silencieuse, plus sons limités.

Image miroir. Crée des doubles illusoirs du PJ (1d4+1/3 niveaux, max. 8).

Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Lueurs hypnotiques. Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.

Piège illusoire (M). Confère l'impression qu'un objet est piégé.

Invocation

Convocation de monstres II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Flèche acide. Attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux.

Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité.

Nuée grouillante. Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.

Poussière scintillante. Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.

Toile d'araignée. Toiles gluantes dans un rayon de 6 m.

Nécromancie

Baiser de la goule. Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante qui le rend nauséeux.

Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.

Contrôle mineur des morts-vivants. Les morts-vivants obéissent au PJ.

Effroi. Panique les créatures ayant moins de 6 DV.

Main spectrale. Main désincarnée portant des attaques de contact.

Simulacre de vie. Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

Transmutation

Corde enchantée. 8 créatures peuvent se cacher dans un espace extradimensionnel.

Déblocage. Ouvre les portes fermées, même par magie.

Endurance de l'ours. Confère +2 en Con pendant 1 minute/niveau.

Force de taureau. Confère +2 en Force pendant 1 minute/niveau.

Grâce féline. Confère +2 en Dex pendant 1 minute/niveau.

Lévitiation. La cible monte ou descend au gré du PJ.

Modification d'apparence. Permet d'adopter la forme d'une créature.

Pattes d'araignée. Permet de grimper aux murs.

Pyrotechnie. Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.

Ruse du renard. Confère +2 en Int pendant 1 minute/niveau.

Sagesse du hibou. Confère +2 en Sag pendant 1 minute/niveau.

Splendeur de l'aigle. Confère +2 en Cha pendant 1 minute/niveau.

Vent de murmures. Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv.

Vision dans le noir. Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.

Sorts d'ensorceleur du 3^e niveau

Abjuration

Antidétection (M). Protège contre la scrutation et les divinations.

Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Runes explosives. 6d6 points de dégâts à qui les lit.

Divination

Clairaudience/clairvoyance. Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.

Don des langues. Permet de parler toutes les langues.

Vision magique. Le PJ voit les auras magiques.

Enchantement

Héroïsme. Confère +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence.

Immobilisation de personne. Immobilise un humanoïde pendant 1 round/niveau.

Rage. Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.

Sommeil profond. Endort 10 DV de créatures.

Suggestion. Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.

Évocation

Abri. Crée un abri pour 10 créatures.

Boule de feu. 1d6 points de dégâts de feu/niveau, 6 m de rayon.

Éclair. 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.

Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.

Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Illusion

Déplacement. Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.

Image accomplie. Comme image silencieuse, plus sons, odeurs et température.

Sphère d'invisibilité. Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.

Texte illusoire (M). Seul le sujet parvient à le déchiffrer.

Invocation

Convocation de monstres III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Coursier fantôme. Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.

Flèches enflammées. Les flèches infligent 1d6 points de dégâts de feu.

Nuage nauséabond. Vapeurs nocives, 1 round/niveau.

Sceau du serpent (M). Crée un symbole immobilisant le lecteur.

Tempête de neige. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

Nécromancie

Baiser du vampire. 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ.

Immobilisation de morts-vivants. Stoppe les morts-vivants pendant 1 round/niveau.

Rayon d'épuisement. Un rayon épuise la cible.

Transmutation

Affûtage. Double la zone de critique possible d'une arme.

Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).

Clignotement. Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.

État gazeux. Le sujet devient intangible et peut voler lentement.

Lenteur. 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action partielle/round, -1 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes.

Page secrète. Modifie une page pour cacher son contenu.

Rapidité. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.

Réduction d'objet. Réduit un objet (1/16e de sa taille initiale).

Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.

Vol. Le sujet vole à la vitesse de 18m/round.



Sorts de prêtre

Sorts de prêtre du niveau 0 (oraisons)

Assistance divine. +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.

Blessure superficielle. Attaque de contact infligeant 1 point de dégâts à la cible.

Création d'eau. Crée 8 litres d'eau pure/niveau.

Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Purification de nourriture et d'eau. Purifie 30 dm³/niv. de nourriture et d'eau.

Réparation. Répare sommairement un objet.

Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Soins superficiels. Rend 1 pv à la cible.

Stimulant. Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts de prêtre du 1^{er} niveau

Anathème. Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.

Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.

Bénédiction. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Imprécation. Les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Bénédiction de l'eau (M). Crée de l'eau bénite.

Blessure légère. Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).

Bouclier de la foi. Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).

Bouclier entropique. Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.

Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.

Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.

Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.

Détection de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal. Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.

Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.

Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.

Faveur divine. Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.

Frayeur. Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.

Injonction. La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.

Invisibilité pour les morts-vivants. Les morts-vivants ne voient pas les sujets (1/niveau).

Malédiction de l'eau (M). Crée de l'eau maudite.

Perception de la mort. Révèle l'état de santé des créatures à 9 m à la ronde.

Pierre magique. 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.

Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.

Regain d'assurance. +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (1 sujet, +1/4 niveaux).

Sanctuaire. Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.

Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Sorts de prêtre du 2^e niveau

Aide. +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

Alignement indétectable. Masque l'alignement pendant 24 heures.

Apaisement des émotions. Calme des créatures.

Arme alignée. Une arme devient bonne, chaotique, loyale ou mauvaise.

Arme spirituelle. Arme magique attaquant d'elle-même.

Augure (F, M). Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.

Blessure modérée. Inflige 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).

Cacophonie. 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.

Consécration (M). Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone.

Convocation de monstres II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Délivrance de la paralysie. Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de lenteur.

Détection des pièges. Le PJ repère les pièges comme un roublard.

Discours captivant. Captive à 30 m (+ 3 m/niveau) à la ronde.

Endurance de l'ours. Confère +2 en Con pendant 1 minute/niveau.

Force de taureau. Confère +2 en Force pendant 1 minute/niveau.

Fracassement. Endommage objets ou créatures cristallines.

Immobilisation de personne. Immobilise une personne pendant 1 round/niveau.

Mise à mort. Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau.

Profanation (M). Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.

Protection d'autrui (F). Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.

Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Rapport. Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.

Réparation intégrale. Répare totalement un objet.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

Sagesse du hibou. Confère +2 en Sag pendant 1 minute/niveau.

Silence. Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.

Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Splendeur de l'aigle. Confère +2 en Cha pendant 1 minute/niveau.

Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

Zone de vérité. Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

Sorts de prêtre du 3^e niveau

Animation des morts (M). Crée squelettes et zombis morts-vivants.

Blessure grave. Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +15).

Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.

Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Communication avec les morts. Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.

Contagion. Infecte la cible.

Convocation de monstres III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Création de nourriture et d'eau. Nourrit 3 humains ou 1 cheval/niveau.

Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.

Dissimulation d'objet. Dissimule un objet à la scrutation.

Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.

Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.

Flamme éternelle (M). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.

Fusion dans la pierre. Permet d'entrer dans la pierre.

Glyphe de garde (M). Inscription affectant ceux qui la touchent.

Guérison de la cécité/surdité. Soigne la cécité ou la surdité.

Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.

Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.

Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.

Lumière brûlante. 1d8 points de dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.

Main du berger. Guide le sujet jusqu'au PJ.

Malédiction. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests, ou 50 % de chances de perdre chaque action.

Marche sur l'onde. Permet de marcher sur l'eau.

Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Négation de l'invisibilité. Dissipe l'invisibilité sur 1,50 m/niveau.

Panoplie magique. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.

Prière. +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.

Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

Ténèbres profondes. Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.

Domaines de prêtres

Domaine de l'Air

Pouvoirs accordés : le personnage peut détruire les créatures de la terre comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également soigner les créatures de l'air comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + score de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de l'Air

1. **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
2. **Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
3. **État gazeux.** Le sujet devient intangible et peut voler lentement.

Domaine du Bien

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine du Bien

1. **Protection contre le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
2. **Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
3. **Cercle magique contre le Mal.** Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.

Domaine de la Chance

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut faire appel à sa bonne fortune. Ce pouvoir extraordinaire lui permet de rejouer un jet de dés qu'il vient d'effectuer avant de prendre connaissance de l'issue de la situation. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier.

Sorts du domaine de la Chance

1. **Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
2. **Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
3. **Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Domaine du Chaos

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine du Chaos

1. **Protection contre la Loi.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
2. **Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
3. **Cercle magique contre la Loi.** Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.

Domaine de la Connaissance

Pouvoirs accordés : le personnage lance les sorts de Divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. Connaissances (sous toutes ses formes) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Connaissance

1. **Détection des passages secrets.** Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.
2. **Détection de pensées.** Permet d'écouter les pensées superficielles.
3. **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.

Domaine de la Destruction

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut infliger un châtement. Ce pouvoir surnaturel prend la forme d'une attaque de corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 au jet d'attaque et d'un bonus aux dégâts égal au niveau du prêtre (en cas de coup au but). Le joueur doit déclarer son intention avant de lancer le dé d'attaque.

Sorts du domaine de la Destruction

1. **Blessure légère.** Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
2. **Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
3. **Contagion.** Infecte la cible.

Domaine de la Duperie

Pouvoirs accordés : Bluff, Déguisement et Discrétion sont des compétences de classe.

Sorts du domaine de la Duperie

1. **Déguisement**. Modifie l'aspect du PJ.
2. **Invisibilité**. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
3. **Antidétection (M)**. Protège contre la scrutation et les divinations.

Domaine de l'Eau

Pouvoirs accordés : le personnage peut détruire les créatures du feu comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également soigner les créatures de l'eau comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + score de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de l'Eau

1. **Brume de dissimulation**. Le PJ est entouré de brouillard.
2. **Nappe de brouillard**. Brume gênant la visibilité.
3. **Respiration aquatique**. Permet de respirer sous l'eau.

Domaine de la Faune

Pouvoirs accordés : le personnage peut lancer communication avec les animaux une fois par jour, en qualité de pouvoir magique. Connaissances (nature) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Faune

1. **Apaisement des animaux**. Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
2. **Immobilisation d'animal**. Immobilise un animal pour 1 round/niveau.
3. **Domination d'animal**. L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.

Domaine du Feu

Pouvoirs accordés : le personnage peut détruire les créatures de l'eau comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également soigner les créatures du feu comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + score de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine du Feu

1. **Mains brûlantes**. 1d4 points de dégâts de feu/niveau (max. 5d4).
2. **Flammes**. 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
3. **Résistance aux énergies destructives***. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

* Résistance au feu ou au froid uniquement.

Domaine de la Flore

Pouvoir accordé : le personnage peut lancer communication avec les plantes une fois par semaine, en qualité de pouvoir magique. Connaissances (nature) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Flore

1. **Enchevêtrement**. La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
2. **Peau d'écorce**. Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
3. **Croissance végétale**. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

Domaine de la Force

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut réaliser un véritable exploit physique en faisant brusquement augmenter sa valeur de Force (il bénéficie alors d'un bonus d'altération égal à la moitié de son niveau de prêtre). Ce pouvoir dure 1 round. On l'active au prix d'une action libre.

Sorts du domaine de la Force

1. **Agrandissement**. Double la taille d'un humanoïde.
2. **Force de taureau**. Confère +4 points de Force pendant 1 minute/niveau.
3. **Panoplie magique**. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.

Domaine de la Guérison

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Guérison

1. **Soins légers**. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
2. **Soins modérés**. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
3. **Soins importants**. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

Domaine de la Guerre

Pouvoirs accordés : le personnage gagne les dons Maniement d'une arme de guerre (si nécessaire) et Arme de prédilection (l'arme étant celle de son dieu).

Les armes de prédilection des dieux de la guerre sont les suivantes : Corellon Larethian, épée longue ; Érythnul, morgenstern ; Gruumsh, lance (ou pique) ; Hextor, fléau d'armes (léger ou lourd) ; Héronéus, épée longue.

Sorts du domaine de la Guerre

1. **Arme magique**. Confère un bonus de +1 à une arme.
2. **Arme spirituelle**. Arme magique attaquant d'elle-même.
3. **Panoplie magique**. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.

Domaine de la Loi

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Loi

1. **Protection contre le Chaos**. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
2. **Apaisement des émotions**. Calme les créatures agitées.
3. **Cercle magique contre le Chaos**. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.

Domaine de la Magie

Pouvoir accordé : le personnage peut utiliser les parchemins, baguettes et autres objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un ensorceleur de la moitié de son niveau (niveau 1 minimum).

Sorts du domaine de la Magie

1. **Aura magique**. Masque l'aura d'un objet magique.
2. **Identification (M)**. Révèle les propriétés d'un objet magique.
3. **Dissipation de la magie**. Annule sorts et effets magiques.

Domaine du Mal

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine du Mal

1. **Protection contre le Bien**. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
2. **Profanation (M)**. Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.
3. **Cercle magique contre le Bien**. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.

Domaine de la Mort

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut utiliser un pouvoir surnaturel du nom de caresse mortelle. Il commence par toucher la créature vivante de son choix (en accord avec les règles concernant les attaques de contact). En cas de succès, il jette 1d6 par niveau de prêtre. Si le total obtenu atteint ou dépasse le nombre de points de vie de la cible, cette dernière meurt (pas de jet de sauvegarde). Sinon, elle n'est pas affectée.

Sorts du domaine de la Mort

1. **Frayeur**. Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
2. **Mise à mort**. Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.
3. **Animation des morts (M)**. Crée squelettes et zombis morts-vivants.

Domaine de la Protection

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut utiliser le pouvoir surnaturel de protection divine sur la créature de son choix. Ce pouvoir confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance égal au niveau du prêtre. On l'active au prix d'une action simple et dure 1 heure ou jusqu'à utilisation.

Sorts du domaine de la Protection

1. **Sanctuaire**. Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
2. **Protection d'autrui**. Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
3. **Protection contre les énergies destructives**. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Domaine du Soleil

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut tenter un renvoi suprême. Ce pouvoir s'utilise comme une tentative de destruction des morts-vivants, sauf que les d6 de dégâts sont remplacés par des d10.

Sorts du domaine du Soleil

1. **Endurance aux énergies destructives***. Protège des environnements chauds ou froids.
2. **Métal brûlant**. Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
3. **Lumière brûlante**. 1d8 points de dégâts/2 niveau ; plus contre les morts-vivants.

* *Endurance au feu ou au froid uniquement.*

Domaine de la Terre

Pouvoirs accordés : le personnage peut détruire les créatures de l'air comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également soigner les créatures de la terre comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + score de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de la Terre

1. **Pierre magique**. 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.
2. **Ramollissement de la terre et de la pierre**. Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.
3. **Façonnage de la pierre**. Permet de modeler la pierre.



Domaine du Voyage

Pouvoirs accordés : le personnage peut agir normalement, même s'il est soumis à des effets magiques restreignant ses capacités de mouvement, comme c'est le cas pour lenteur, la paralysie ou toile d'araignée. Le sujet réussit automatiquement les tests de lutte ou d'Évasion visant à rompre le combat.

Le sujet peut également se mouvoir et attaquer normalement sous l'eau, même à l'aide d'armes tranchantes ou contondantes, du moins tant qu'il les manie au corps à corps (il ne peut toujours pas les lancer).

Ce pouvoir extraordinaire peut être utilisé à volonté, dans la limite d'un total quotidien ne dépassant pas 1 round par niveau du personnage. Il prend effet immédiatement et dure jusqu'à ce que le PJ n'en ait plus besoin (ou jusqu'à ce que sa durée quotidienne soit épuisée).

Survie est une compétence de classe.

Sorts du domaine du Voyage

1. **Repli expéditif.** Augmente la vitesse de déplacement.
2. **Localisation d'objet.** Indique la direction de l'objet cherché.
3. **Vol.** Le sujet vole à la vitesse de 18 m.



Les Sorts

Les sorts qui suivent sont présentés par ordre alphabétique.

Note. Par souci de simplification, dans la description des sorts, le terme “mage” signifie indifféremment “ensorceleur” ou “barde”.

Abri

Évocation [force]

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Effet : sphère de 6 m de rayon centrée sur la position du personnage

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lorsqu'il lance ce sort, le personnage fait apparaître autour de lui une sphère de force, opaque et immobile, de la couleur de son choix. Seule la moitié supérieure du globe est visible, le reste se trouvant sous terre. L'abri peut accueillir jusqu'à neuf créatures de taille M en plus du personnage. Tous ces invités peuvent entrer ou sortir à leur guise. Par contre, si le mage (ou le barde) sort des limites du sort, celui-ci cesse aussitôt.

Si la température extérieure est comprise entre -15°C et 35°C , la température intérieure reste stable à 20°C . En cas de température plus extrême, l'intérieur de l'abri évolue dans le même sens, à raison de 1°C pour 1°C (s'il fait -25°C dehors, il fera donc 10°C dans les limites de la zone d'effet du sort). L'abri protège également contre les éléments (pluie, grêle, tempête de sable, etc.). Il résiste aux vents inférieurs à la force d'un ouragan (120 km/h). Au-delà, il est détruit.

L'intérieur de l'abri prend la forme d'un hémisphère que le personnage peut éclairer de manière diffuse ou éteindre sur commande. À noter que le champ de force est transparent de l'intérieur, bien qu'il soit opaque du dehors. Les projectiles, les armes et la plupart des sorts peuvent franchir la sphère, mais les occupants de cette dernière ne peuvent être vus de l'extérieur (ils bénéficient d'un camouflage total).

Composante matérielle : une petite perle de cristal qui éclate quand le sort s'achève ou quand le personnage y met un terme.

Affûtage

Transmutation

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 arme ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort augmente le tranchant d'une arme et, du même coup, ses chances de porter des coups plus importants. Cette transmutation double la zone de critique possible de l'arme affectée. Une zone de critique possible normale devient 19–20. Une zone de 19–20, passe à 17–20. Une zone de 18–20 devient 15–20. Ce sort ne fonctionne que sur les armes tranchantes et perforantes. Si on le lance sur des flèches ou des carreaux d'arbalète, l'affûtage de chaque projectile cesse de faire effet après usage, qu'il ait atteint sa cible ou non.

Différents effets augmentant la zone de critique possible d'une arme ne sont pas cumulatifs (par exemple, le sort affûtage et le don **Science du critique**). Il est impossible de lancer ce sort sur une arme naturelle, comme des griffes.



Agrandissement

Transmutation

Niveau : Ens 1, Force 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature humanoïde

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait instantanément grossir la créature humanoïde qu'il affecte, ce qui double sa taille et multiplie son poids par huit. Cela a pour effet d'augmenter sa catégorie de taille d'un cran. La cible tient alors compte d'un bonus de taille de +1 en **Force**, d'un malus de taille de -1 en **Dextérité** (1 minimum), et d'un malus de -1 aux jets d'attaque et à la CA en raison de sa nouvelle taille.

Une créature humanoïde de taille G affiche un espace occupé et une allonge naturelle de 3 mètres. Par contre, le sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement du sujet.

Si la place requise est insuffisante, la créature atteint la taille possible maximale et peut effectuer un test de Force (en tenant compte de la nouvelle valeur) pour briser toute entrave. En cas d'échec, elle est bloquée mais n'est pas blessée. Le sort ne permet donc pas de broyer une créature en la faisant grandir.

Tout ce que porte la créature affectée grandit avec elle. Les armes de corps à corps et les projectiles affectés infligent davantage de dégâts. Si le sujet lâche l'un de ses objets agrandis (ce qui inclut projectiles et armes de jet), celui-ci recouvre instantanément sa taille normale. Cela veut dire que les armes de jet infligent des dégâts normaux et que les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a lancés. Les propriétés magiques des objets agrandis ne sont pas modifiées par ce sort. Ainsi, une épée +1 agrandie dispose d'un bonus d'altération de +1, une baguette aussi grosse qu'un bâton conserve les mêmes pouvoirs et une potion géante est seulement plus diluée, ce qui signifie qu'il faut en boire davantage pour obtenir le résultat souhaité.

Les effets magiques augmentant la taille du sujet ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter un second agrandissement sur un humanoïde qui en profite déjà.

Agrandissement contre et dissipe rapetissement.

Composante matérielle : une pincée de poudre de fer.

Aide

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bien 2, Chance 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Aide confère un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur, mais également 1d8 points de vie temporaires +1 par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 1d8+10 au niveau 10).

Alarme

Abjuration

Niveau : Bard 1, Ens 1

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon autour du point choisi

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Alarme fait retentir une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature de taille TP ou supérieure pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. C'est le jeteur de sorts qui décide si la sonnerie est audible ou mentale.

Alarme mentale. Le personnage est le seul à prendre conscience de l'intrusion, mais il faut pour cela qu'il se trouve à moins de 1,5 kilomètre de l'endroit protégé. Il entend une brève sonnerie qui le réveille s'il dormait mais ne nuit en rien à sa concentration. L'alerte lui parvient même s'il est sous le coup d'un sort de silence.

Alarme audible. Un bruit de cloche retentit en cas d'intrusion et toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins l'entendent clairement (distance réduite de 3 mètres par porte close et de 6 mètres par mur épais). Si les environs sont suffisamment silencieux, on entend faiblement la sonnerie jusqu'à 54 mètres à la ronde. Elle dure 1 round. Les créatures situées dans la zone d'un sort de silence sont incapables de la percevoir.

Les créatures astrales ou éthérées ne déclenchent pas l'alarme.

Focaliseur profane : une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin.

Alignement indétectable

Abjuration

Niveau : Bard 1, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, alignement indétectable empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.



Anathème

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cette malédiction emplit la cible d'une vive terreur qui lui fait perdre toute confiance. Elle est secouée.

Animation des morts

Nécromancie [Mal]

Niveau : Mort 3, Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : le ou les cadavres touchés

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Animation des morts transforme les ossements en squelettes et les cadavres en zombies, qui tous obéissent aux ordres du joueur de sorts. Les morts-vivants peuvent suivre leur maître ou monter la garde à un endroit précis en attaquant tout ce qui bouge (ou certains types de créatures). Ils restent animés tant qu'ils ne sont pas détruits, après quoi il est impossible de les affecter de nouveau avec ce sort.

Qu'il choisisse de créer des squelettes ou des zombies, le joueur de sorts ne peut en animer plus de 2 DV par niveau de lanceur de sorts d'un coup (le sort profanation double cette limite).

Les morts-vivants ainsi créés restent indéfiniment sous le contrôle de leur maître, qui peut en diriger jusqu'à 4 DV par niveau de lanceur de sorts. S'il vient à dépasser cette limite, il domine bien les morts-vivants qu'il vient juste d'animer, mais d'autres, qu'il contrôlait jusque-là, lui échappent alors totalement (il décide desquels il s'agit).

Squelettes. On ne peut animer que les squelettes ou cadavres quasiment intacts. Le corps doit posséder une ossature, ce qui interdit, par exemple, de créer un squelette de ver pourpre. Dans le cas où le cadavre est encore en assez bon état, sa chair et ses muscles tombent pour ne plus laisser que ses os. Les caractéristiques des squelettes dépendent uniquement de leur taille, et non des pouvoirs que les créatures avaient de leur vivant.

Zombies. Un corps presque intact est nécessaire pour animer un zombie. La créature doit avoir une véritable anatomie, ce qui exclut par exemple le cube gélatineux. Les caractéristiques des zombies dépendent elles aussi de leur taille, et non de leurs pouvoirs d'antan.

Composantes matérielles profanes : le personnage doit placer un onyx noir valant au moins 25 po par dé de vie du mort-vivant dans la bouche ou l'orbite de chaque cadavre à animer. La magie libérée par le sort vide la pierre de sa substance, ce qui lui fait perdre toute valeur.

Antidétection

Abjuration

Niveau : Duperie 3, Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme clairvoyance/clairaudience, localisation d'objet et autres détections. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts du personnage qui a lancé antidétection. Si ce dernier décide de bénéficier lui-même de l'abjuration (ou de protéger un objet en sa possession), le DD est égal à 15 + son niveau de lanceur de sorts.

Lorsqu'une créature bénéficie de l'effet d'antidétection, tout son équipement est également protégé.

Composante matérielle : une pincée de poudre de diamant (valeur 50 po minimum).

Apaisement des animaux

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 1, Faune 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : animaux distants de 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement calme les animaux, qu'il rend dociles et inoffensifs. Seuls les animaux ordinaires (ayant 1 ou 2 en **Intelligence**) peuvent être affectés. Tous doivent être de la même espèce et se trouver dans une sphère de 9 mètres de rayon. Le nombre de dés de vie affectés est égal à 2d4 + niveau de lanceur de sorts. Les animaux sanguinaires et ceux qui ont été dressés à l'attaque ont droit à un jet de sauvegarde, mais pas les autres (un **druide** peut ainsi calmer facilement un loup ou un ours normal, mais un chien de garde lui demandera de plus gros efforts de persuasion).

Les créatures affectées restent là où elles se trouvent et ne cherchent ni à attaquer ni à s'enfuir. Mais elles ne sont pas sans défense et réagissent si on les attaque. La moindre menace (incendie, prédateur affamé, attaque imminente) met immédiatement un terme à l'effet du sort.



Apaisement des émotions

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Loi 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort calme les créatures agitées. Le **prêtre** ne les contrôle pas pour autant, mais il peut les empêcher de combattre si elles sont agressives, ou de faire la fête si elles se montrent trop exubérantes. Les créatures affectées ne peuvent pas faire preuve de violence ou agir de manière destructrice, sauf pour se défendre. Si on les attaque ou si elles subissent des dégâts, le sort cesse instantanément de faire effet.

Apaisement des émotions réprime également (sans pour autant les dissiper) les bonus de moral de sorts tels que bénédiction, espoir ou rage, ainsi que la rage de **barbare** ou le courage inspiré par un **bard**. Il réprime les effets de terreur et débarrasse les cibles d'une éventuelle confusion mineure. Tant que l'enchantement dure, les sorts réprimés restent sans effet, mais ils recommencent à agir normalement à la fin de la durée d'apaisement des émotions (s'ils ne se sont pas arrêtés d'eux-mêmes plus tôt).

Appel de la foudre

Évocation [électricité]

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 ou plusieurs traits de foudre verticaux de 9 m de long

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Une fois l'incantation prononcée, le **druide** peut, 1 fois par round, faire appel à un éclair vertical de 1,50 m de large sur 9 m de long. Chacun inflige 3d6 points de dégâts d'électricité. La foudre s'abat à la verticale sur le point indiqué, dans les limites de portée (calculées à partir de l'endroit où se trouve le druide à ce moment). Toutes les créatures situées dans la case visée ou sur la trajectoire de l'éclair sont pleinement affectées.

Rien n'oblige le druide à évoquer un éclair par round. Il peut, par exemple, lancer d'autres sorts à la place. Cependant, il doit entreprendre une action simple (visant à se concentrer) pour lancer chaque éclair (hormis le premier). Le nombre d'éclairs disponibles est égal au niveau de lanceur de sorts du druide (10 maximum).

Si le personnage se trouve dehors et en plein orage – pluie battante, nuages et vent, conditions météorologiques chaudes et nuageuses, voire tornade (ce qui inclut le cyclone d'un djinn ou un élémentaire de l'Air de taille G au moins) –, chaque éclair inflige 3d10 points de dégâts d'électricité au lieu de 3d6.

Ce sort fonctionne en intérieur et sous terre, mais pas sous l'eau.

Arme alignée

Transmutation [voir description]

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : arme touchée ou cinquante projectiles (tous devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation)

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : Oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme bonne, mauvaise, loyale ou chaotique, au choix du **prêtre**. Une arme dotée d'un alignement passe outre les réduction des dégâts de certaines créatures, généralement les Extérieurs d'alignement opposé. Ce sort n'a aucun effet s'il est jeté sur une arme déjà dotée d'un alignement, comme une épée sainte.

Il est impossible de jeter ce sort sur une arme naturelle, comme des poings.

L'alignement conféré à l'arme détermine la nature du registre du sort.

Arme magique

Transmutation

Niveau : Ens 1, Guerre 1, Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un bonus d'altération n'est pas cumulable avec celui que confère une arme de maître.

On ne peut pas lancer ce sort sur une arme naturelle (poings, etc. ; voir morsure magique).

Arme magique suprême

Transmutation

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 arme ou 50 projectiles devant être au contact les uns des autres au moment de l'incantation

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort est semblable à arme magique, si ce n'est qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum).

Il est également possible d'affecter 50 flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde. Tous les projectiles doivent être du même type et il est impératif qu'ils se touchent au moment de l'incantation (comme c'est par exemple le cas s'ils se trouvent tous dans le même carquois). Ils perdent leur magie dès qu'ils sont utilisés (ce qui n'est pas le cas d'une arme de jet affectée par ce sort).

Composantes matérielles profanes : poudre de chaux et de carbone.



Arme spirituelle

Évocation [force]

Niveau : Guerre 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : arme magique de force

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une arme constituée d'énergie pure apparaît là où son créateur le souhaite et attaque ses adversaires, infligeant 1d8 points de dégâts de force à chaque coup au but, +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). L'arme est l'une de celles que préfère le dieu du **prêtre**, à moins qu'elle n'ait un sens profond pour sa foi (voir ci-contre). Les coups critiques qu'elle peut occasionner sont identiques en termes de zone et de multiplicateur à ceux de l'arme qu'elle reproduit. Elle frappe la cible désignée par le prêtre, attaquant dès le round de son apparition, puis à chaque round suivant. Son bonus de base est le même que celui du personnage + son score de **Sagesse** et elle peut frapper à plusieurs reprises au cours d'un même round si c'est également le cas de son créateur. Cela étant, elle est considérée comme un sort, et non comme une arme, ce qui lui permet de toucher les créatures dotée d'une réduction des dégâts. Comme il s'agit d'un effet de force, elle touche les créatures intangibles sans tenir compte des 50 % de chances de rater. Elle frappe toujours dans le même sens que le prêtre et il est impossible de s'en servir pour prendre un adversaire en tenaille. Elle n'est affectée ni par les dons du prêtre (comme **Arme de prédilection**), ni par ses actions de combat (charge, etc.). Si l'arme dépasse la portée du sort ou quitte le champ de vision de son créateur (ou si ce dernier cesse de se concentrer sur elle), elle revient flotter à côté de lui.

À partir du deuxième round, une action de mouvement suffit pour changer de cible. Dans le cas contraire, l'arme continue d'attaquer le même adversaire. Quand elle change d'ennemi, elle ne bénéficie que d'une seule attaque au cours du round. Le reste du temps, elle peut attaquer à plusieurs reprises si c'est également le cas du prêtre. Si l'arme spirituelle est une arme à distance, utilisez la portée du sort, pas le facteur de portée habituelle de l'arme concernée (il s'agit là encore d'une action de mouvement).

L'arme spirituelle ne peut pas être attaquée ni endommagée par des attaques physiques. Cependant, dissipation de la magie l'affecte normalement. Contre les attaques de contact, la CA de l'arme spirituelle est égale à 12 (10 + bonus de taille d'un objet de taille TP).

Si la créature attaquée a une certaine résistance à la magie, elle la joue dès que l'arme s'approche d'elle. En cas de succès, le sort est automatiquement dissipé. Sinon, l'arme reste jusqu'à la fin de la durée indiquée et peut attaquer la créature normalement.

L'arme obtenue est bien souvent la réplique de celle du dieu du prêtre. Dans le cas où ce dernier ne prie pas de dieu en particulier, l'arme est en rapport avec son alignement. Un prêtre neutre sans dieu particulier peut créer l'arme de l'alignement de son choix, à condition qu'il soit en rapport avec les préceptes de ce dernier, ne serait-ce que temporairement. Les diverses armes spirituelles sont presque exclusivement des armes de guerre à une main adaptées au corps à corps (épée longue, hache d'arme, marteau de guerre, etc.)

Armure de mage

Invocation (création) [force]

Niveau : Ens 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Armure de mage entoure le sujet d'un champ de force invisible mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure de +4 à la CA. Contrairement à une armure normale, une armure de mage ne s'accompagne pas de pénalité d'armure, de risque d'échec des sorts profanes ou de réduction de la vitesse de déplacement. De plus, comme cette protection est constituée de force, les créatures intangibles sont incapables de passer au travers, comme elles le font pour les armures physiques.

Focaliseur : morceau de cuir tanné.



Aspersion acide

Invocation (création) [acide]

Niveau : Ens 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un projectile constitué d'acide

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage lance un petit orbe en direction de la cible. Il doit effectuer une attaque de contact à distance pour toucher celle-ci. L'orbe inflige alors 1d3 points de dégâts d'acide.



Assistance divine

Divination

Niveau : Dru 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fournit au sujet une assistance divine fugace, qui se traduit par un bonus d'aptitude de +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence. La créature doit choisir d'utiliser ou non son bonus avant de jeter le dé.

Augure

Divination

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Augure révèle au **prêtre** si l'action que ses compagnons ou lui s'apprêtent à entreprendre aura de bonnes ou de mauvaises conséquences dans un avenir proche. Par exemple, si les aventuriers se demandent s'ils doivent détruire un sceau inconnu fermant une porte, le sort peut leur dire s'il s'agit d'une bonne idée.

Les chances de recevoir une réponse compréhensible se montent à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts. On effectue le jet en secret, à moins qu'il ne décide que la question est suffisamment simple pour garantir un succès automatique (ou, au contraire, qu'elle est tellement vague qu'il est impossible d'obtenir une réponse). En cas de succès, le personnage reçoit l'une des réponses suivantes :

Fortune : l'action a de bonnes chances d'être bénéfique.

Péril : l'action aura des répercussions néfastes.

Péril et fortune : les deux sont possibles.

Rien : dans le cas où l'action ne devrait pas avoir de conséquences favorables ou néfastes.

Si le sort échoue, le résultat est automatiquement " Rien ". Lorsque le prêtre obtient cette réponse, rien ne lui permet de savoir si elle est justifiée ou si son sort a échoué.

Augure ne permet de voir l'avenir que dans la demi-heure qui suit. Si quelque chose doit se produire après, le sort est incapable de le révéler (les répercussions à long terme d'une action lui échappent donc systématiquement). Si le même prêtre lance plusieurs fois le sort au sujet de la même action, la réponse obtenue lors des augures successifs ne varie pas par rapport à la première (le résultat du jet de dé est lui aussi toujours le même).

Composante matérielle : de l'encens pour une valeur de 25 po.

Focaliseur : jeu de bâtonnets ou d'osselets couverts de runes (valeur minimale 25 po).

Aura magique

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 1, Ens 1, Magie 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché (2,5 kg/niveau maximum)

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

Soumis à un sort de détection, l'objet touché par le mage laisse croire qu'il est magique (le type de magie qu'il révèle est choisi par le personnage au moment de l'incantation).

Si l'objet protégé par aura magique est soumis à identification ou à un examen similaire, le lanceur de sorts démasque la supercherie et parvient à découvrir les propriétés de l'objet en réussissant un jet de Volonté. Sinon, il croit ce que lui révèle l'aura, et ce quels que soient les tests auxquels il se livre sur l'objet.

Si l'aura naturelle de l'objet est particulièrement puissante (comme c'est le cas pour de rares artefacts), aura magique reste sans effet.

Note. Armes, armures ou boucliers magiques sont nécessairement des objets de maître, ce qui signifie qu'une épée grossièrement forgée dégageant une aura magique est pour le moins suspecte.

Focaliseur : un petit carré de soie que l'on passe devant l'objet.

Baie nourricière

Transmutation

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 2d4 baies fraîchement cueillies

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'on lance ce sort sur des baies fraîchement cueillies, 2d4 d'entre elles deviennent magiques. Le personnage parvient immédiatement à les différencier, de même que tout autre **druide** de niveau 3 ou plus. Chaque baie nourrit autant qu'un repas normal (pour créature de taille M). Quiconque en mange une récupère également 1 point de vie. On ne peut recouvrer de la sorte plus de 8 points de vie par tranche de 24 heures.

Baiser de la goule

Nécromancie

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : humanoïde vivant touché

Durée : 1d6+2 rounds

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort transmet au mage un afflux d'énergie négative lui permettant de paralyser pendant 1d6+2 rounds le premier humanoïde qu'il touche avec une attaque de contact au corps à corps.

Si elle se trouve immobilisée (en cas de test de maîtrise réussi ou de jet de Vigueur raté), la cible dégage une puanteur provoquant de violents haut-le-cœur à 3 mètres à la ronde. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (à l'exception du jeteur de sort) tombent malades (Vigueur, annule). Neutralisation du poison soigne les créatures malades. Celles qui sont immunisées contre le poison ne sont pas affectées par l'odeur.

Composantes matérielles : un bout de vêtement prélevé sur une goule ou une pincée de terre provenant de l'ancre d'une goule.

Baiser du vampire

Nécromancie

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée/1 heure (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Pour que ce sort prenne effet, le mage doit réussir une attaque de contact au corps à corps. Alors, il inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Dans le même temps, le lanceur de sorts gagne autant de points de vie temporaires, sans pour autant pouvoir dépasser un nombre égal aux pv actuels de la cible +10, ce qui tue instantanément cette dernière. Les points de vie temporaires disparaissent au bout de 1 heure.

Bénédictio

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 15 m

Zone d'effet : le lanceur de sorts et tous les alliés se trouvant dans un rayonnement de 15 m ou moins centré sur le personnage

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort procure un regain de courage aux alliés du personnage, ce qui se traduit par un bonus de moral de +1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Bénédictio contre et dissipe imprécation.

Bénédictio de l'eau

Transmutation [Bien]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Cible : flasque d'eau touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort transmet de l'énergie positive à une flasque d'eau (1/2 litre), la transformant ainsi en eau bénite.

Composante matérielle : 2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po).

Berceuse

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures vivantes situées dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : concentration + 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures situées dans la zone se montrent distraites, voire somnolentes. Si elles ratent leur jet de Volonté, elles subissent un malus de -5 aux tests de **Détection** et de **Perception auditive**, ainsi qu'un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de sommeil tant que dure le sort. Berceuse dure aussi longtemps que le personnage se concentre, plus 1 round par niveau de lanceur de sorts ensuite.

Blessure grave

Nécromancie

Niveau : Prê 3

Ce sort est semblable à blessure légère, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15).

Blessure légère

Nécromancie

Niveau : Destruction 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'il pose ses mains sur une créature, le prêtre génère un transfert d'énergie négative faisant perdre 1d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué (1d8 points, +1 par niveau de lanceur de sorts du prêtre, jusqu'à +5).

Blessure modérée

Nécromancie

Niveau : Prê 2

Ce sort est semblable à blessure légère, si ce n'est qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Blessure superficielle

Nécromancie

Niveau : Prê 0

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à blessure légère, si ce n'est qu'il fait perdre 1 point de vie seulement et qu'un jet de Volonté réussi permet d'annuler ce point de dégât.



Bouche magique

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 1, Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort fixe sur la créature ou l'objet choisi une bouche enchantée qui apparaît et délivre un message dès que se produit l'événement spécifié au cours de l'incantation. Ce message ne peut contenir plus de 30 mots. Il doit être déclamé dans une langue parlée par son créateur et peut prendre jusqu'à 10 minutes. La bouche ne peut prononcer d'incantation ou de mot de commande, ni activer le moindre effet magique. Par contre, elle bouge les lèvres en fonction de ce qu'elle dit. Par exemple, placée sur une statue, on pourrait avoir l'impression que celle-ci se met à parler. Cela n'empêche bien évidemment pas de lancer le sort sur un arbre, un rocher, une porte, ou tout autre objet ou créature.

L'illusion est déclenché dès que les conditions spécifiées lors de l'incantation se réalisent. Elles peuvent être aussi simples ou complexes que souhaité, à condition qu'elles soient purement visuelles ou auditives (par exemple : " Parle dès qu'une humaine d'âge vénérable portant un sac s'assiera dans la position du lotus à une vingtaine de centimètres de toi. "). La bouche s'exprime dès qu'elle a l'impression que les conditions se réalisent ; elle peut donc être abusée par un déguisement ou une illusion. L'obscurité naturelle n'empêche pas la réalisation d'une condition visuelle, mais les sorts ténèbres et invisibilité, oui. De même, déplacements silencieux et sorts de silence contrent les conditions auditives. Celles-ci peuvent être liées à des sons courants (bruits de pas, tintement métallique) ou, au contraire, à un mot ou un bruit caractéristique (tel que celui que fait une épingle en tombant, ou quelqu'un criant " Bouh ! " à proximité). Notez que les actions ne peuvent servir de condition que si elles sont visibles ou audibles. Par exemple, pour qu'une bouche magique ayant reçu comme instruction " Parle dès qu'une créature touche la statue " s'exprime, il faut que la créature en question soit visible. La bouche est incapable de distinguer l'alignement, le niveau, le nombre de dés de vie ou la classe des créatures passant à proximité ; tout au plus peut-elle les déduire en se basant sur leur apparence.

La portée maximale jusqu'à laquelle une condition déclenche l'apparition de la bouche est de 4,50 mètres par niveau, ce qui fait qu'un magicien de niveau 6 pourra ordonner à sa bouche magique de parler si les conditions sont réalisées dans un rayon de 27 mètres. Quelle que soit la portée choisie, la bouche ne répond qu'aux stimuli visuels ou auditifs se manifestant à portée de vue ou d'ouïe.

Il est possible d'user de permanence sur un sort de bouche magique.

Composantes matérielles : un morceau de rayon de miel et 10 po de poudre de jade.

Bouclier

Abjuration [force]

Niveau : Ens 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Bouclier génère un disque de force mobile flottant devant son créateur. Il absorbe les projectiles magiques prenant ce dernier pour cible. Il procure également un bonus de bouclier de +4 à la CA. Comme il s'agit d'un effet de force, ce bonus agit face aux attaques de contact à distance intangibles. Il ne présente ni malus d'armure aux tests ni risque d'échec des sorts profanes. Un bouclier n'offre pas d'abri.

Bouclier de la foi

Abjuration

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître autour du bénéficiaire une aura scintillante qui repousse les attaques. Bouclier de la foi confère un bonus de parade de +2 à la CA, +1 tous les six niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un bonus maximum de +5).

Composante matérielle : un petit parchemin sur lequel a été rédigé un bout de texte sacré.

Bouclier entropique

Abjuration

Niveau : Chance 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Un champ d'énergie magique et multicolore apparaît autour du prêtre. Il détourne les projectiles, rayons et autres attaques à distance. Grâce à lui, chaque attaque à distance prenant le personnage pour cible a 20 % de chances de le rater (comme si le personnage bénéficiait d'un camouflage). Ce pourcentage s'applique à toutes les attaques à distance dont la précision est déterminée par un jet de dé (flèches ou carreaux ordinaires ou magiques, flèche acide, rayon affaiblissant, etc.). Le sort reste sans effet contre les autres attaques à distance, comme par exemple le souffle d'un dragon.

Boule de feu

Évocation [feu]

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort prend la forme d'une boule de feu explosant dans un bruit sourd et infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (jusqu'à un maximum de 10d6). Les objets n'appartenant à personne sont également touchés. La déflagration ne génère aucune pression.

Le personnage désigne la cible du doigt et choisit l'endroit où il souhaite que l'explosion se produise (distance et hauteur par rapport au niveau du sol). À ce moment, une bille luisante jaillit de son index et fuse jusqu'à cet endroit, où elle donne naissance à la boule de feu (à moins qu'elle ne rencontre un obstacle en chemin, auquel cas l'explosion se produit plus tôt que prévu). Si le mage jette cette bille par un passage extrêmement étroit, comme par exemple une meurtrière, il doit réussir une attaque de contact à distance, sans quoi le projectile heurte l'obstacle, provoquant ainsi la déflagration.

La boule de feu embrase les matériaux combustibles et endommage les objets pris dans sa zone d'effet. Elle peut faire fondre les métaux dont la température de fusion est suffisamment basse, comme c'est le cas pour le plomb, l'or, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à un obstacle le détruisent, la boule de feu s'étend au-delà si sa zone d'effet le lui permet. Sinon, elle est arrêtée par la barrière, comme n'importe quel autre sort.

Composantes matérielles : du soufre et une petite boule de fiente de chauve-souris.

Bourrasque

Évocation [air]

Niveau : Dru 2, Ens 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Effet : violente rafale de vent en forme de ligne émanant de la main tendue du personnage et atteignant la limite de portée

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une violente rafale de vent (75 km/h environ) émanant de la main tendue du personnage et qui affecte toutes les créatures situées sur son chemin.

Une créature terrestre de taille TP ou inférieure est renversée et repoussée de 1d4x3 mètres, subissant 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres ainsi parcourue. Les créatures volantes de taille TP ou inférieure sont repoussées de 2d6x3 mètres et subissent 2d6 points de dégâts non-létaux en raison des chocs.

Les créatures de taille P sont mises à terre ou repoussées de 1d6x3 mètres si elles volent.

Les créatures de taille M sont incapables d'avancer contre le vent ou repoussées de 1d6x1,50 mètres si elles volent.

Les créatures de taille G ou supérieure évoluent normalement au sein d'un effet de bourrasque.

Bourrasque ne peut repousser une créature au-delà de ses limites de portée.

Quelle que soit sa taille, toute créature présente dans la zone d'effet d'une bourrasque subit un malus de -4 aux attaques à distance et aux tests de **Perception auditive**.

La force de la bourrasque est telle qu'elle éteint instantanément torches, bougies et autres flammes non protégées. Même celles qui sont protégées (comme c'est le cas pour les lanternes) se mettent à danser follement et ont 50 % de chances d'être soufflées.

Bourrasque peut produire les mêmes effets qu'un coup de vent soudain : soulever le sable ou la poussière, propager un incendie, faire tomber ou arracher un auvent, retourner une barque, ou pousser gaz ou brume jusqu'en limite de portée.

Brume de dissimulation

Invocation (création)

Niveau : Air 1, Dru 1, Eau 1, Ens 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Effet : brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation. Une fois constituée, la nappe reste stationnaire. Elle limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer à vue).

Un vent modéré (plus de 15 km/h), comme celui généré par bourrasque, disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle est dispersée en 1 round. Un sort tel que boule de feu fait disparaître la brume dans sa zone d'effet.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Cacophonie

Évocation [son]

Niveau : Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : étendue de 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort déchaîne une véritable cacophonie dans la zone d'effet. Toutes les créatures touchées par cette attaque sonore perdent 1d8 points de vie et doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdies pendant 1 round.

Les créatures sourdes ne risquent pas d'être étourdies, mais elles subissent tout de même les dégâts indiqués.

Focaliseur profane : petit instrument de musique.

Cécité/surdité

Nécromancie

Niveau : Bard 2, Ens 2, Prê 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : permanente (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

La cible du sort devient sourde ou aveugle, au choix du lanceur qui fait appel aux forces de la mort.

Cercle magique contre la Loi

Abjuration [Chaos]

Niveau : Chaos 3, Ens 3, Prê 3

Ce sort est semblable à cercle magique contre le Mal, si ce n'est que son effet se rapproche de protection contre la Loi plutôt que de protection contre le Mal et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas chaotique.

Cercle magique contre le Bien

Abjuration [Mal]

Niveau : Ens 3, Mal 3, Prê 3

Ce sort est semblable à cercle magique contre le Mal, si ce n'est que son effet se rapproche de protection contre le Bien plutôt que de protection contre le Mal et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas mauvaise.

Cercle magique contre le Chaos

Abjuration [Loi]

Niveau : Ens 3, Loi 3, Prê 3

Ce sort est semblable à cercle magique contre le Mal, si ce n'est que son effet se rapproche de protection contre le Chaos plutôt que de protection contre le Mal et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas loyale.

Cercle magique contre le Mal

Abjuration [Bien]

Niveau : Bien 3, Ens 3, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon à partir de la créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non (voir description)

Ce sort est semblable à protection contre le Mal, mais les créatures convoquées qui ne sont pas d'alignement bon ne sauraient y pénétrer. Pour tenir à distance une telle créature, il faut vaincre sa résistance à la magie (comme dans le cas de la troisième fonction de protection contre le Mal). Toutefois, les bonus de parade et de résistance, ainsi que la protection contre toute forme de contrôle mental, s'appliquent quelle que soit la résistance à la magie de l'adversaire.

Le cercle magique bénéficie également d'une fonction supplémentaire à protection contre le Mal ; il est en effet possible de diriger son action vers l'extérieur ou vers l'intérieur. Si c'est cette seconde formule qui est retenue, il sert de prison immobile et temporaire pour une créature appelée d'alignement autre que bon pour une durée maximale de 24 heures par niveau de lanceur de sorts, du moins si le personnage finalise le rituel de convocation dans le round qui suit l'incantation du cercle magique. L'entité est incapable de sortir du cercle. Lorsque la créature choisie comme sujet est trop imposante pour tenir dans le cercle magique, le sort se transforme en protection contre le Mal pour le sujet en question.

En tant que piège, cercle magique laisse quelque peu à désirer. Si le cercle de poudre d'argent tracé durant l'incantation est brisé, l'effet prend fin sur-le-champ. De son côté, la créature piégée ne peut rien faire contre le cercle, que ce soit directement ou indirectement, mais les autres le peuvent. Si la créature appelée possède une résistance à la magie, elle peut effectuer un test par jour. Si le personnage ne parvient pas à la vaincre, la créature se libère, détruisant le cercle au passage. Une créature dotée de facultés de déplacement dimensionnel (changement de plan, clignotement, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation, traversée des ombres et autres pouvoirs similaires) peut quitter le cercle par ce simple moyen. Le sujet est incapable de traverser le cercle magique, mais ce n'est pas le cas de ses attaques à distance (armes à distance, sorts, pouvoirs magiques et autres). Il peut donc attaquer toute cible située à portée de ses attaques à distance, à l'exception du cercle lui-même.

Pour rendre le cercle magique plus sûr encore, le personnage peut y ajouter un diagramme spécial (une image en deux dimensions dont la circonférence est continue et affublée de divers sceaux magiques). Pour dessiner le diagramme à la main, il faut prendre 10 minutes et effectuer un test d'**Art de la magie** (DD 20). On effectue ce jet en secret. En cas d'échec, le diagramme est inefficace. Si le personnage n'est soumis à aucune contrainte de temps, il peut faire 10 pour tracer le diagramme. Cela lui prend également 10 minutes. Si le temps n'est décidément pas un souci, il peut y consacrer 3 heures et 20 minutes pour faire 20.

Une créature ne peut pas user de sa résistance à la magie contre un cercle magique préparé à l'aide d'un diagramme, et aucun de ses pouvoirs ou attaques ne peut le traverser. Elle peut tenter un test de **Charisme** pour se libérer du piège (DD 20 + moitié du niveau de lanceur de sort du mage + score de charisme du mage). Par contre, elle est instantanément libérée si quelque chose perturbe le diagramme (comme un simple brin de paille se posant dessus). Ceci dit, elle ne peut rien entreprendre, que ce soit directement ou indirectement, contre celui-ci (voir ci-dessus)

Cercle magique contre le Mal et protection contre le Mal ne sont pas cumulatifs.

Composante matérielle profane : un peu de poudre d'argent à l'aide de laquelle le personnage trace un cercle de 3 mètres de diamètre autour de la créature dont il souhaite se protéger.

Charme-animal

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Dru 1

Cible : 1 animal

Ce sort fonctionne sur le même principe que charme-personne, si ce n'est qu'il affecte une créature de type animal.



Charme-personne

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Bard 1, Ens 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature humanoïde

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Charme-personne ne s'applique qu'aux humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son ami fidèle (la cible est amicale ; reportez-vous à Tentative d'influence sur les PNJ). Si toutefois elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde.

L'enchantement ne permet pas de diriger l'individu charmé comme un automate, mais celui-ci perçoit néanmoins tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de **Charisme** opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un individu charmé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction en lui expliquant, par exemple, que lui seul peut sauver son ami s'il accepte de retenir le dragon rouge "pendant quelques secondes". Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort. Notez qu'il faut parler la langue de la créature charmée (ou être fort en mime) pour se faire comprendre d'elle.

Clairaudience/clairvoyance

Divination (scrutation)

Niveau : Connaissance 3, Ens 3

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : capteur magique

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Clairaudience/clairvoyance crée un capteur magique invisible qui permet au personnage de se concentrer sur le lieu de son choix et de voir ou d'entendre (au choix) ce qui s'y passe comme s'il se trouvait sur place. La distance ne constitue pas un problème, mais l'endroit observé doit être connu (le personnage doit s'y être déjà rendu auparavant, à moins qu'il ne s'agisse d'un lieu évident, comme par exemple de l'autre côté d'une porte close ou au cœur d'un bosquet d'arbres). Une fois le lieu choisi, le capteur ne bouge plus, mais il peut tourner dans n'importe quelle direction. Contrairement à d'autres sorts de scrutation, celui-ci ne permet pas l'utilisation des sens accrus par magie. Si l'endroit choisi est obscurci magiquement, le personnage ne voit rien. Si cette obscurité est naturelle, il distingue ce qui se passe dans un rayon de 3 mètres autour du point d'effet du sort. Clairaudience/clairvoyance ne fonctionne que dans le plan d'existence où le personnage se trouve actuellement.

Focaliseur : un petit cornet acoustique (pour clairaudience) ou un œil de verre (pour clairvoyance).

Clignotement

Transmutation

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Effet : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Tout comme les chiens esquivants, le personnage passe rapidement du plan Matériel au plan Éthéré, ce qui donne une impression de clignotement (d'où le nom du sort).

Clignotement a les effets suivants :

Les attaques physiques prenant le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater et le don **Combat en aveugle** n'y change rien (le personnage passe dans le plan Éthéré, il n'est pas invisible). Si l'attaque peut atteindre les créatures intangibles ou se trouvant dans le plan Éthéré, elle n'a que 20 % de chances de rater (ce qui correspond à un camouflage). Enfin, si l'adversaire est capable de voir et de toucher les entités du plan Éthéré, il attaque normalement. De la même manière, les attaques du personnage ont 20 % de chances d'échouer, car il lui arrive de disparaître au moment où il s'apprêtait à frapper.

Les sorts prenant directement le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, à moins que le lanceur de sorts ne puisse voir les créatures invisibles ou évoluant dans le plan Éthéré. De leur côté, les sorts du personnage ont 20 % de chances de se déclencher au moment où il disparaît, auquel cas ils n'affectent pas le plan Matériel.

Les dégâts infligés par les sorts de zone sont réduits de moitié pour un individu sous l'effet de clignotement (à moins que les sorts en question n'affectent également le plan Éthéré). Le personnage bénéficie également des avantages réservés aux créatures invisibles (+2 au jet d'attaque, pas de bonus de **Dextérité** à la CA de l'adversaire). Enfin, les chutes deviennent bien moins dangereuses pour lui (dégâts réduits de moitié, car il ne tombe que tant qu'il se trouve dans le plan Matériel, c'est-à-dire la moitié du temps).

Pendant que le personnage évolue dans le plan Éthéré, il peut traverser les solides (mais pas voir au travers). Toutefois, pour chaque tranche de 1,50 mètre de matière traversée, il a 50 % de chances de redevenir tangible. Dans ce cas, il est violemment expulsé en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte. Sa vitesse de déplacement est réduite de 25 % (on se déplace en effet deux fois moins vite dans le plan Éthéré, et il y passe la moitié de son temps).

Le personnage peut bien évidemment voir et attaquer les créatures du plan Éthéré. Les règles concernant le combat dans ces conditions sont les mêmes que celles détaillées ci-dessus. Par exemple, ses sorts ont 20 % de chances de prendre effet au moment où il repart pour le plan Matériel.

Les créatures éthérées sont invisibles, intangibles et capables de se déplacer dans toutes les directions, y compris vers le haut ou le bas. Lorsqu'il est intangible, le personnage peut traverser les solides et les êtres vivants. Il voit et entend ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force (tels que le sort projectile magique) l'affectent normalement, car leur effet passe du plan Matériel au plan Éthéré (mais l'inverse n'est pas vrai). Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance dans le plan Éthéré ne peuvent affecter que les entités qui s'y trouvent. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan Éthéré (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue dans ce plan, considérez que les créatures et objets qui s'y trouvent également sont tangibles pour lui.

Collet

Transmutation

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : contact

Cible : cercle de corde, liane ou ficelle non magique de 60 cm de diamètre + 60 cm/niveau

Durée : jusqu'à ce qu'il se referme ou soit cassé

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de confectionner un collet fonctionnant comme un piège magique. Il peut être obtenu à partir d'une liane souple, d'une ficelle ou d'une corde. Une fois l'incantation achevée, le piège se fond dans le décor, ce qui le rend extrêmement difficile à repérer (seul un **roublard** peut y parvenir, sur un test de Détection, DD 23). Une des extrémités du collet s'achève par un nœud coulant, qui se referme autour de la jambe ou de la patte de la première créature marchant dans le cercle (à noter qu'il est également possible de saisir la tête d'un ver ou d'un reptile).

On peut fixer le collet à un arbre souple et résistant. Dans ce cas, l'arbre, plié lors de l'installation, se détend quand le piège se déclenche, ce qui soulève violemment la créature capturée en lui infligeant 1d6 points de dégâts. En l'absence d'arbre, le nœud coulant se contente de se refermer sur sa proie, qu'il immobilise sans lui occasionner le moindre dégât.

Le collet est magique. Pour s'en débarrasser, il faut réussir un test d'**Évasion** ou de **Force** (DD 23 dans les deux cas). Quelle que soit l'option choisie, c'est une action complexe. Si sa proie parvient à s'échapper, le nœud coulant se défait, mettant ainsi un terme au sort.

Communication avec les animaux

Divination

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Cette incantation permet de comprendre les animaux et de communiquer avec eux. Le personnage peut leur poser des questions et saisir le sens de leurs réponses, même si le sort ne les rend pas plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les animaux prudents et sournois sont souvent évasifs dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si l'animal se montre amical, il peut rendre service au personnage.

Communication avec les morts

Nécromancie [langage]

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 3 m

Cible : 1 créature morte

Durée : 1 minute/niveau
 Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
 Résistance à la magie : non

Ce sort prête un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre, ce qui lui permet de répondre à quelques questions posées par le prêtre. Le personnage a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts, sachant que celles qu'il n'a pas posées au terme de la durée sont perdues. Les connaissances du cadavre se limitent à ce que la créature savait de son vivant, et il en va de même de la ou des langues qu'il parle. Ses réponses sont généralement brèves, difficilement compréhensibles et répétitives. Si l'alignement de la créature diffère de celui du prêtre, le cadavre a droit à un jet de Volonté pour se soustraire aux effets du sort (il l'effectue comme s'il était encore vivant).

Si le défunt a déjà été soumis à communication avec les morts au cours de la semaine écoulée, la nouvelle tentative échoue automatiquement. La date de la mort n'a aucune importance, mais le cadavre doit être en relativement bon état bon pour pouvoir répondre. Même abîmé, il peut donner des réponses partielles (ou en partie correctes), à condition qu'il ait encore sa bouche pour s'exprimer.

Le sort ne permet pas de parler directement avec le défunt (dont l'âme a quitté le corps). Par contre, il met le prêtre en contact avec son savoir. Le cadavre conserve en effet la trace de l'âme qui l'occupait autrefois, ce qui lui permet, une fois partiellement animé, de répondre aux questions. Il est incapable d'apprendre quoi que ce soit de nouveau et ne peut rien savoir de ce qui s'est passé après sa mort (il ne se souvient même pas avoir été questionné par le prêtre).

Il est impossible de communiquer avec un cadavre transformé en mort-vivant.

Communication avec les plantes

Divination

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Cette divination permet de comprendre les plantes (ce qui inclut les créatures végétales) et de communiquer avec elles. Le personnage peut poser des questions et recevoir des réponses. Les plantes ne possédant qu'une perception très limitée de leur environnement, elles sont incapables de répondre à ce qui n'a pas trait à leur voisinage direct.

Le sort ne rend pas les végétaux plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les plantes prudentes et sournoises sont souvent évasives dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si une créature végétale se montre amicale, elle peut rendre service au personnage.

Compréhension des langages

Divination

Niveau : Bard 1, Ens 1, Prê 1

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle
 Cible : le jeteur de sorts
 Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de lire des textes qui resteraient sinon indéchiffrables. Le personnage doit toucher la créature ou le texte qu'il souhaite comprendre. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas nécessairement qu'on saisisse sa teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit.

Un texte peut être lu à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. Si le document est magique, compréhension des langages le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est particulièrement utile pour déchiffrer les cartes au trésor. Il peut être abusé par certaines protections magiques (telles que page secrète et texte illusoire) et ne permet pas de décrypter les codes ou d'apercevoir les messages secrets cachés dans des textes anodins.

Composantes matérielles : un peu de suie et une pincée de sel.

Confusion mineure

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 1

Composantes : V, G

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round

Ce sort rend une cible confuse pendant 1 round ce qui l'empêche de prendre la moindre décision. Lancez 1d100 au début du tour de chaque sujet pour voir ce qu'elle fera pendant le round à venir.

rd100	Comportement
01-10	Attaque le lanceur de sorts avec une arme de corps à corps ou à distance (ou en vient aux mains si cela n'est pas possible).
11-20	Agit normalement.
21-50	Ne fait rien et babille de manière incohérente.
51-70	Fuit le lanceur de sorts aussi vite que possible.
71-100	Attaque la créature la plus proche.

Un personnage confus qui ne peut accomplir l'action indiquée ne fait rien d'autre que babiller de manière incohérente. Les assaillants n'ont pas d'avantage particulier face à un personnage confus. Par contre, ce dernier riposte automatiquement lors de son tour de jeu suivant, du moins s'il est toujours confus. Veuillez noter qu'un personnage confus ne porte pas d'attaque d'opportunité contre une créature qui elle-même n'attaque pas.

Consécration

Évocation [Bien]

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon

Durée : 2 heures/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort bénit un lieu en l'inondant d'énergie positive. Tous les tests de puissance effectués pour détruire les morts-vivants dans cet endroit bénéficient ensuite d'un bonus de sainteté de +3. Les morts-vivants pénétrant dans la zone d'effet sont légèrement gênés, ce qui se traduit par un malus de sainteté de -1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Il est impossible d'animer ou de convoquer des morts-vivants dans un lieu consacré.

Si l'endroit consacré contient un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié au dieu du prêtre (ou à son panthéon ou à une divinité alliée), les modificateurs indiqués ci-dessus sont doublés (bonus de sainteté de +6 aux tests de puissance, malus de -2 aux jets des morts-vivants). Il est impossible de consacrer un lieu qui est déjà dédié à un dieu autre que celui du prêtre.

Si l'endroit abrite un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié à un dieu ou panthéon autre que celui du prêtre, la consécration le maudit, rompant ainsi tout lien avec la divinité ou puissance qui lui est associée. Cette fonction n'accorde pas les bonus et malus relatifs aux morts-vivants indiqués ci-dessus.

Consécration contre et dissipe profanation.

Composantes matérielles : un peu d'eau bénite et 2,5 kilos de poudre d'argent (25 po) qu'il faut répandre dans la zone à consacrer.

Contact glacial

Nécromancie

Niveau : Ens 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : créature ou créatures touchées (jusqu'à 1/niveau)

(jusqu'à 1/niveau)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, la main du mage se met à luire d'un éclat bleuté qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1d6 points de vie (pas de jet de sauvegarde). Si elles ratent un jet de Vigueur, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Force, récupéré au rythme normal. Le personnage peut user de cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par niveau.

Ce sort a un effet étrange sur les morts-vivants : ils ne perdent ni points de vie ni points de Force, mais doivent réussir un jet de Volonté sous peine de s'enfuir, paniqués, pendant 1d4 rounds +1 par niveau de lanceur de sorts.

Contagion

Nécromancie [Mal]

Niveau : Destruction 3, Dru 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le sujet contracte une maladie tirée de la table ci-dessous, qui le frappe sur-le-champ, sans la moindre période d'incubation. Le DD mentionné sert dans le cas des jets de sauvegarde ultérieurs (par contre, utilisez le DD normal de la contagion pour résister au sort).

Maladie	DD	Dégâts
Bouille-crâne	12	1d4 Int
Croupissure	16	1d4 For *
Fièvre des marais	12	1d3 Dex et 1d3 Con
Fièvre gloussante	16	1d6 Sag
Mal rouge	15	1d6 For
Mort vaseuse	14	1d4 Con
Tremblote	13	1d8 Dex

* Chaque fois que la victime subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force ou plus en raison de la croupissure, il doit effectuer un autre jet de sauvegarde (en utilisant le DD de la maladie) sans quoi il devient définitivement aveugle.

Contrôle mineur des morts-vivants

Nécromancie

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 mort-vivant

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de contrôler un mort-vivant dans une certaine mesure. Si celui-ci est intelligent, il perçoit tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit (son attitude est amicale) et ne l'attaquera pas avant la fin du sort. Le personnage peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un mort-vivant ainsi contrôlé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction (voir charme-personne).

Un mort-vivant inintelligent (comme un squelette ou un zombi) n'a droit à aucun jet de sauvegarde contre ce sort. Lorsque le personnage contrôle un être dénué de conscience, il ne peut lui donner que des ordres simples, comme " Viens ici ", " Va là-bas ", " Combats ", " Reste là ", etc. Ce type de mort-vivant ne résiste même pas aux ordres suicidaires ou simplement nuisibles.

Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort (quelle que soit l'Intelligence du mort-vivant).

Les ordres ne sont pas donnés via télépathie. Le mort-vivant doit donc être capable de comprendre le personnage.

Composantes matérielles : un petit morceau de viande crue et un fragment d'os.

Convocation d'alliés naturels I

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 créature convoquée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort convoque une créature naturelle qui attaque ensuite les ennemis du personnage du mieux qu'elle peut. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour du personnage. Si le druide est capable de communiquer avec elle, il peut lui dire qui combattre, qui laisser en paix, ou même lui donner d'autres instructions.

Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un environnement qui ne saurait assurer sa survie. Par exemple, un marsouin ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont d'alignement neutre.

Convocation d'alliés naturels II

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 2,

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à convocation d'alliés naturels I, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent toutes être du même type).

Convocation d'alliés naturels III

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 3

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à convocation d'alliés naturels I, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, convocation d'alliés naturels III est un sort de feu quand on s'en sert pour appeler une salamandre.

Convocation d'alliés naturels

Niveau 1

- Aigle (animal)
- Chouette (animal)
- Marsouin* (animal)
- Pieuvre* (animal)
- Rat sanguinaire
- Serpent venimeux, taille P (animal)
- Singe (animal)

Niveau 2

- Blaireau sanguinaire
- Calmar* (animal)
- Chauve-souris sanguinaire
- Crocodile (animal)
- Élémentaire (au choix), taille P
- Glouton (animal)
- Hippogriffe
- Ours noir (animal)
- Requin, taille M* (animal)
- Serpent venimeux, taille P (animal)

Niveau 3

- Aigle géant [NB]
- Belette sanguinaire
- Gorille (animal)
- Hibou géant [NB]
- Lion
- Loup sanguinaire
- Requin, taille G* (animal)
- Satyre [CN ; sans flûte de Pan]
- Serpent constricteur (animal)
- Serpent venimeux, taille G (animal)
- Thoquua

* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Convocation d'instrument

Invocation (convocation)

Niveau : Bard 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 0 m

Effet : 1 instrument portable convoqué

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort convoque un instrument de musique portable, au choix du personnage. Cet instrument apparaît dans ses mains ou à ses pieds (la décision lui revient). Il s'agit d'un instrument normal de son type. Un seul instrument apparaît par utilisation du sort, et seul le **barde** peut en jouer. Il est impossible de convoquer un instrument qu'on ne peut tenir à deux mains (comme une harpe, un piano ou un orgue).

Convocation de monstres I

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Bard 1, Ens 1, Prê 1

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Effet : 1 créature convoquée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation convoque une entité originaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique) qui attaque ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du personnage. Elle se bat en faisant appel à tous ses pouvoirs. Si le personnage est capable de communiquer avec elle, il est possible de lui demander de ne pas attaquer, de ne s'en prendre qu'à certaines créatures, ou encore d'obéir à d'autres ordres.

Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Pour de plus amples renseignements sur ces créatures.

Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un environnement qui ne saurait assurer sa survie. Par exemple, un marsouin céleste ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, convocation de monstres I est un sort du Mal quand on s'en sert pour appeler un rat sanguinaire infernal.

Focaliseur profane : un sac minuscule et une petite bougie (qui n'a pas besoin d'être allumée).

Convocation de monstres II

Invocation (convocation) [voir description de convocation de monstres I]

Niveau : Bard 2, Ens 2, Prê 2

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à convocation de monstres I, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent tous être du même type). Voir la table de convocation des monstres.

Convocation de monstres III

Invocation (convocation) [voir description convocation de monstres I]

Niveau : Ens 3, Prê 3

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à convocation de monstres I, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres

Niveau 1

- Chien céleste LB
- Chouette céleste LB
- Marsouin céleste* NB
- Punaise de feu géante céleste NB
- Blaireau céleste CB
- Singe céleste CB
- Corbeau fiélon LM
- Rat sanguinaire fiélon LM
- Mille-pattes monstrueux fiélon, taille M NM
- Scorpion monstrueux fiélon, taille P NM
- Araignée monstrueuse fiélonne, taille P CM
- Faucon fiélon CM
- Pieuvre fiélonne* CM
- Serpent venimeux fiélon, taille P CM

Niveau 2

- Abeille géante céleste LB
- Chien de selle céleste NB
- Scarabée géant céleste NB
- Aigle céleste CB
- Calmar fiélon* LM
- Lémure (diable) LM
- Loup fiélon LM
- Mille-pattes monstrueux fiélon, taille G NM
- Requin fiélon, taille M NM
- Scorpion monstrueux fiélon, taille M NM
- Araignée monstrueuse fiélonne, taille M CM
- Serpent venimeux fiélon, taille M CM

Niveau 3

- Ours noir céleste LB
- Bison céleste NB
- Blaireau sanguinaire céleste CB
- Hippogriffe céleste CB
- Élémentaire (au choix), taille P N
- Belette sanguinaire fiélonne LM
- Gorille fiélon LM
- Molosse satanique LM
- Serpent constricteur fiélon LM
- Chauve-souris sanguinaire fiélonne NM
- Mille-pattes monstrueux fiélon, taille TG NM
- Sanglier fiélon NM
- Crocodile fiélon CM
- Dretch (démon) CM
- Glouton fiélon CM
- Serpent venimeux fiélon, taille G CM

* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Corde animée

Transmutation

Niveau : Bard 1, Ens 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 corde (ou objet assimilé) ne dépassant pas une longueur de 15 m + 1,50 m/niveau (voir description)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'animer tout objet ressemblant à une corde (fil, ficelle, câble, etc.). La longueur maximale indiquée correspond à une corde de 2,5 centimètres de diamètre. Diminuez-la de 50 % chaque fois que le diamètre est doublé, ou augmentez-la d'autant s'il est réduit de moitié.

Les ordres que le personnage peut donner à la corde sont " Enroule-toi " (elle se range par terre en un joli tas), " Enroule-toi et noue-toi ", " Forme une boucle ", " Forme une boucle et noue-toi ", " Attache " et toutes les instructions inverses (" Déroule-toi ", etc.). Le mage peut donner un ordre par round au prix d'une action de mouvement, comme s'il dirigeait un sort actif.

La corde peut uniquement s'enrouler autour des objets ou créatures se trouvant à moins de 30 centimètres d'elle. Elle est incapable de se déplacer par elle-même et, si l'on souhaite s'en servir à distance, il faut la lancer sur la cible choisie, ce qui nécessite une attaque de contact à distance (facteur de portée de 3 mètres). La plupart des cordes peuvent être cassées via un test de **Force** (DD 23). La corde n'inflige pas le moindre point de dégâts, mais il est possible de l'utiliser pour faire tomber une créature ou pour l'immobiliser en l'entortillant autour de ses jambes. Dans les deux cas, la cible échappe à l'attaque en réussissant un jet de **Réflexes**. Si la créature enchevêtrée désire lancer un sort, il lui faut réussir un test de **Concentration** (DD 15). Elle peut se libérer en réussissant un test de **Évasion** (DD 20).

La corde elle-même n'est pas magique, pas plus que les nœuds qu'elle fait.

Ce sort confère un bonus de +2 aux tests de **Maîtrise des cordes**.

Enfin, il ne saurait animer des objets tenus ou portés par une créature.

Corde enchantée

Transmutation

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 corde faisant entre 1,50 m et 9 m de long

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lorsque ce sort est jeté sur une corde longue de 1,50 mètre à 9 mètres, l'une de ses extrémités se dresse à la verticale, comme si elle était accrochée à quelque chose de solide. En fait, elle se fixe dans un espace extradimensionnel se trouvant en bordure du multivers (l'infinité des plans). Les créatures comprises dans cet espace sont à l'abri des sorts (y compris les divinations), à moins que ceux-ci ne fonctionnent d'un plan à l'autre. L'espace peut contenir jusqu'à huit créatures, quelle que soit leur taille. Quiconque se trouve à l'intérieur peut remonter la corde, qui donne alors l'impression de disparaître. Dans ce cas, la corde compte comme une créature pour ce qui est de la place qu'elle occupe. Elle peut soutenir jusqu'à 8 tonnes ; un poids plus important l'arrache.

Aucun sort ne peut être lancé vers l'espace dimensionnel (ou en sortir), et ce dernier n'est pas non plus affecté par les sorts de zone. Quiconque est monté se réfugier à l'intérieur peut regarder au dehors par une fenêtre de 1,50 mètre x 90 centimètres, centrée sur la corde. Cette fenêtre est présente dans le plan Matériel mais est invisible. Une créature détectant l'invisible peut la voir, mais pas ce qui se trouve au-delà. Tout ce qui se trouve dans l'espace dimensionnel retombe à la fin du sort. Une seule personne à la fois peut grimper à la corde. Notez que si l'on ne rejoint pas l'espace extradimensionnel, le sort permet de monter jusqu'à 9 mètres de hauteur dans le plan où l'on se trouve.

Note. Il est extrêmement dangereux de créer (ou d'amener) un espace extradimensionnel à l'intérieur d'un autre.

Composantes matérielles : de l'extrait de poudre de maïs et un bout de parchemin torsadé.

Couleurs dansantes

Illusion (mirage) [mental]

Niveau : Ens 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 4,50 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Un cône de couleurs vives et tourbillonnantes jaillit de la main tendue du personnage, provoquant étourdissement, cécité temporaire ou perte de connaissance chez les créatures affectées. Le sort affecte chaque cible en fonction de ses DV : Jusqu'à 2 DV. Perte de connaissance, cécité et étourdissement pendant 2d4 rounds, puis cécité et étourdissement pendant 1d4 rounds et étourdissement pendant 1 round (seules les créatures vivantes peuvent perdre connaissance).

3 ou 4 DV. Cécité et étourdissement pendant 1d4 rounds, et étourdissement pendant 1 round.

5 DV ou plus. Étourdissement pendant 1 round.

Les êtres dénués de vision ne sont pas affectés par couleurs dansantes.

Composantes matérielles : trois pincées de poudre ou de sable (une rouge, une jaune et une bleue).

Coup au but

Divination

Niveau : Ens 1

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : voir description

Le personnage lançant ce sort sait intuitivement comment frapper pour que son attaque soit la plus efficace possible. Son prochain jet d'attaque (qui doit avoir lieu au plus tard le round suivant l'incantation) bénéficie d'un bonus d'intuition de +20. De plus, il n'a aucune chance de rater une cible camouflée.

Focaliseur : la reproduction en miniature d'une cible d'archer en bois.

Coursier fantôme

Invocation (création)

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : 1 équidé quasi réel

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une créature quasi réelle ayant la forme d'un cheval de taille G. Seul le personnage (ou celui pour qui il a lancé le sort) peut la monter. Le coursier fantôme a une tête et un corps noirs, une crinière et une queue grises, et des sabots translucides et intangibles qui ne font pas le moindre bruit. Il est harnaché de ce qui ressemble à une selle, un mors et des rênes. Il ne combat jamais, mais terrifie les animaux normaux, qui sont incapables de l'attaquer.

Le cheval a une CA de 18 (-1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 7 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts. Il disparaît dès qu'il perd tous ses points de vie. Sa vitesse de déplacement est de 4 « pas » (6 mètres) par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 48 « pas » (72 mètres). Il peut porter son cavalier plus 5 kilos par niveau de lanceur de sorts.

Le coursier acquiert certains pouvoirs en fonction du niveau de lanceur de sorts, toutes les facultés qui suivent étant cumulatives (un cheval créé par un seigneur fée ayant 12 niveaux de lanceur de sorts possédera donc les pouvoirs correspondant aux niveaux 8, 10 et 12).

Niveau 8 : le cheval peut avancer dans le sable, la boue ou les marécages sans que sa vitesse de déplacement en souffre.

Niveau 10 : il use de marche sur l'onde à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir).

Création d'eau

Invocation (création) [eau]

Niveau : Dru 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : jusqu'à 8 litres d'eau/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort génère une eau pure et potable, semblable à l'eau de pluie. Elle apparaît dans n'importe quel récipient capable de la recevoir, ou au-dessus d'une zone trois fois plus large (ce qui permet de créer une fine pluie ou de remplir plusieurs récipients de taille moindre).

Note. Les sorts d'Invocation ne peuvent pas faire apparaître de substance ou d'objet à l'intérieur d'une créature. L'eau pèse 1 kilo par litre.

Création de nourriture et d'eau

Invocation (création)

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : assez de nourriture et d'eau pour 3 humains ou 1 cheval/jour et/niveau

Durée : 24 heures (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une nourriture simple choisie par le **prêtre**. Les aliments sont nourrissants, mais sans grand intérêt sur le plan gastronomique. Ils pourrissent rapidement et deviennent immangeables au bout de 24 heures, sauf si on les conserve à l'aide de purification de la nourriture et de l'eau (qui prolonge leur durée de vie de 24 heures supplémentaires). L'eau est aussi pure que de l'eau de pluie. Contrairement à la nourriture, elle ne risque pas de croupir.



Croissance d'épines

Transmutation

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : un carré de 6 m de côté/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel

Résistance à la magie : oui

La végétation couvrant le sol dans la zone d'effet durcit et se hérisse d'épines invisibles. Si on lance le sort sur une zone de terre nue, les racines sous la surface se comportent de la même manière. Croissance d'épines peut normalement être jeté presque partout en extérieur, sauf sur l'eau, la glace, une épaisse couche de neige, le sable (désert) ou la roche. Toute créature traversant la zone affectée subit 1d4 points de dégâts perforants tous les « pas » (1,50 mètre).

Quiconque est blessé par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touché aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement terrestre de moitié. Cette pénalité dure pendant 24 heures, à moins que le blessé ne bénéficie d'un sort de soins (qui lui permet également de récupérer les points de vie habituels). Un compagnon peut également le soigner, mais il faut panser ses plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de **Premiers secours** contre le DD du sort.

Croissance d'épines est un piège magique impossible à désamorcer à l'aide de la compétence **Désamorçage/sabotage**.

Note. Les pièges magiques tels que croissance d'épines sont extrêmement durs à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour croissances d'épines).

Croissance végétale

Transmutation

Niveau : Dru 3, Flore 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible ou zone d'effet : voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Croissance végétale a des effets différents selon la version choisie.

Jungle. Toute la flore (herbe, fourrés, arbres, plantes grimpantes, lianes, etc.) contenue dans la zone d'effet (qui doit être choisie dans une limite de portée de 120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur de sorts) pousse de manière démesurée, à tel point que la zone se retrouve envahie. Les plantes tissent un réseau si dense que les créatures désirant avancer doivent se frayer un passage à l'aide de leurs armes ou de leurs attaques naturelles. Leur vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre, ou 3 mètres pour les entités de taille G ou plus (on peut toutefois autoriser les créatures de taille très réduite ou très importante à se déplacer plus rapidement). La zone d'effet doit comprendre des arbres et des buissons pour que cette version du sort serve à quelque chose.

Au choix du personnage, la zone d'effet peut prendre la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, d'un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou d'un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est également possible de désigner des points non affectés au cœur de la zone d'effet.

Engrais. L'autre effet du sort enrichit la sève des plantes comprises dans un rayon d'un kilomètre, ce qui augmente d'un tiers leur productivité au cours de l'année à venir.

Dans nombre de communautés agricoles, **prêtres** et **druides** lancent ce sort au moment des semailles ou lors des festivals de printemps.

Croissance végétale contre rabougrissement des plantes.
Ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

Déblocage

Transmutation

Niveau : Ens 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 porte, coffre ou boîte ne faisant pas plus de 1 m²/niveau

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Déblocage ouvre les portes coincées, fermées à clé ou à l'aide d'une barre, ou encore protégées par des sorts tels que verrouillage ou verrou du mage. Il ouvre également les passages secrets, de même que les boîtes ou les coffres. Enfin, il défait les soudures, ouvre les menottes et dénoue les chaînes (pour peu que ces dernières servent à maintenir quelque chose fermé). Si on l'utilise sur une porte défendue par un verrou du mage, le sort ne dissipe pas le verrou mais le rend inopérant pendant 10 minutes, après quoi il réapparaît. Dans tous les autres cas de figure, la porte reste telle que déblocage la laisse (elle ne se referme pas d'elle-même). Déblocage ne permet pas de soulever une herse, ni d'affecter les cordes, lianes et autres plantes grimpantes. À noter que la puissance du sort est limitée par la zone d'effet. Un mage de niveau 3 peut le lancer sur une porte de 3 m² maximum (par exemple, une porte normale de 2,10 mètres de haut par 1,20 mètre de large). Chaque utilisation du sort permet de débloquent deux moyens de fermeture différents. Autrement dit, si une porte est défendue par une serrure, une barre et un sort de verrouillage (ou par quatre verrous différents), il faudra deux sorts de déblocage pour l'ouvrir.

Décharge électrique

Évocation [électricité]

Niveau : Ens 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage effectue une attaque de contact au corps à corps pour infliger à son adversaire 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (maximum 5d6). Le mage bénéficie d'un bonus de +3 au jet d'attaque si son ennemi porte une armure métallique (ou majoritairement métallique).

Déguisement

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 1, Duperie 1, Ens 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage se donne une apparence différente (ce qui inclut vêtements, armure, armes et équipement). Il peut ôter ou ajouter 30 centimètres à sa taille, avoir l'air plus gros ou plus mince. Par contre, il doit conserver le même type de corps. Par exemple, un lanceur de sorts humain pourra se faire passer pour un humain, un humanoïde ou quelque autre bipède de forme humaine. Pour le reste, les changements dépendent des souhaits du personnage. Il est possible d'ajouter ou de cacher une caractéristique physique mineure, comme un grain de beauté ou une moustache, ou de se faire passer entièrement pour quelqu'un d'autre.

Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et audibles (son) du personnage ou de son équipement. Ainsi, une hache d'armes ressemblant à une dague fera toujours autant de ravages.

Si le personnage use de ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de **Déguisement**.

Tout créature interagissant avec l'hallucination a droit à un jet de Volonté pour percer le voile de l'illusion. Par exemple, si une créature touche le personnage et réalise que la sensation qu'il en tire ne correspond pas à ce qu'elle voit, elle a droit à un tel jet.

Délivrance de la paralysie

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : proche (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 4 créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de rendre leur liberté de mouvement aux créatures affectées par un enchantement ou un pouvoir paralysant (ou similaire), tels que l'attaque d'une goule ou un sort de lenteur. Si le sort est lancé sur un seul individu, ce dernier est automatiquement délivré. Si les sujets sont au nombre de deux, ils ont chacun droit à un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet qui les a paralysés, assorti d'un bonus de résistance de +4. Enfin, s'ils sont trois ou quatre, le nouveau jet de sauvegarde s'accompagne d'un bonus de résistance de +2 seulement.

Ce sort ne permet pas de retrouver la pleine valeur d'une caractéristique, quel que soit l'effet à cause duquel elle a été amoindrie.

Délivrance des malédictions

Abjuration

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligeant le sujet. Si on jette le sort sur un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas vaincue, mais elle cesse de faire effet le temps que le personnage se débarrasse de l'objet. Certaines malédictions ne peuvent pas être contrées par ce sort (ou ne peuvent l'être que si le lanceur de sorts a atteint un niveau de lanceur de sort suffisant).

Délivrance des malédictions contre et dissipe malédiction.

Déplacement

Illusion (hallucination)

Niveau : Ens 3

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort reproduit le pouvoir naturel de la bête éclipseante, en ce sens qu'il donne l'impression que le sujet se trouve à 60 centimètres de l'endroit où il se tient réellement. Les attaques qui devraient donc normalement le toucher le ratent dans 50 % des cas, comme s'il bénéficiait d'un camouflage total (sauf que ses adversaires peuvent le frapper normalement).

Composante matérielle : un lambeau de cuir de bête éclipseante tanné et torsadé.

Destruction de mort-vivant

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une onde d'énergie positive. Le personnage doit toucher le mort-vivant à l'aide d'une attaque de contact à distance. S'il y parvient, le mort-vivant subit 1d6 points de dégâts.

Détection de l'invisibilité

Divination

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage voit normalement les objets et créatures invisibles, ainsi que ceux qui évoluent dans le plan Astral ou le plan Éthéré. De telles créatures prennent la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de faire la différence entre les sujets visibles, invisibles et éthérés.

Le sort ne dévoile pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, pas plus qu'il ne permet de voir au travers des objets opaques. De la même manière, il n'aide pas à repérer les créatures cachées, camouflées ou difficiles à remarquer.

Composantes matérielles : une pincée de talc et un peu de poudre d'argent.

Détection de la faune ou de la flore

Divination

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter un type de plante ou d'animal bien précis, pour peu qu'il se trouve dans un cône partant du personnage. Celui-ci doit penser au végétal ou à la créature qu'il cherche au moment de l'incantation. Il peut par la suite en changer, à raison d'un par round. La quantité d'informations révélées dépend du temps qu'il passe à sonder une zone ou à se concentrer sur une plante ou un animal donné :

Premier round : présence ou absence du végétal ou de l'animal recherché dans la zone sondée.

Deuxième round : nombre d'animaux ou de plantes de ce type dans la zone sondée, ainsi que l'état de l'individu ou du spécimen le plus sain (voir ci-dessous).

Troisième round : état de tous les animaux ou végétaux recherchés dans la zone d'effet. Si l'un d'eux est situé hors du champ de vision du personnage, ce dernier sait dans quelle direction il se trouve, mais pas la distance qui l'en sépare.

État. Dans le cadre de ce sort, les divers états possibles d'une plante ou d'un animal sont les suivants :

Normal : pas de maladie, au moins 90 % de ses points de vie d'origine.

Correct : 30 % à 90 % de son total de points de vie.

Faible : moins de 30 % de ses points de vie d'origine, malade ou souffrant d'une blessure handicapante.

Rachitique : 0 point de vie ou moins, affecté par une maladie au stade terminal ou estropié.

Si l'état d'une créature entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus préoccupante.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

On doit décider si le type de plante ou d'animal recherché est présent dans les environs.

Détection de la Loi

Divination

Niveau : Prê 1

Ce sort est semblable à détection du Mal, si ce n'est qu'il détecte les créatures, **prêtres**, sorts et objets magiques d'alignement loyal. Un personnage chaotique est vulnérable à une aura loyale particulièrement prononcée.

Détection de la magie

Universel

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les auras magiques. La quantité de renseignements obtenus dépend du temps que l'on passe à étudier le sujet ou la zone.

Premier round : présence ou absence d'auras magiques.

Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante.

Troisième round : intensité et localisation précise de chaque aura. Si les objets ou créatures concernés se trouvent dans le champ de vision du personnage, celui-ci a la possibilité de tenter des tests d'**Art de la magie** pour déterminer l'école de magie assortie à chaque aura (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet qui ne serait pas un sort).

Des auras magiques particulièrement puissantes et d'éventuelles émanations magiques locales peuvent masquer des auras plus discrètes.

Intensité de l'aura. La puissance d'une aura dépend du sort qui la génère ou du niveau de lanceur de sorts de l'individu qui a créé l'objet magique dont elle est issue. Si une aura entre dans deux catégories, détection de la magie indique systématiquement la plus puissante.

Intensité de l'aura				
Sort ou objet	Faible	Modérée	Puissante	Surpuissante
Sort actif (niveau de sort)	3 ^e ou moins	4 ^e -6 ^e	7 ^e -9 ^e	10 ^e ou plus (niveau divin)
Objet magique (niveau de lanceur de sorts)	5 ou moins	6-11	12-20	21 ou plus (artefact)

Aura persistante. Une aura magique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'un objet magique). Si détection de la magie est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Élémentaires et Extérieurs ne sont pas magiques en soi mais, s'ils ont été convoqués, le personnage détecte l'aura du sort qui les a appelés.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Il est possible d'user de permanence sur détection de la magie.

Détection de pensées

Divination [mental]

Niveau : Bard 2, Connaissance 2, Ens 2,

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les pensées superficielles des créatures présentes dans la zone d'effet. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner un sujet ou un secteur donné :

Premier round : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant au moins 1 en **Intelligence**).

Deuxième round : nombre d'esprits conscients et valeur d'Intelligence de chacun. Si l'Intelligence la plus élevée est de 26 au moins (et de 10 points plus haute que celle du personnage), le lanceur de sorts est étourdi pour 1 round et le sort prend fin. Ce sort ne permet pas de distinguer les créatures invisibles dont le personnage lit les pensées.

Troisième round : pensées superficielles de tous les esprits conscients se trouvant dans la zone sondée. Les créatures réussissant un jet de Volonté sont protégées contre le sort, et il faut jeter détection de pensées une seconde fois pour avoir une chance de capter ce qu'elles pensent. Les créatures d'intelligence animale (Int 1 ou 2) n'ont que des pensées simplistes, que le personnage peut lire sans difficulté.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Focaliseur profane : une pièce de cuivre.

Détection des collets et des fosses

Divination

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les fosses, les poids en équilibre instable risquant de tomber sur quiconque passe dessous, les pièges tendus par les créatures sauvages (tels qu'une toile tissée par une araignée monstrueuse, etc.), mais aussi les pièges rudimentaires obtenus à partir de matériaux naturels (collets, pièges à projectiles, etc.). Il ne repère pas les pièges complexes (ceux qui permettent de défendre une porte, par exemple).

Il révèle par contre certains risques naturels en rapport avec le terrain : les sables mouvants (qu'il indique comme étant des collets), les trous dans le sol (fosses) et les blocs de rochers menaçant de tomber (poids en équilibre). Cela étant, il n'indique pas les risques naturels non évidents de prime abord : une grotte risquant d'être inondée en cas de forte pluie, un mur pouvant s'écrouler à tout moment, une plante vénéneuse, etc. Il ne détecte pas les pièges magiques (sauf ceux qui fonctionnent à l'aide d'une fosse, d'un collet ou d'un poids en équilibre ; voir le sort collet), ni ceux qui sont d'origine mécanique ou qui ont été désamorçés.

La quantité d'informations révélées dépend du temps que l'on passe à étudier la zone :

Premier round : présence ou absence de pièges.

Deuxième round : nombre de pièges et leur localisation.

S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.

Chaque round supplémentaire : nature exacte et mode de déclenchement d'un piège bien spécifique, examiné par le druide.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection des morts-vivants

Divination

Niveau : Ens 1, Prè 1

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage lançant ce sort devient capable de détecter l'aura particulière des morts-vivants. La quantité d'informations qu'il obtient dépend du temps qu'il passe à examiner une zone ou une créature :

Premier round : présence ou absence d'auras de morts-vivants.

Deuxième round : nombre d'auras de morts-vivants dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le joueur de sorts est d'alignement bon et si l'aura en question est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond au moins à un nombre de DV égal au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt.

Troisième round : intensité et localisation de chaque aura. Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.

Intensité de l'aura. La puissance de l'aura est déterminée par le nombre de DV du mort-vivant qui la dégage :

DV du mort-vivant	Intensité de l'aura
1 ou moins	Faible
2-4	Modérée
5-10	Puissante
11 ou plus	Surpuissante

Aura persistante. Une aura de mort-vivant persiste une fois sa source anéantie. Si détection des morts-vivants est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Composante matérielle profane : un peu de terre prélevée sur une tombe.

Détection des passages secrets

Divination

Niveau : Bard 1, Connaissance 1, Ens 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 mn/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter passages et compartiments secrets. Il ne révèle que ceux qui ont été spécialement conçus pour ne pas être remarqués et ne réagit donc pas à une trappe cachée sous une pile de caisses. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone choisie :

Premier round : présence ou absence de passages secrets.

Deuxième round : le nombre de passages secrets et leur localisation. S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.

Chaque round supplémentaire : mécanisme d'ouverture d'un passage secret bien spécifique, examiné par le lanceur de sorts.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.



Détection des pièges

Divination

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le joueur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Le **prêtre** acquiert une connaissance innée du mécanisme des pièges, ce qui lui permet d'utiliser la compétence **Fouille** pour les chercher, comme s'il était **roublard**. En outre, il bénéficie d'un bonus d'intuition égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts (+10 maximum) aux jets de Fouille visant à trouver les pièges.

Notez que détection des pièges ne confère pas la faculté de désamorcer les pièges ainsi découverts.

Détection du Bien

Divination

Niveau : Prê 1

Ce sort est semblable à détection du Mal, si ce n'est qu'il détecte les créatures, **prêtres**, **paladins**, sorts et objets magiques d'alignement bon. Un personnage mauvais est vulnérable à une aura bonne particulièrement prononcée. Les potions de soins, antidotes et autres objets bénéfiques ne sont pas d'alignement bon.

Détection du Chaos

Divination

Niveau : Prê 1

Ce sort est semblable à détection du Mal, si ce n'est qu'il détecte les créatures, **prêtres**, sorts et objets magiques d'alignement chaotique. Un personnage loyal est vulnérable à une aura chaotique particulièrement prononcée.

Détection du Mal

Divination

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de déceler la présence du Mal. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone ou le sujet choisi.

Premier round : présence ou absence d'auras maléfiques.

Deuxième round : nombre d'auras maléfiques (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement bon et si l'aura en question est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond au moins à un nombre égal au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt.

Troisième round : intensité et localisation de chaque aura.

Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.

Intensité de l'aura. La puissance de l'aura est déterminée par le type de créature (ou d'objet) et son nombre de DV, son niveau de lanceur de sorts (dans le cas où détection du Mal est lancé par un prêtre) ou le niveau de classe de son créateur (pour un objet). Si une aura entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus puissante.

Par exemple, comme le montre la table, un extérieur maléfique de 12 DV présente une aura de Mal surpuissante. Un prêtre d'alignement bon qui lance ce sort doit alors être de niveau 6 s'il ne souhaite pas être étourdi pendant 1 round lors du 2^e round d'observation.

Aura persistante. Une aura maléfique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'une créature ou d'un objet magique). Si détection du Mal est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée de l'aura persistante
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Créature/objet	Intensité de l'aura			
	Faible	Modérée	Puissante	Surpuissante
Créature d'alignement mauvais* (DV)	10 ou moins	11–25	26–50	51 ou plus
Mort-vivant (DV)	2 ou moins	3–8	9–20	21 ou plus
Extérieur d'alignement mauvais (DV)	1 ou moins	2–4	5–10	11 ou plus
Prêtre d'un dieu du Mal** (niveaux de classe)	1	2–4	5–10	11 ou plus
Objet magique ou sort maléfique (niveau de lanceur de sorts)	2 ou moins	3–8	9–20	21 ou plus

* Sauf pour les morts-vivants et les extérieurs, qui disposent d'une ligne spécifique sur la table.

** Certains personnages qui ne sont pas des prêtres affichent parfois une aura de même intensité. La description de la classe précise ce fait le cas échéant.

N'oubliez pas qu'animaux, pièges, substances toxiques (poison, etc.) et autres menaces potentielles similaires ne sont pas intrinsèquement mauvais ; le sort ne les détecte donc pas.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection du poison

Divination

Niveau : Dru 0, Ens 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible ou zone d'effet : 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m d'arête

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de savoir si un individu, un objet ou un lieu a été empoisonné ou est toxique. Le type de poison peut être déterminé à l'aide d'un test de Sagesse (DD 20). Un personnage maîtrisant la compétence **Artisanat (alchimie)** peut l'utiliser si son test de Sagesse échoue. Le tests d'Artisanat (alchimie) s'accompagne également d'un DD de 20. Il est également possible d'effectuer le test d'Artisanat (alchimie) avant celui de Sagesse.

Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.



Détection faussée

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 2, Ens 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet ne dépassant pas 3 m de côté

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Cette illusion permet d'abuser les sorts de Divination détectant les auras (détection de la magie, détection du Mal, détection du mensonge, etc.). Au moment de l'incantation, le personnage choisit un leurre (être vivant ou objet) se trouvant dans les limites de portée indiquée. Tant que dure détection faussée, tout sort de détection lancé sur le sujet fonctionne comme s'il avait été jeté sur le leurre (sauf si le lanceur de sorts réussit un jet de Volonté, auquel cas le sort fonctionne normalement). Par exemple, un magicien se choisissant pour sujet et prenant un arbre tout proche pour leurre communiquera des informations totalement erronées sur sa personne : il n'est pas mauvais, ne ment pas, n'est pas magique, son alignement est neutre, etc. Ce sort n'affecte pas les autres sortes de divination (augure, clairaudience/clairvoyance, détection de pensées, etc.).



Discours captivant

Enchantement (charme) [langage, mental, son]

Niveau : Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : nombre illimité de créatures

Durée : jusqu'à 1 heure

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Pour peu que le personnage ait réussi à attirer l'attention d'un groupe de créatures, il peut utiliser ce sort pour les captiver. L'incantation l'oblige à chanter ou à discourir sans interruption pendant 1 round entier. Au terme de ce laps de temps, les individus affectés boivent ses paroles et ne voient plus que lui, à tel point qu'ils en oublient tout ce qui les entoure. On considère qu'ils se montrent amicaux envers le personnage tant que dure le sort. Les êtres dont la race ou la religion est opposée à celle du personnage bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Les créatures ayant au moins 4 DV ou +3 en Sagesse restent à tout moment conscientes de ce qui se passe autour d'elles. Elles se montrent juste indifférentes à l'égard du personnage et ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque fois qu'elles assistent à une action à laquelle elles sont opposées.

L'enchantement dure tant que le personnage parle ou chante, sans toutefois dépasser un maximum de 1 heure. Les individus captivés restent sans réaction jusqu'au terme de cette durée et pendant 1d3 rounds supplémentaires, qu'ils passent à commenter le talent du jeteur de sorts ou le sujet qu'il a évoqué. Ceux qui pénètrent dans la zone d'effet en plein discours doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être eux aussi captivés. Le sort s'achève aussitôt si le personnage est déconcentré ou s'il fait autre chose que parler ou chanter (à noter que le délai de 1d3 rounds continue de s'appliquer dans ce cas de figure).

Si les créatures non captivées sont inamicales ou hostiles envers le personnage, elles peuvent tenter un test de **Charisme** commun pour perturber le discours (ou le récital) en huant le personnage. Ce test est effectué par l'individu ayant la valeur de Charisme la plus élevée, lequel bénéficie d'un bonus de +2 pour chacun de ses comparses ayant au préalable réussi un test de Charisme visant à l'aider (voir Coopération). Les quolibets mettent un terme au discours si le test de Charisme final est supérieur à celui du personnage. Les raiileurs n'ont droit qu'à une seule tentative par utilisation du sort.

Si l'un des spectateurs captivés est attaqué (ou pris pour cible par un acte ouvertement hostile), le sort cesse immédiatement et le public devient inamical envers le personnage (à l'exception des créatures ayant au moins 4 DV ou +3 en Sagesse qui, elles, deviennent résolument hostiles).

Disque flottant

Évocation [force]

Niveau : Ens 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : disque de force de 90 cm de diamètre

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort génère un plan de force légèrement concave suivant le personnage et pouvant porter une charge non négligeable. Large de 90 centimètres, il s'enfonce de 2,5 centimètres en son centre et accepte jusqu'à 50 kilos par niveau de lanceur de sorts (il peut également transporter de l'eau ou un autre liquide, auquel cas sa capacité se limite à 8 litres quel que soit le niveau du mage). Il flotte à moins d'un mètre du niveau du sol et reste horizontal en toutes circonstances. Capable de se déplacer dans les limites de portée du sort, il suit le personnage en avançant à la même vitesse que lui. Si son créateur ne le dirige pas consciemment, le disque conserve un intervalle d'un « pas » (1,50) mètre entre eux. Il disparaît instantanément si le personnage s'éloigne au-delà des limites de portée (en se déplaçant trop rapidement par exemple) ou si on essaye de le soulever à plus d'un mètre du sol. Quand il se volatilise, tout ce qu'il transportait tombe au sol.

Composante matérielle : une goutte de mercure.



Dissimulation d'objet

Abjuration

Niveau : Bard 1, Ens 2, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet touché, dans la limite de 50 kg/niveau

Durée : 8 heures (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort entoure l'objet touché d'une enveloppe protectrice qui l'empêche d'être détecté par les différents sorts de scrutation. Toute tentative de ce type échoue automatiquement (si la divination vise un objet) ou manque de distinguer l'objet (si la divination vise un lieu, objet ou personne proche).

Composante matérielle profane : un bout de peau de caméléon.

Dissipation de la magie

Abjuration

Niveau : Ens 3, Magie 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible ou zone d'effet : 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

La magie est puissante et ce qui permet de la contrer l'est tout autant. Dissipation de la magie permet de mettre un terme prématuré aux sorts lancés sur une créature ou un objet, d'annuler temporairement les pouvoirs d'un objet magique, de faire cesser un sort (ou du moins ses effets) au sein d'une zone donnée, ou encore de contrer le sort d'un autre jeteur de sorts. Un sort dissipé s'interrompt comme si sa durée normale arrivait à son terme. Certains sorts ne peuvent pas être contrés par dissipation de la magie, mais cette précision est systématiquement indiquée dans leur description. Dissipation de la magie peut également dissiper les pouvoirs surnaturels permanents de certaines créatures (sans pour autant ôter à ces dernières l'usage des pouvoirs en question). Enfin, il affecte aussi bien les effets magiques que les sorts proprement dits.

Note. Les effets des sorts dont la durée est instantanée ne peuvent pas être dissipés, pour la simple raison qu'ils ont déjà cessé d'agir avant que dissipation de la magie n'intervienne. Il est donc impossible d'utiliser ce sort pour réparer les dégâts causés par une boule de feu ou pour retransformer un camarade pétrifié (la magie responsable a dans les deux cas disparu, ne laissant derrière elle que des chairs calcinées ou une statue de pierre on ne peut plus ordinaire).

Dissipation de la magie peut servir de trois manières différentes : dissipation ciblée, dissipation de zone ou contresort.

Dissipation ciblée. Le sort prend directement pour cible une créature, un objet ou un autre sort. Le personnage doit effectuer un test de dissipation contre le sort (ou les sorts affectant la créature ou l'objet choisi). Il se joue de la façon suivante : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10) contre un DD de 11 + le niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Si le personnage prend pour cible un objet ou une créature qui n'est autre que l'effet d'un sort en activité (par exemple, un monstre appelé par convocation de monstres), il effectue également un test de dissipation pour mettre un terme au sort qui a fait apparaître l'objet ou la créature.

Si l'objet visé est magique, le test de dissipation s'effectue contre le niveau de lanceur de sorts de l'objet. En cas de succès, les propriétés magiques de l'objet sont réprimées pendant 1d4 rounds, après quoi elles retrouvent leur fonctionnement normal. Un objet réprimé de la sorte n'est plus magique jusqu'à la fin de la durée indiquée et les interfaces extradimensionnelles sont temporairement fermées. Cela étant, les propriétés de base de l'objet restent inchangées : une épée magique réprimée par dissipation de la magie est toujours une épée (et une épée de maître, de surcroît). Artefacts et dieux ne sont jamais affectés par un tel sort s'il est lancé par un mortel.

Le test de dissipation est toujours réussi s'il concerne un sort lancé par le personnage lui-même.

Dissipation de zone. Le sort prend potentiellement pour cible toutes les sources de magie dans un rayon de 9 mètres.

Dans le cas d'une créature affectée par un ou plusieurs sorts, le personnage commence par essayer de dissiper celui dont le niveau de lanceur de sorts est le plus élevé. Si le jet de dissipation est raté, on passe au sort suivant, et ainsi de suite. En cas de succès, le sort concerné cesse de faire effet, mais on ne jette pas le dé pour les sorts suivants (utilisé de cette manière, dissipation de la magie ne peut contrer qu'un seul sort par créature). Les objets magiques de la cible ne sont pas affectés.

Dans le cas d'un objet soumis à un ou plusieurs sorts (c'est-à-dire temporairement enchanté), on procède comme pour une créature. Les objets magiques ne sont pas affectés par les dissipations de zone.

On effectue également un test de dissipation contre tous les sorts de zone dont le point d'origine se trouve compris dans la zone d'effet de dissipation de la magie.

Dans le cas des sorts dont la zone d'effet empiète sur celle de dissipation de la magie, on effectue là aussi un test de dissipation, mais en cas de succès, le sort cesse uniquement de faire effet dans la zone de dissipation de la magie (il continue de fonctionner normalement dans le reste de sa zone d'effet).

Si un objet ou une créature obtenu par un sort en activité (par exemple un monstre invoqué par convocation de monstres) se trouve dans la zone affectée, on effectue un test de dissipation pour mettre un terme au sort, ce qui renvoie instantanément la créature ou l'objet d'où il vient (le cas échéant, on effectue également d'autres jets contre les sorts affectant l'objet ou la créature).

Si le personnage le désire, le test de dissipation est automatiquement réussi contre les sorts qu'il a lui-même lancés.

Contresort. Dissipation de la magie peut également être lancé comme contresort. Dans ce cas, le résultat n'est pas garanti (contrairement à ce qui se produit avec un contresort normal). Il faut réussir un test de dissipation pour annuler le sort adverse.

Distorsion du bois

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 objet en bois de taille P/niveau dans une zone de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de tordre le bois de manière permanente. Il est également possible de tordre des planches, ce qui permet par exemple de déformer une porte (auquel cas il faudra réussir un test de **Force** pour l'ouvrir) ou de causer une petite voie d'eau dans la coque d'un bateau. Les armes à distance affectées par ce sort perdent toute précision et deviennent utilisables. On peut encore se servir des armes de corps à corps, mais avec un malus de -4 au jet d'attaque.

Il est possible de déformer un objet en bois de taille P ou inférieure (comme une roue de chariot ou une arbalète) par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un aviron ou une lance) compte comme deux objets de taille P, un objet de taille G (comme une barque ou une massue de géant des collines) en vaut quatre, un objet de taille TG (comme une charrette ou la morgenstern d'un géant des nuages) en vaut huit, un objet de taille Gig (comme un navire à quille) en vaut seize et un objet de taille TG (comme un navire à voile) en vaut trente-deux.

On peut aussi utiliser ce sort pour redresser un ou plusieurs bouts de bois déformés par distorsion du bois ou tout autre moyen. Par contre, réparation intégrale ne peut pas rendre à nouveau utilisable un objet déformé par ce sort.

Il est possible de combiner plusieurs utilisations consécutives de distorsion du bois pour tordre (ou redresser) un objet qui est trop grand pour un seul sort. Par exemple, un **druide** de niveau 8 pourrait lancer distorsion du bois deux fois pour déformer un objet de taille Gig, ou quatre fois pour tordre un objet de taille C. En effet, tant que l'objet n'est pas totalement déformé, il ne souffre d'aucun tort.



Domination d'animal

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 3, Faune 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 animal

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation permet d'envoûter un animal et de l'obliger à obéir à des ordres simples tels que " Cours ", " Attaque " ou " Va chercher. " Les instructions suicidaires (y compris celles incitant l'animal à aller combattre une créature faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui) sont ignorées. Domination d'animal établit un lien mental entre le personnage et l'animal asservi. Ce dernier peut être dirigé télépathiquement tant qu'il reste dans les limites de portée du sort. Le **druide** (ou le **prêtre**) n'a pas besoin de le voir pour le contrôler. Il ne reçoit pas de sensation directe en provenance de l'animal, mais il sait ce que ce dernier ressent à tout moment. Comme son maître le dirige avec une intelligence humaine, l'animal peut être capable d'entreprendre des actions qui le dépasseraient complètement en temps normal (comme le fait de manipuler des objets à l'aide de ses pattes ou de sa gueule, par exemple). Le personnage n'a pas besoin de rester concentré pour contrôler l'animal, sauf s'il tente de lui faire accomplir quelque chose qui lui serait normalement impossible. Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.

Don des langues

Divination

Niveau : Bard 2, Ens 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Ce sort confère à la créature touchée la faculté de parler et de comprendre le langage de tous les êtres intelligents, qu'il s'agisse de langues raciales ou de dialectes régionaux. Le sujet ne peut bien évidemment parler qu'une seule langue à la fois, même s'il peut en comprendre plusieurs. Le sort ne lui permet pas de s'entretenir avec les créatures qui ne sont pas douées de parole. Il peut se faire comprendre partout où porte sa voix. Don des langues ne change en rien l'impression que les autres créatures peuvent avoir du personnage.

Composante matérielle profane : une petite pyramide à degrés en argile, qui se brise au moment où l'incantation est prononcée.

Éclair

Évocation [électricité]

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 36 m

Zone d'effet : ligne de 36 m de long

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, le mage libère une violente décharge électrique infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) à toutes les créatures se trouvant sur son passage. L'éclair prend naissance au bout de la main tendue du personnage.

Il met le feu aux combustibles et endommage les objets. Il peut faire fondre les métaux ayant un point de fusion suffisamment bas, comme l'or, le plomb, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à une barrière se dressant devant l'éclair sont suffisants pour la faire voler en éclats, le sort continue sa route si sa portée le lui permet. Sinon, il est arrêté par l'obstacle, comme tout autre sort.

Composantes matérielles : un morceau de fourrure et un bâtonnet en verre, ambre ou cristal.

Effacement

Transmutation

Niveau : Bard 1, Ens 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 parchemin ou 2 pages

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'effacer les écrits, soit sur un parchemin magique, soit sur deux pages de papier, vélin ou autre matière similaire. Il fait disparaître les runes explosives, glyphes de garde, sceaux du serpent et autres signatures magiques, mais pas les textes illusoire. Les écrits non magiques sont automatiquement effacés si le lanceur de sorts est le seul à les tenir en main au moment de l'incantation (si quelqu'un d'autre les tient également, les chances de succès sont de 90 %).

Les textes magiques doivent eux aussi être touchés, et le personnage ne les efface que s'il obtient 15 ou plus sur un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Un résultat de 1 ou de 2 est toujours un échec, quel que soit le niveau du personnage. Si ce dernier ne parvient pas à effacer des runes explosives, un glyphe de garde ou un sceau de serpent, il les active accidentellement et en subit les effets.

Effroi

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Bard 2, Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature vivante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : 1 round/niveau ou 1 round (voir description de frayer)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à frayer, si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures de moins de 6 DV se trouvant dans la zone d'effet.

Composante matérielle : fragment d'os de mort-vivant (squelette, zombi, goule, blême ou momie).

Empoisonnement

Nécromancie

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait appel au pouvoir des entités venimeuses. Il permet au personnage d'empoisonner sa cible en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Les dégâts instantanés représentent un affaiblissement temporaire de 1d10 points de **Constitution**, auxquels s'ajoutent 1d10 nouveaux points 1 minute plus tard. Chaque poussée du poison peut être contrée par un jet de Vigueur réussi (soit deux en tout, contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage + son score de **Sagesse**).

Enchevêtrement

Transmutation

Niveau : Dru 1, Flore 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : toute la végétation sur une étendue de 12 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)

Résistance à la magie : non

Herbe, plantes, buissons et arbres se déforment pour s'enrouler autour des créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui y pénètrent. Si elle réussit un test de **Force** ou d'**Évasion** (DD 20), la créature peut se libérer et évoluer à la moitié de sa vitesse de déplacement en utilisant une action complexe. Une créature réussissant son jet de Réflexes n'est pas immobilisée par la végétation, mais sa vitesse de déplacement est tout de même réduite de moitié tant qu'elle se trouve dans la zone affectée. Chaque round, les plantes tentent d'immobiliser toutes les créatures qui leur ont échappé (nouveau jet de Réflexes nécessaire).

Note. Il est possible de modifier légèrement l'effet du sort en fonction de la végétation locale.

Endurance aux énergies destructives

Abjuration

Niveau : Dru 1, Ens 1, Prê 1, Soleil 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une créature protégée par endurance aux énergies destructives ne risque rien dans un environnement chaud ou froid. Elle peut donc évoluer par des températures allant de -10° à $+60^{\circ}$ sans devoir effectuer le moindre jet de Vigueur. Son équipement est également protégé.

Endurance aux énergies destructives n'est d'aucune utilité contre les dégâts de feu et de froid. Il ne protège pas davantage des dangers liés à l'environnement, comme la fumée, le manque d'air, etc.

Endurance de l'ours

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature affectée bénéficie d'une meilleure vigueur. Le sort confère donc au sujet un bonus d'altération de +2 en **Constitution**, qui déteint sur ses points de vie, ses jets de Vigueur, ses tests de Constitution, etc.

Les points de vie ainsi gagnés ne sont pas temporaires. Ils disparaissent une fois la valeur de Constitution revenue à la normale et ne sont pas perdus les premiers, comme c'est le cas pour les points de vie temporaires.

État gazeux

Transmutation

Niveau : Air 3, Ens 3

Composantes : G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature tangible et consentante touchée

Durée : 2 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le sujet et tout son équipement perdent toute substance et deviennent translucides. Son armure (y compris son armure naturelle) ne le protège plus, mais il conserve quand même ses bonus de taille, de **Dextérité**, de parade et d'armure de force (que lui confèrent des sorts tels qu'armure de mage). Le bénéficiaire gagne une réduction des dégâts de (10/magie) et devient immunisé contre le poison et les coups critiques.

Par contre, il est incapable d'attaquer ou de lancer des sorts à composantes verbales, gestuelles ou matérielles (ce qui inclut les focaliseurs, divins ou profanes). (Notez qu'il peut utiliser la magie s'il dispose des dons de métamagie **Dispense de composantes matérielles**, **Incantation silencieuse** et **Incantation statique**.) Le sujet en état gazeux perd tous ses pouvoirs surnaturels. S'il avait un sort de contact prêt à être lancé, l'énergie de ce dernier se dissipe sans le moindre effet au moment de la transformation.

La créature gazeuse est incapable de courir, mais elle sait voler (vitesse de déplacement 3 mètres, manoeuvrabilité parfaite). Elle peut passer par le moindre trou ou la plus petite fissure, emmenant avec elle tout ce qu'elle transporte. Elle est emportée par le vent et ne peut pas entrer dans l'eau ou tout autre liquide. Elle ne peut manipuler ou activer des objets, ce qui inclut ceux qu'elle porte sous état gazeux. Les objets qui sont perpétuellement actifs le restent, mais il est possible que leurs effets soient neutralisés (comme ceux qui confèrent un bonus d'armure ou d'armure naturelle).

Composantes matérielles profanes : un morceau de gaze et une volute de fumée.

Extinction des feux

Transmutation

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet ou cible : 1 cube de 6 m d'arête/niveau (F) ou 1 objet magique lié au feu

Durée : instantanée

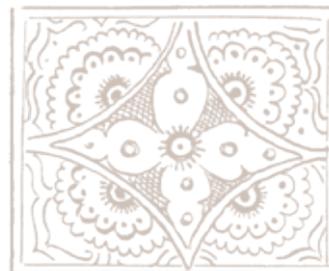
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Extinction des feux sert souvent à étouffer les incendies de forêt et autres sinistres du même genre. Il éteint automatiquement tous les feux d'origine naturelle dans la zone d'effet. Il dissipe également les sorts de feu, à condition de réussir un test de dissipation contre chaque sort : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +15), contre un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts qui a jeté le sort de feu.

Les créatures élémentaires de feu prises dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6, pas de jet de sauvegarde).

Il est également possible de lancer ce sort sur un objet magique générant ou contrôlant le feu, comme une baguette de boules de feu ou un cristal d'assaut de feu. Dans ce cas, l'objet perd tous ses pouvoirs liés aux flammes (pendant 1d4 heures) s'il rate un jet de Volonté (les artefacts sont immunisés contre cette utilisation d'extinction des feux).



Façonnage de la pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 3, Prê 3, Terre 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : pierre ou objet en pierre touché, dans la limite de $0,3 \text{ m}^3 + 30 \text{ dm}^3/\text{niveau}$

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'altérer une masse rocheuse existante pour lui donner la forme choisie par le personnage. Il est ainsi possible de créer une arme en pierre, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. Façonnage de la pierre permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même la pierre, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions (si elle est en pierre) ou en déformant son chambranle. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les figoler. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

Composante matérielle profane : une argile très meuble, que le personnage doit travailler jusqu'à lui donner la forme voulue. Cela fait, il prononce l'incantation en touchant la pierre qu'il souhaite affecter avec l'objet ainsi créé.

Façonnage du bois

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : morceau de bois touché, dans la limite de $0,3 \text{ m}^3 + 30 \text{ dm}^3/\text{niveau}$

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de travailler le bois pour lui donner la forme voulue par le **druide**. Il est ainsi possible de créer une arme en bois, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. Façonnage du bois permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même le bois, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les figoler. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.



Fatigue

Nécromancie

Niveau : Ens 0

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le contact du mage est chargé d'énergie négative, ce qui a pour effet de fatiguer la cible. Pour toucher celle-ci, il doit effectuer une attaque de contact. Ensuite, le sujet reste fatigué pour toute la durée du sort.

Ce sort n'a aucun effet sur une créature déjà fatiguée. Contrairement à la fatigue normale, l'effet prend fin avec le sort.

Composante matérielle : une goutte de sueur.

Faveur divine

Évocation

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Le personnage fait appel à la force et la sagesse de son dieu, ce qui lui confère un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts (+1 minimum, jusqu'à un maximum de +6). Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts occasionnés par les sorts que lance le personnage.

Feuille morte

Transmutation

Niveau : Bard 1, Ens 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action libre

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : un objet ou créature de taille M ou inférieure/niveau, aucun ne devant se trouver à moins de 6 m d'un autre

Durée : jusqu'à l'atterrissage ou 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Les créatures ou objets affectés voient leur chute fortement ralentie (même s'ils tombent plus rapidement que la feuille morte donnant son nom à cet enchantement). Leur vitesse de chute se stabilise à 18 mètres par round (ce qui correspond à l'accélération acquise en tombant de quelques dizaines de centimètres) et ils ne subissent pas le moindre dégât à l'atterrissage si le sort continue de faire effet. Notez toutefois que s'ils ne sont pas arrivés au sol au terme de la durée indiquée, ils recommencent à tomber normalement, mais seulement à partir de l'endroit où feuille morte cesse de faire effet.

Ce sort affecte une ou plusieurs créatures (ou objets) de taille M ou inférieure (ce qui inclut leur équipement, à concurrence de leur charge maximale), ou l'équivalent en créatures de plus grande taille. Une créature (ou objet) de taille G vaut deux créatures (ou objets) de taille M, une créature de taille TG en vaut deux de taille G, etc.

Le personnage peut lancer ce sort quasi instantanément, ce qui lui permet de sauver sa vie s'il tombe soudainement. Il s'agit d'une action libre, au même titre qu'une incantation rapide. Jeter feuille morte interdit d'ailleurs de lancer d'autres incantations rapides au cours du même round. Le personnage peut le lancer même s'il ne s'agit pas de son tour de jeu.

Ce sort n'a aucun effet sur les projectiles, à moins qu'ils n'aient une hauteur de chute importante. Lancé sur un rocher que l'on aurait laissé tomber depuis les remparts d'un château, le projectile voit ses dégâts réduits de moitié pour ce qui est de sa masse, et sa hauteur de chute ne lui confère aucun bonus.

Feuille morte ne fonctionne que sur les objets ou créatures en chute libre. Il est sans effet sur un coup d'épée, une charge adverse ou une créature volante.



Flamme éternelle

Évocation [lumière]

Niveau : Ens 2, Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Effet : flamme illusoire magique

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une flamme aussi brillante que celle d'une torche apparaît sur un objet touché par le personnage. Bien qu'ayant l'air d'une flamme normale, elle ne dégage pas la moindre chaleur et ne brûle pas d'oxygène. Elle peut être couverte ou cachée, mais pas étouffée ou éteinte.

Les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau inférieur ou égal.

Composante matérielle : une pincée de poussière de rubis (50 po) dont on saupoudre l'objet devant porter la flamme au moment de l'incantation.

Flammes

Évocation [feu]

Niveau : Dru 1, Feu 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : flammes dans la paume du personnage

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Des flammes apparaissent dans la main du personnage. Elles ne brûlent ni le druide (ou prêtre) ni son équipement.

En plus d'offrir de la lumière, le personnage peut les projeter ou s'en servir pour brûler ses ennemis au contact. Le personnage peut donc brûler ses adversaires en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Dans ce cas, chacun de ses coups inflige 1d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Il peut également projeter les flammes jusqu'à 36 mètres de distance. Il doit alors effectuer une attaque de contact à distance (sans aucun malus de distance). Les dégâts sont les mêmes que pour une attaque au corps à corps. Dès que les flammes ont été jetées, d'autres apparaissent à leur place dans la paume du personnage. Chaque attaque ainsi réalisée réduit la durée restante de 1 minute. Une fois celle-ci réduite à 0 minute, le sort prend fin après la dernière attaque.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Flèche acide

Invocation (création) [acide]

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : 1 flèche d'acide

Durée : 1 round + 1 round/3 niveaux

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, une flèche magique entièrement constituée d'acide jaillit de la main tendue du personnage. Celui-ci doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. La flèche inflige 2d4 points de dégâts d'acide. Les créatures proches de la cible ne risquent pas d'être éclaboussées. À moins qu'il ne soit neutralisé, l'acide continue de ronger les chairs de la victime pour 1 round tous les trois niveaux du mage (jusqu'à un maximum de 6 rounds supplémentaires). Les dégâts se montent à 2d4 points par round.

Composantes matérielles : de la poudre de feuille de rhubarbe et l'estomac d'une vipère.

Focaliseur : un dard.

Flèches enflammées

Invocation [feu]

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles ou effet : cinquante projectiles se trouvant en contact au moment de l'incantation

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de transformer des munitions (flèches, carreaux d'arbalète, shuriken et billes de fronde) en projectiles embrasés. Chacun inflige donc 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires aux cibles touchées. Un tel projectile met facilement le feu aux objets et structures inflammables, mais pas à une créature.

Composantes matérielles : une goutte d'huile végétale et un fragment de silex.

Flou

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 2, Ens 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La silhouette du sujet devient vague et imprécise, ce qui lui confère un camouflage (20 % de chances que les attaques le ratent).

Détection de l'invisibilité ne contre pas flou.

Les créatures qui ne voient pas le sujet ignorent les effets du sort (mais combattre un adversaire que l'on ne distingue pas s'accompagne de sérieux désavantages).

Force de taureau

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens 2, Force 2, Prê 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet devient plus fort. Le sort lui confère un bonus d'altération de +2 points en **Force**, influant normalement sur ses jets d'attaque et de dégâts, ainsi que sur tous les autres usages que l'on peut faire du modificateur de Force.

Composantes matérielles profanes : quelques poils de taureau ou un peu de ses déjections.

Forme d'arbre

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau (T)

Grâce à ce sort, le personnage peut prendre la forme d'un petit arbre vivant, d'un buisson, ou encore d'un tronc d'arbre mort doté de quelques branches. Même en l'inspectant de près, il est impossible de déceler que ce qui ressemble à un arbre est en réalité une créature camouflée par magie. Tout montre que le personnage est bien un arbre (ou un buisson), même si détection de la magie révèle une légère aura de transmutation. Le **druide** (ou le **rôdeur**) est conscient de tout ce qui l'entoure. Ses sens, points de vie et jets de sauvegarde restent les mêmes que sous sa forme d'origine. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +10 à la CA, mais sa valeur de **Dextérité** effective tombe à -5. Sa vitesse de déplacement est de 0 mètre. Il est immunisé contre les coups critiques. Ses vêtements et tout ce qu'il tient ou porte se transforme avec lui.

Si le personnage décide de mettre prématurément un terme à forme d'arbre, il lui en coûte seulement une action libre (au lieu d'une action simple).

Fou rire

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 1, Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature (voir description)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement déclenche un fou rire chez la cible, qui se met à rire si fort qu'elle en tombe par terre en se tenant les côtes. Elle ne peut rien faire d'autre pendant la durée indiquée (mais elle n'est pas sans défense), après quoi elle est libre d'agir normalement.

Les créatures ayant -4 ou moins en **Intelligence** ne sont pas affectées. Celles qui sont d'un type différent de celui du lanceur de sorts (par exemple un dragon pris pour cible par un mage humain) bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde, car l'humour ne passe pas bien d'un type de créature à un autre.

Composante matérielle : de minuscules tartes à la crème jetées à la figure de la cible et une longue plume agitée en récitant l'incantation.

Fracassement

Évocation [son]

Niveau : Bard 2, Chaos 2, Destruction 2, Ens 2, Prê 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet ou cible : étendue de 1,50 m de rayon ; ou 1 objet ou 1 créature cristalline

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) ; Volonté annule (objet) ou Vigueur, ½ dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui (objet)

Fracassement génère un son à la fréquence spécialement étudiée pour faire éclater les objets fragiles et non magiques. On peut également s'en servir pour affecter un objet solide ou une créature cristalline.

Si on l'utilise comme un sort de zone, cette évocation détruit tous les objets non magiques en verre, cristal, terre cuite ou porcelaine (flasques, bouteilles, jarres, fenêtres, miroirs, etc.). Tous ceux qui se trouvent à un « pas » (1,50 mètre) ou moins du point d'origine du sort volent en éclats, sauf s'ils pèsent plus de 500 grammes par niveau du personnage.

Il est également possible de prendre pour cible un objet unique, auquel cas celui-ci est affecté quelle que soit sa composition (à condition qu'il ne pèse pas plus de 5 kilos par niveau du lanceur de sorts).

Contre une créature cristalline, fracassement inflige 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, sans considération de poids (jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Vigueur réussi réduit ce total de moitié.

Composante matérielle profane : un éclat de mica.

Frayeur

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Bard 1, Ens 1, Mort 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins

Durée : 1d4 rounds ou 1 round (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

La créature affectée par ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est secouée pendant 1 round. Les créatures ayant au moins 6 DV sont immunisées contre ce sort.

Frayeur contre et dissipe regain d'assurance.

Fusion dans la pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 3, Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Comme son nom l'indique, ce sort permet de fusionner avec une masse rocheuse, laquelle doit être assez imposante pour accueillir le personnage et ses possessions matérielles. Au terme de l'incantation, le lanceur de sorts et jusqu'à 50 kilos d'équipement non vivant se fondent dans la roche. S'il tente d'emporter avec lui un autre être vivant ou un matériel trop important, le sort échoue automatiquement.

À l'intérieur de la pierre, le personnage conserve un contact ténu avec la surface de celle-ci (ou du moins, avec l'endroit par lequel il est entré). Il est conscient du temps qui passe et peut jeter des sorts sur lui-même sans sortir de la pierre. Il ne voit rien de ce qui l'entoure, mais les bruits des alentours lui parviennent distinctement. Il ne souffre pas si l'on frappe la pierre, mais si cette dernière est suffisamment morcelée (au point de n'être plus assez volumineuse pour accueillir son hôte), le personnage est violemment expulsé et subit 5d6 points de dégâts. La destruction totale de la roche provoque également l'expulsion du lanceur de sorts, mais ce dernier meurt aussitôt à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 18).

Le personnage peut sortir de la pierre quand il le souhaite, sans avoir à attendre la fin de la durée indiquée. Il le fait par l'endroit exact où il est entré. Si le sort s'achève avant qu'il n'ait choisi de sortir de son plein gré (ou si son effet est dissipé prématurément), le personnage est, là encore, expulsé violemment (5d6 points de dégâts).

Façonnage de la pierre inflige 3d6 points de dégâts au personnage quand on le lance sur la roche qu'il occupe, mais ne le chasse pas.



Glyphe de garde

Abjuration

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible ou zone d'effet : objet touché ou jusqu'à 0,5 m²/niveau

Durée : permanente jusqu'au déclenchement (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non (objet) et oui (voir description)

Cette puissante inscription magique affecte quiconque pénètre dans la zone protégée ou tente d'ouvrir l'objet gardé. Un glyphe peut défendre un pont, un passage, une porte, un coffre, une boîte, etc.

Le **prêtre** spécifie les conditions de déclenchement du glyphe. Généralement, elles prennent la forme d'un mot de passe (choisi au moment de l'incantation) qu'il faut prononcer pour ne pas être affecté par le sort. Le **prêtre** peut aussi demander au glyphe de se déclencher en fonction de facteurs physiques (par exemple le poids ou la taille de qui pénètre dans la zone protégée) ou d'un type de créatures (par exemple, les drows, les aberrations ou les dragons rouges). Des concepts tels que la Loi, le Bien, le Mal et le Chaos sont également possibles et le personnage peut choisir de laisser passer les gens de la même confession que lui. Par contre, il est impossible de se baser sur la classe, le niveau ou le nombre de dés de vie de l'intrus. Le glyphe se déclenche même si l'on est invisible, mais il reste inerte en présence de créatures évoluant sous forme éthérée. Il est impossible de défendre une zone ou un objet à l'aide de plusieurs glyphes. Néanmoins, si une commode dispose de trois tiroirs, chacun peut être protégé indépendamment.

Au cours de l'incantation, le prêtre trace une série de lignes luisantes autour du symbole de protection. Le glyphe peut prendre n'importe quelle forme, du moment que sa taille ne dépasse pas la surface indiquée. Quand l'incantation s'achève, le glyphe et le reste du tracé deviennent quasiment invisibles.

Il est impossible de déclencher les glyphes à distance (par exemple, à l'aide d'un bâton), mais on peut les dissiper normalement. Antidétection peut abuser un glyphe.

Lecture de la magie permet d'identifier un glyphe de garde pour peu que l'on réussisse un test d'**Art de la magie** (DD 13). Cet examen visuel ne provoque pas le déclenchement du sort, et celui qui s'y livre découvre la nature du glyphe auquel il a affaire (version, type de dégâts infligés, sort associé).

On peut décider que les glyphes autorisés dépendent du dieu vénéré par le prêtre. Il est donc possible qu'il limite le choix ci-dessous, ou au contraire qu'il invente d'autres glyphes en accord avec les règles de recherche magique.

Note. Les pièges magiques tels que les glyphes de garde sont extrêmement durs à détecter. Seul un roubard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour glyphe de garde).

En fonction de la version choisie, le glyphe explose ou déclenche un autre sort.

Glyphe explosif. L'explosion inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts dans un rayon de 1,50 mètre (jusqu'à un maximum de 5d8). Le type de dégâts est choisi au moment de l'incantation, parmi la liste suivante : acide, électricité, feu, froid ou son. Toutes les créatures affectées ont droit à un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts subis. La résistance à la magie s'applique face à cet effet.

Glyphe à sort. Le prêtre peut stocker n'importe quel sort néfaste dans le glyphe. Le sort prend effet au niveau où il a été lancé, même si le personnage est devenu plus puissant depuis. Si le sort affecte une ou plusieurs cibles, il prend automatiquement l'intrus comme cible unique. Dans le cas d'un sort de zone, la zone d'effet est, elle aussi, centrée sur celui qui a déclenché le glyphe. Enfin, si le sort convoque des créatures, ces dernières apparaissent aussi près que possible de l'intrus et se ruent sur lui sans attendre. Les éventuels jets de sauvegarde s'effectuent normalement, si ce n'est que leur DD est calculé en fonction du niveau du sort associé. La résistance à la magie s'applique normalement.

Composantes matérielles : le prêtre trace le glyphe à l'aide d'un bâtonnet d'encens qu'il a auparavant recouvert de poudre de diamant (valeur 200 po minimum).

Gourdin magique

Transmutation

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 gourdin ou bâton non magique en chêne touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Grâce à ce sort, le gourdin ou le bâton non magique du **druide** se transforme en arme dotée d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts (les deux extrémités d'un bâton en bénéficient). Il inflige des dégâts comme s'il avait deux catégories de taille de plus (un gourdin ou bâton de taille P ainsi transmuté inflige 1d8 points de dégâts, 2d6 s'il est de taille M et 3d6 s'il est de taille G), +1 pour le bonus d'altération. Tout ceci ne prend effet que si c'est le druide qui manie l'arme en question. Dans le cas contraire, l'arme ne bénéficie pas des avantages conférés par le sort.



Grâce féline

Transmutation

Niveau : Bard 2, Dru 2, Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée à l'aide de ce sort devient bien plus gracieuse et agile, ce qui lui permet de mieux coordonner ses gestes. Cet avantage se traduit par un bonus d'altération de +2 à la **Dextérité**, accompagné de toutes les modifications habituelles en termes de CA, de jets de Réflexes et autres utilisations du bonus de Dextérité.

Composantes matérielles : quelques poils de chat.

Graisse

Invocation (création)

Niveau : Bard 1, Ens 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible ou zone d'effet : 1 objet ou 1 carré de 3 m de côté

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort recouvre une surface de graisse glissante. Toute créature entrant dans la zone d'effet ou s'y trouvant lorsque le sort est lancé doit réussir un jet de Réflexes pour ne pas tomber. Ce jet doit être renouvelé à chaque round tant que la victime reste dans la zone. Une créature traverse la zone à la moitié de sa vitesse de déplacement si elle réussit un test d'**Équilibre** (DD 10). En cas d'échec, elle est dans l'incapacité de se déplacer pour le round (et doit effectuer un jet de Réflexes sous peine de tomber). Si elle rate le test de 5 points ou plus, elle tombe à coup sûr (voir la compétence **Équilibre** pour de plus amples détails).

On peut modifier ce jet de sauvegarde en fonction des circonstances. Par exemple, une créature chargeant sans savoir que le sol a été huilé a peu de chances de rester debout, mais elle est presque assurée de quitter la zone dangereuse dans les plus brefs délais (qu'elle le veuille ou non).

Le sort peut également être utilisé sur un objet (une corde, une échelle ou la poignée d'une épée, par exemple). Si l'objet n'est tenu par personne au moment de l'incantation, il est automatiquement affecté. Par contre, il a droit à un jet de Réflexes si une créature l'a en main. En cas d'échec, son possesseur le lâche immédiatement. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque round où une créature tente d'utiliser ou de ramasser un objet graissé. Une créature portant une armure ou des vêtements graissés bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests d'**Évasion** et aux tests de lutte visant à résister à la lutte ou à fuir une immobilisation.

Composante matérielle : une noix de beurre ou un peu de couenne de porc.

Grand pas

Transmutation

Niveau : Dru 1, Voyage 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse de déplacement terrestre du personnage de 2 « pas » (3 mètres, il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'a aucun effet sur les autres modes de déplacement, comme le creusement, l'escalade, le vol ou la nage.

Composante matérielle : un peu de boue.

Guérison de la cécité/surdité

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort soigne la cécité ou la surdité (au choix du personnage), que la cause du mal soit naturelle ou magique. Il ne rend pas un œil ou une oreille perdu, mais le remet en état s'il est seulement endommagé. Guérison de la cécité/surdité contre et dissipe cécité/surdité.

Guérison des maladies

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort soigne toutes les maladies dont souffre le sujet. Il tue également les parasites, ce qui inclut, entre autres, le limon vert. Certaines maladies ne peuvent être contrées par ce sort, et d'autres ne peuvent être soignées que par des lanceurs de sorts d'un certain niveau.

Note. La durée du sort est instantanée, ce qui signifie que l'individu soigné peut être infecté de nouveau par la même maladie ou le même parasite pour peu qu'il y soit encore exposé.



Hébètement

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 0, Ens 0

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 humanoïde de 4 DV ou moins

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement brouille les idées d'un humanoïde de 4 dés de vie ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés contre l'hébètement. La victime n'est pas étourdie. Ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage.

Composante matérielle : un peu de laine ou matière similaire.

Hébètement de monstre

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Ens 2

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante de 6 DV ou moins

Ce sort est semblable à hébètement, si ce n'est qu'il affecte une créature vivante de n'importe quel type. Les créatures ayant au moins 7 DV sont immunisées contre l'hébètement de monstre.

Héroïsme

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Ens 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

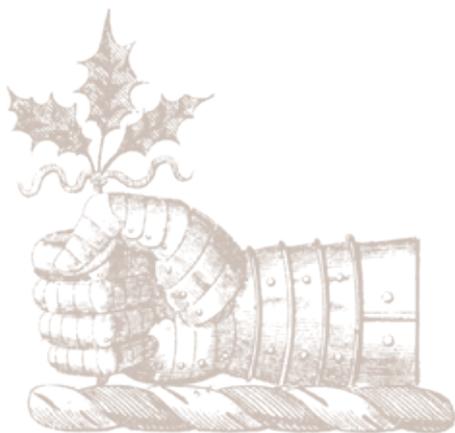
Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère courage et moral au combat. La cible bénéficie alors d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence.



Hypnose

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 1, Ens 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 9 m les unes des autres

Durée : 2d4 rounds (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

La nature répétitive de l'incantation et les gestes lents du personnage captent l'attention des créatures proches, qui se retrouvent hypnotisées. Le lanceur de sorts peut alors mettre à profit la fascination qu'elles éprouvent pour lui en leur donnant des ordres. Il affecte un total de 2d4 dés de vie, en commençant par les créatures les moins puissantes. Seules celles qui voient ou entendent le personnage peuvent être hypnotisées, mais elles n'ont pas besoin de le comprendre.

Si l'on utilise ce sort au combat, les cibles bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. À l'inverse, si l'enchantement est lancé sur une seule créature qui n'est pas en train de se battre, cette dernière subit un malus de -2 au jet de Volonté.

Tant que le sujet est hypnotisé, la créature réagit comme si son attitude était plus favorable de deux crans envers le jeteur de sorts. Cela permet de lui demander une chose (pourvu que le personnage puisse communiquer avec elle). La requête doit être brève et raisonnable. Au terme du sort, la créature conserve cette nouvelle attitude envers le personnage, mais seulement au regard de la requête en question.

Une créature qui rate son jet de sauvegarde ne se souvient pas qu'on l'a hypnotisée.

Hypnose des animaux

Enchantement (coercition) [mental, son]

Niveau : Bard 2, Dru 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : animaux ou créatures magiques ayant 1 ou 2 en **Intelligence**

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les gestes hypnotiques du personnage et son chant scandé incitent les animaux et les créatures magiques à ne rien faire d'autre que le regarder. Seules les créatures ayant -5 ou -4 en **Intelligence** peuvent être affectées. Le personnage fascine un total de 2d6 DV, en commençant par les animaux les plus proches de lui. Par exemple, si Vadiana lance hypnose des animaux sur plusieurs loups à 2 DV et si elle obtient 7 à son jet de 2d6, seuls les trois loups les plus proches sont affectés. Les animaux dressés à attaquer ont droit à un jet de sauvegarde, au même titre que les créatures magiques et les animaux sanguinaires. À l'inverse, les animaux non dressés n'ont pas droit à un jet de sauvegarde.

Identification

Divination

Niveau : Bard 1, Ens 1, Magie 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Cibles : 1 objet touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort identifie toutes les propriétés d'un objet magique, la manière de l'actionner (si nécessaire) et le nombre de charges restant (le cas échéant).

Identification ne fonctionne pas sur les artefacts.

Composante matérielle profane : une perle valant au moins 100 po, que l'on broie avant de verser la poudre obtenue dans du vin. Le breuvage résultant doit être mélangé à l'aide d'une plume de hibou, puis bu juste avant l'incantation.

Idiotie

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Le mage réduit les facultés mentales de la cible d'un simple toucher. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, la cible subit une perte temporaire de $-1d6$ points en **Intelligence**, **Sagesse** et **Charisme** (la durée de la perte correspondant à la durée du sort). Cette perte temporaire ne saurait réduire l'une des ses valeurs de caractéristique en dessous de -5 .

À cause de cet enchantement, la cible risque fort de ne plus pouvoir lancer certains de ses sorts (en effet, la valeur de caractéristique requise peut chuter sous le minimum requis pour lancer certains sorts).

Illumination

Évocation [lumière]

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens 0

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayonnement de lumière

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce petit tour de magie génère une vive lumière. Pour peu qu'on la fasse apparaître directement devant une créature, celle-ci se retrouve éblouie pendant 1 minute sauf si elle réussit un jet de Vigueur. Les créatures aveugles, et celles qui sont déjà éblouies, ne sont pas affectées par illumination.

Image accomplie

Illusion (chimère)

Niveau : Ens 3

Durée : concentration + 3 rounds

Ce sort est semblable à image silencieuse, si ce n'est que l'illusion obtenue inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques. Tant que le personnage continue de se concentrer, il peut la déplacer dans les limites de portée indiquées.

L'image disparaît dès qu'on la frappe, à moins que son créateur ne la fasse réagir de manière appropriée.

Image imparfaite

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 2, Ens 2

Durée : concentration + 2 rounds

Ce sort est semblable à image silencieuse, si ce n'est que l'illusion résultante inclut également quelques petits sons (mais aucune parole intelligible).

Image miroir

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 2, Ens 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle (voir description)

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort fait apparaître plusieurs doubles du personnage, ce qui complique la tâche des adversaires désirant l'attaquer. Les chimères restent près de leur créateur et disparaissent au moindre coup.

Image miroir crée 1d4 doubles, +1 tous les trois niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de huit images). Ces chimères s'éloignent très légèrement du lanceur de sorts mais restent toutes très proches (il n'y a jamais plus de 1,50 mètre entre deux images ou entre le personnage et l'un de ses doubles). On peut passer au travers des chimères. Quand les images et le personnage se séparent, les observateurs deviennent incapables de dire qui est l'original et qui sont les copies. Les chimères peuvent se traverser mutuellement. Elles reproduisent fidèlement les gestes du personnage, faisant par exemple semblant de lancer des sorts ou de boire une potion, décollant du sol quand il jette lévitation, etc.

Les créatures attaquant le personnage doivent choisir leur cible parmi toutes celles qui sont présentes. En règle générale, on détermine aléatoirement qui elles attaquent. Une attaque réussie contre une chimère la fait disparaître instantanément. La CA des images se calcule de la manière suivante : $10 +$ modificateur de taille du personnage + son score de **Dextérité**. Elles réagissent normalement aux sorts de zone (par exemple, elles auront l'air plus ou moins brûlées après avoir été prises dans l'explosion d'une boule de feu).

Le personnage peut fusionner avec ses copies et se séparer d'elles à l'envi, ce qui permet de semer le doute dans l'esprit de ceux qui pensaient l'avoir localisé.

L'adversaire doit voir les images pour être abusé par le sort. Si le personnage est invisible ou si l'adversaire ferme les yeux, le sort perd tout son intérêt. À noter toutefois que combattre les yeux fermés revient à être aveugle.

Image silencieuse

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 1, Ens 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Ce sort génère une illusion strictement visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle n'inclut aucune sensation sonore, tactile, olfactive ou thermique. Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées.

Focaliseur : un bout de toison de mouton.

Immobilisation d'animal

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 2, Faune 2

Composantes : V, G

Cible : 1 animal

Ce sort est semblable à immobilisation de personne, si ce n'est qu'il affecte un animal.

Immobilisation de morts-vivants

Nécromancie

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 3 morts-vivants distants de moins de 9 m les uns des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fige jusqu'à trois morts-vivants. Ceux qui sont dénués d'intelligence (tels que les squelettes ou les zombis) n'ont pas droit à un jet de sauvegarde ; les autres, oui. Le sort fige les morts-vivants affectés jusqu'à la fin de la durée indiquée, tout comme immobilisation de personne le fait pour une créature vivante. Il est instantanément rompu si les morts-vivants figés subissent des dégâts.

Composantes matérielles : une pincée de soufre et de l'ail en poudre.



Immobilisation de personne

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Ens 3, Prê 2

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 humanoïde

Durée : 1 round/niveau (T) (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, la cible se retrouve figée sur place. Bien que consciente de ce qui se passe autour d'elle, elle ne peut ni agir ni parler. Une fois par round, chaque fois qu'arrive son tour, le sujet peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour mettre fin à l'effet (il s'agit d'une action complexe qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité).

Une créature ailée se retrouve incapable de battre des ailes quand elle est affectée par ce sort. Si elle évoluait dans les airs au moment de l'incantation, elle tombe comme une pierre. De même, un nageur risque de se noyer.

Focaliseur profane : un petit morceau de fer droit.

Imprécation

Enchantement (coercition) [mental, terreur]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 15 m

Zone d'effet : tous les adversaires se trouvant à 15 m ou moins

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Imprécation sème le doute et la crainte chez l'adversaire. Toutes les créatures affectées subissent un malus de moral de -1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Imprécation contre et dissipe bénédiction.

Injonction

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Prê 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le **prêtre** donne à la cible un ordre d'un mot, qu'elle s'applique à suivre de son mieux. Il peut faire son choix parmi les propositions suivantes.

Approche. À son tour, le sujet se déplace vers le personnage aussi vite et directement que possible pendant 1 round. La créature ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité.

Lâche. À son tour, le sujet lâche tout ce qu'il tient. Il ne peut rien ramasser avant le tour suivant.



Tombe. À son tour, le sujet tombe au sol et reste à terre pendant 1 round. Rien ne l'empêche d'agir mais il subit les malus habituels.

Fuis. À son tour, le sujet s'éloigne aussi vite que possible du personnage pendant 1 round. Il ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité.

Halte. Le sujet ne bouge plus pendant 1 round. Il ne peut entreprendre aucune action mais n'est pas sans défense.

Si le sujet est incapable d'obéir à l'ordre une fois son tour venu, le sort échoue.

Invisibilité

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 2, Duperie 2, Ens 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle ou contact

Cible : le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché disparaît à la vue, et même à la vision dans le noir. Si le sujet transporte de l'équipement, tout son matériel disparaît avec lui. Personne ne voit l'individu affecté, pas même le lanceur de sorts, à moins que ce dernier ne bénéficie d'effets lui permettant de voir les créatures invisibles.

Les objets lâchés ou posés par un être invisible réapparaissent instantanément. À l'inverse, les objets ramassés disparaissent s'il les glisse dans ses poches ou dans un sac qu'il transporte. La lumière ne disparaît jamais, même si sa source devient invisible (l'effet produit est donc celui d'une lumière sans source visible). Dans le cas où le sujet transporterait un objet particulièrement long (par exemple, une corde qu'il laisse dérouler derrière lui), celui-ci apparaît à 3 mètres de lui.

Ce n'est pas parce qu'un personnage est invisible qu'il est du même coup silencieux, et certaines conditions ou situations peuvent le faire repérer (s'il marche dans une flaque ou dans la neige, par exemple). Le sort cesse aussitôt si le sujet attaque qui que ce soit. Dans ce cas bien précis, on considère également comme "attaque" tout sort prenant un adversaire pour cible, ou dont la zone d'effet comprend au moins un ennemi. Les actions dirigées contre des objets qui n'appartiennent à personne ne rompent pas l'invisibilité. Faire du mal aux gens indirectement ne constitue pas une attaque. Un individu invisible peut donc ouvrir les portes, parler, manger, gravir les escaliers, convoquer des monstres et les lancer sur ses adversaires, trancher les cordes retenant une passerelle alors que ses ennemis sont en train de la traverser, ouvrir une herse retenant des chiens de garde, etc. Par contre, s'il attaque directement, il redevient immédiatement visible, et son équipement avec lui. Notez que les sorts tels que bénédiction, qui affectent les alliés du personnage mais pas ses ennemis, ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, même si leur zone d'effet englobe les ennemis du personnage.

Composantes matérielles profanes : un cil enfoncé dans une boule de gomme arabique.

Invisibilité pour les animaux

Abjuration

Niveau : Dru 1

Composantes : G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature touchée/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Les animaux ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les animaux se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. Ainsi, ces dernières pourraient se tenir devant des lions affamés sans être inquiétées. Par contre, si une créature protégée touche un animal ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la dissimulation aux animaux prend fin pour tous les bénéficiaires.

Invisibilité pour les morts-vivants

Abjuration

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature touchée/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les morts-vivants ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les morts-vivants dénués d'intelligence sont automatiquement affectés et se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. De leur côté, les morts-vivants intelligents bénéficient d'un jet de Volonté. En cas d'échec, le sujet ne voit tout simplement pas les créatures protégées. Par contre, s'il a une raison de croire que des adversaires invisibles sont présents, il tente de les trouver et de les frapper.

Si une créature protégée tente de renvoyer ou de contrôler un mort-vivant, touche l'un d'eux ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la dissimulation aux morts-vivants prend fin pour tous les bénéficiaires.

Lame de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : flamme en forme d'épée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une lame brûlante et éblouissante jaillit de la main du **druide**. Longue de 90 centimètres, elle se manie comme une épée longue et tous les coups qu'elle délivre sont des attaques de contact au corps à corps. Elle inflige 1d8 points de dégâts de feu par coup, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (maximum +10). Elle est immatérielle, ce qui signifie que le score de **Force** du personnage ne s'applique pas aux dégâts (ils sont uniquement dus au feu). La lame peut mettre le feu aux matériaux combustibles (papier, paille, bois sec, tissu, etc.).

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Lecture de la magie

Divination

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens 0, Prê 0

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon inintelligibles (sur les parchemins, livres magiques, armes, etc.). En règle générale, ce déchiffrement ne déclenche pas la magie contenue dans le texte, sauf dans le cas des parchemins maudits. Une fois le sort jeté et le texte compris, le personnage peut le lire aussi souvent qu'il le souhaite. On lit à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. Lecture de la magie permet d'identifier un glyphe de garde sur un test d'**Art de la magie** (DD 13).

Focaliseur : un prisme taillé dans du minerai ou du cristal.

Lenteur

Transmutation

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les créatures affectées par ce sort se déplacent et attaquent bien moins rapidement. Leur tour de jeu se limite à une action de mouvement ou à une action simple, mais pas les deux (les actions complexes sont impossibles). Dans le même temps, elles doivent composer avec un malus de -1 à la CA et aux jets d'attaque et de Réflexes. Les individus ralentis évoluent à la moitié de leur vitesse de déplacement normale (arrondir à l'inférieur), ce qui affecte leur distance de saut.

Les effets de plusieurs lenteurs ne sont pas cumulatifs. Lenteur contre et dissipe rapidité.

Composante matérielle : une goutte de mélasse.

Lévitacion

Transmutation

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : le jeteur de sorts, 1 créature consentante ou 1 objet dans la limite de 50 kg/niveau

Durée : 1 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de se déplacer de bas en haut ou de faire bouger de la même façon une créature consentante ou un objet (qui doit n'être entre les mains de personne ou appartenir à un individu consentant). Le mage dirige mentalement les déplacements du sujet, lesquels sont limités à 6 mètres par round (vers le haut ou le bas). Chaque déplacement correspond à une action de mouvement. Il est impossible de déplacer le sujet à l'horizontale, mais celui-ci peut se mouvoir latéralement en s'aidant d'une paroi ou d'un plafond (en règle générale, sa vitesse de déplacement est alors divisée par deux).

Lorsqu'une créature en état de lévitation tente de combattre (à l'aide d'armes de corps à corps ou à distance), elle constate que son équilibre est instable : sa première attaque s'accompagne d'un malus de -1, la deuxième de -2, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de -5. Si elle passe un round entier à se stabiliser, le malus retombe à -1 et la progression recommence.

Focaliseur : une boucle de cuir ou un fil d'or tordu de manière à représenter une coupe vue de profil et pourvue d'une longue jambe.

Localisation d'objet

Divination

Niveau : Bard 2, Ens 2, Prê 3, Voyage 2

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cercle de 120 m de rayon + 12 m/niveau, centré sur le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non



Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve un objet qu'il connaît bien ou qu'il visualise parfaitement. Le sort peut localiser des objets aussi divers que variés (vêtements, bijoux, meubles, armes, outils, etc.). On peut lui demander de trouver un objet appartenant à une catégorie générale (comme par exemple un escalier, une épée ou un joyau), auquel cas il indique le plus proche. Si l'on recherche un certain objet, il faut avoir son image mentale précise en tête au moment de l'incantation, sinon le sort échoue. Il est impossible de retrouver un objet précis (tel que " la chevalière du baron Vulden ") sans avoir auparavant vu l'objet en question (directement, pas par le biais d'un sort de Divination).

Localisation d'objet est bloqué par le plomb.

Focaliseur profane : une petite brindille prenant la forme d'une baguette de sourcier.

Lueur féérique

Évocation [lumière]

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : créatures et objets pris dans un rayonnement de 1,50 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une pâle lueur entoure les cibles et les rend plus visibles. Elles éclairent autant que des bougies, ce qui les empêche de bénéficier du camouflage normalement assorti à l'obscurité (bien qu'un sort de ténèbres de 2^e niveau ou plus fonctionne normalement) ou à des sorts tels que déplacement, flou ou invisibilité. La lumière est trop diffuse pour avoir le moindre effet sur les morts-vivants ou les créatures vivant dans le noir. Selon l'incantation proférée par le druide, la lueur féérique peut être bleue, verte ou violette. Elle ne fait aucun mal aux objets ou créatures qu'elle souligne.

Lueurs hypnotiques

Illusion (mirage) [mental]

Niveau : Bard 2, Ens 2

Composantes : V (Bard uniquement), G, M (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : lueurs multicolores dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : concentration + 2 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère des lueurs de couleurs changeantes qui fascinent les créatures présentes dans la zone d'effet. Jetez 2d4, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10), pour déterminer combien de DV sont affectés. Les créatures qui ont le moins de DV sont affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du point d'origine du sort qui sont touchées en priorité. Les DV en trop sont perdus. Les créatures affectées contemplent les lueurs sans prendre garde à ce qui les entoure. Les créatures aveugles sont immunisées contre ce sort.

Les **ensorceleurs** peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les **bardes** doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.

Composante matérielle : un bâtonnet d'encens allumé ou une baguette de cristal emplies d'un gaz phosphorescent.

Lumière

Évocation [lumière]

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens 0, Prê 0

Composantes : V, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lancé sur un objet, ce sort le fait briller comme la lumière d'une torche, ce qui lui permet d'éclairer jusqu'à 6 mètres à la ronde (tout en offrant une lueur diffuse sur 6 mètres de plus). L'effet est immobile, mais on peut le jeter sur un objet mobile. La lumière n'éclaire plus dans une zone de ténèbres magiques.

Tous les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau supérieur ou égal.

Composante matérielle : une luciole ou un peu de mousse phosphorescente.

Lumière brûlante

Évocation

Niveau : Prê 3, Soleil 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au **prêtre** de canaliser le pouvoir de son dieu et de le projeter sous forme d'un rayon de lumière brûlante jaillissant de la paume de sa main. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible, qui subit alors 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8). Pour leur part, les morts-vivants se voient infliger 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6). C'est encore pire pour ceux qui sont vulnérables à la lumière du jour, comme les vampires (1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, maximum 10d8). À l'inverse, créatures artificielles et objets inanimés sont moins affectés (1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, maximum 5d6).



Lumière du jour

Évocation [lumière]

Niveau : Dru 3, Ens 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

L'objet touché par le jeteur de sorts dégage une lumière aussi vive que celle du soleil dans un rayon de 18 mètres, et une lumière tamisée sur les 18 mètres suivants. Les créatures vulnérables à la lumière du jour souffrent des mêmes handicaps face à ce succédané magique. Malgré son nom, ce sort n'est pas l'équivalent de la lumière du jour au regard des créatures vulnérables à celle-ci (comme les vampires). Si le sort est lancé sur un objet que l'on recouvre ensuite d'une matière ou texture ne laissant pas passer la lumière, les effets du sort sont bloqués tant que le cache reste en place.

Lumière du jour cesse temporairement de faire effet au contact d'une zone de ténèbres magiques de niveau égal, mais ces dernières sont également réprimées dans la zone d'effet du sort. Les conditions d'éclairage en vigueur redeviennent donc celles qui régnaient avant l'arrivée des ténèbres magiques.

Lumière du jour contre et dissipe tout sort d'obscurité de niveau égal ou inférieur, comme ténèbres.

Lumières dansantes

Évocation [lumière]

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m

Durée : 1 minute (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

En fonction de la version choisie, ce sort fait apparaître jusqu'à quatre lumières ressemblant à des lueurs de torches ou de lanternes (et qui éclairent autant), jusqu'à quatre globes lumineux ressemblant à des feux follets, ou une silhouette luisante et vaguement humanoïde. Si l'on en crée plusieurs, les lumières dansantes doivent rester à 3 mètres ou moins les unes des autres. Ce détail excepté, elles se déplacent au gré de leur créateur, sans que ce dernier ait besoin de se concentrer : elles peuvent avancer, reculer, monter, descendre, tourner à l'angle des couloirs, etc. Elles parcourent jusqu'à 30 mètres par round. Toute lumière dansante quittant les limites de portée (par rapport au personnage, pas au point où le sort a été lancé) disparaît aussitôt.

Il est possible d'user de permanence sur un sort de lumières dansantes.

Main du berger

Évocation

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 7,5 km

Effet : main spectrale

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une main spectrale, que le personnage peut envoyer chercher quelqu'un dans un rayon de 7,5 kilomètres. La main fait des signes à la créature retrouvée et l'incite à la suivre pour la conduire jusqu'au prêtre.

La main se forme devant le lanceur de sorts, qui lui fait alors la description physique de l'individu (ou de la créature) qu'il souhaite retrouver (race, sexe, apparence, mais pas des concepts aussi abstraits et ambigus que le niveau, l'alignement ou la classe). Une fois la description achevée, la main part chercher une créature qui y ressemble. Le temps qui lui est nécessaire pour la retrouver dépend de la distance la séparant du prêtre :

Distance	Temps nécessaire à la localisation
Jusqu'à 30 m	1 round
300 m	1 minute
1,5 km	10 minutes
3 km	1 heure
4,5 km	2 heures
6 km	3 heures
7,5 km	4 heures

Une fois le sujet localisé, la main lui fait des signes afin de l'inciter à la suivre. Si l'individu s'exécute, la main indique la direction dans laquelle se trouve le prêtre et le guide jusqu'à lui par le chemin le plus rapide. Elle flotte 3 mètres devant le sujet et adapte sa vitesse de déplacement à la sienne (elle peut avancer au maximum de 48 « pas » -72 mètres- par round). La main disparaît dès que l'individu qu'elle était chargée de ramener arrive près du prêtre.

Le sujet n'est nullement forcé de suivre la main ou de se montrer amical envers le lanceur de sorts. S'il décide de ne pas suivre la main, celle-ci continue de lui faire signe aussi longtemps qu'elle le peut, avant de disparaître au terme de la durée indiquée. Si le sort s'achève alors que la cible est en route pour rejoindre le prêtre, la main disparaît tout de même ; la personne guidée devant alors se débrouiller seule.

Si plusieurs créatures correspondent à la description donnée dans les limites de portée, la main localise la plus proche du prêtre. Dans le cas où elle refuse de venir, la main ne va pas chercher la suivante.

Si, au bout de quatre heures de recherche, la main n'a trouvé personne qui corresponde à la description fournie par son créateur, elle revient jusqu'à lui, écarte les doigts pour lui indiquer qu'elle a échoué et disparaît.

La main du berger n'a pas de forme physique. Elle est invisible, sauf pour le prêtre et le sujet. Elle ne peut pas combattre, ni faire quoi que ce soit d'autre que localiser la créature décrite et la ramener jusqu'au jeteur de sorts. Incapable de traverser les solides, elle peut toutefois se glisser par les fentes ou les fissures. Elle ne peut pas s'éloigner au-delà de 7,5 kilomètres de l'endroit où l'incantation a été récitée.

Mains brûlantes

Évocation [feu]

Niveau : Ens 1, Feu 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 4,50 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Un cône de flammes jaillit des mains tendues du personnage. Toutes les créatures prises dans la zone dangereuse subissent 1d4 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4). Les matières inflammables telles que le tissu, le papier, le parchemin et le petit bois s'enflamment si le feu les touche. N'importe qui peut les éteindre, mais cela nécessite une action complexe.

Main spectrale

Nécromancie

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 main spectrale

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une main spectrale formée à partir de l'énergie vitale du personnage se matérialise et se déplace comme son créateur l'entend, lui permettant de lancer des sorts de contact de bas niveau à distance. À la fin de l'incantation, le mage perd 1d4 points de vie, qu'il regagne au terme de la durée indiquée ou si la main est dissipée. Par contre, ces points de vie restent perdus si la main est détruite (mais ils se soignent normalement). Tant que le sort persiste, le personnage peut lancer n'importe quel sort de contact du 3^e niveau ou moins par l'intermédiaire de la main spectrale, qui lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque de contact au corps à corps (se servir de la main de cette façon compte comme une attaque normale). Par rapport à l'ennemi, la main se trouve toujours entre lui et le mage. Si elle s'éloigne trop de ce dernier ou sort de son champ de vision (ou s'il cesse de la contrôler), elle revient flotter à son côté.

Étant intangible, la main ne peut pas être affectée par les armes ordinaires. Elle est capable d'esquive surnaturelle (les sorts de zone ne lui infligent aucun dégât sur un jet de sauvegarde réussi ; même en cas d'échec, les dégâts sont automatiquement réduits de moitié), bénéficie des mêmes bonus que le mage aux jets de sauvegarde et a une CA de 22 + score d'**Intelligence** du personnage. Enfin, elle a entre 1 et 4 points de vie (le nombre de pv empruntés à son créateur lors de l'incantation).

Malédiction

Nécromancie

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :

-3 à une valeur de caractéristique (-5 minimum).

Malus de -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.

Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.

Il est possible d'ajouter d'autres malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci et il faut obtenir l'autorisation nécessaire.

La malédiction ne peut pas être dissipée, mais il est possible de s'en débarrasser à l'aide de délivrance des malédictions.

Malédiction contre délivrance des malédictions.

Malédiction de l'eau

Nécromancie [Mal]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Cible : flasque d'eau touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de transmettre suffisamment d'énergie négative à une flasque d'eau (un demi-litre) pour la transformer en eau maudite. Sur les Extérieurs d'alignement bon, ce liquide a le même effet que l'eau bénite sur les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais.

Composante matérielle : 2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po).



Manipulation à distance

Transmutation

Niveau : Bard 0, Ens 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : objet non magique pesant jusqu'à 2,5 kg et n'étant porté ou tenu par personne

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

En pointant le doigt vers l'objet de son choix, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher. En sacrifiant une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 3 « pas » (4,50 mètres) au maximum (dans n'importe quelle direction). Le sort s'arrête instantanément si la distance séparant le personnage de l'objet dépasse les limites de portée indiquées.

Marche sur l'onde

Transmutation [eau]

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les bénéficiaires du sort peuvent marcher sur n'importe quel liquide avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Cela leur permet de négocier sans problème les cours d'eau ou la glace, mais aussi la neige, la boue, l'huile, les sables mouvants, et même la lave, car leurs pieds se posent à quelques centimètres au-dessus de la surface (à noter que cela ne les empêche pas de souffrir de l'intense chaleur dégagée par le magma). Les sujets peuvent marcher, courir, ou charger normalement, comme s'ils se trouvaient sur la terre ferme.

Si le sort est lancé sous l'eau (ou sur des sujets tout ou partiellement immergés), ses bénéficiaires remontent vers la surface à la vitesse de 18 mètres par round et se stabilisent, debout, à quelques centimètres au-dessus du liquide.

Message

Transmutation [langage]

Niveau : Bard 0, Ens 0

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature/niveau

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation permet de chuchoter des messages et d'en recevoir sans risque d'être entendu par les indésirables. Le personnage commence par indiquer du doigt toutes les créatures à inclure dans le sort. Par la suite, dès qu'il murmure, le message est entendu par tous les destinataires désignés, à condition qu'ils se trouvent dans les limites de portée. L'effet du sort est bloqué par un silence d'origine magique, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal (ou une fine couche de plomb) ou 90 centimètres de bois ou de terre. Le message n'a pas besoin de se déplacer en ligne droite. Il peut contourner un obstacle physique, à condition que le chemin qu'il emprunte reste à l'intérieur des limites de portée. Les créatures recevant le message peuvent à leur tour chuchoter une réponse, que le personnage entend. Le sort transmet les sons, pas le sens ; il ne permet donc pas de franchir la barrière du langage.

Note. Pour énoncer un message, il est nécessaire de le prononcer très bas, ce qui peut permettre à un roublard formé à lire sur les lèvres de l'intercepter.

Focaliseur : un petit bout de fil de cuivre.

Messenger animal

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Dru 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 animal de taille TP

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort force un animal de taille TP à se rendre à l'endroit désigné par le personnage. Il sert généralement à transmettre un message à quelqu'un en l'attachant à l'animal. Ce dernier ne doit en aucun cas avoir été dompté ou dressé par quelqu'un d'autre pour que le sort fonctionne.

Le personnage attire l'animal en lui offrant une nourriture qu'il apprécie. La petite bête avance alors et attend les ordres. Le jeteur de sorts peut lui imprimer à l'esprit un lieu qu'il connaît bien ou un repère visible de loin (comme, par exemple, la cime d'un mont distant). Les indications doivent être simples, car l'animal est incapable de trouver sa destination finale de lui-même. Il est possible de lui attacher une note ou un petit objet autour du cou. Cela fait, le messenger part pour le lieu indiqué. Il attend là-bas jusqu'à ce que le sort s'achève, après quoi il reprend une existence normale.

Au cours de cette attente, l'animal se laisse approcher pour que l'on puisse prendre le message ou l'objet qu'il transporte. Notez qu'il est fort possible que le destinataire ne lui prête aucune attention, à moins qu'il ne sache qu'un message lui est destiné. Le sort ne confère pas au destinataire le pouvoir de communiquer avec l'animal ou de lire le message (dans le cas où celui-ci a été rédigé dans une langue qu'il ignore, par exemple).

Composante matérielle : un peu de nourriture appréciée par l'animal que l'on souhaite appeler.

Métal brûlant

Transmutation [feu]

Niveau : Dru 2, Soleil 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres, ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon

Durée : 7 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, métal brûlant augmente fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment chauffé commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5^e de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).

Au cours du premier round, le métal affecté devient chaud et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, la chaleur est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

Round	Métal	Dégâts de feu
1	Chaud	Aucun
2	Très chaud	1d4 points
3-5	Brûlant	2d4 points
6	Très chaud	1d4 points
7	Chaud	Aucun

Tout froid suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par métal brûlant, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de métal brûlant indique 2 points de dégâts alors que la créature affectée est frappée par un rayon de givre (qui devrait lui faire perdre, lui, 3 points de vie), elle ne subit aucun dégât de feu et la créature subit seulement 1 point de dégâts de froid. Lancé sous l'eau, métal brûlant n'inflige pas le moindre dégât, mais l'eau se met à bouillir.

Métal brûlant contre et dissipe métal gelé.

Métal gelé

Transmutation [froid]

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres ; ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon

Durée : 7 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, métal gelé diminue fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment refroidi commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5^e de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).

Au cours du premier round, le métal affecté devient froid et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, le froid est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

Round	Métal	Dégâts de froid
1	Froid	Aucun
2	Très froid	1d4 points
3-5	Gelé	2d4 points
6	Très froid	1d4 points
7	Froid	Aucun

Toute chaleur suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par métal gelé, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de métal gelé indique 5 points de dégâts alors que la créature affectée plonge dans un mur de feu (qui devrait lui faire perdre, lui, 8 points de vie), la chaleur annule tous les dégâts dus au froid et la créature subit seulement 3 points de dégâts de type feu. Lancé sous l'eau, métal gelé n'inflige pas le moindre dégât, mais de la glace se forme instantanément autour de la victime, ce qui a tendance à la ramener vers la surface.

Métal gelé contre et dissipe métal brûlant.

Mise à mort

Nécromancie [Mal, mort]

Niveau : Prê 2, Mort 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée/10 minutes par DV de la cible (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre d'absorber l'énergie d'une créature gravement blessée. Mise à mort ne fonctionne que sur une créature vivante se trouvant à -1 point de vie ou moins. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle décède aussitôt, tandis que le prêtre gagne 1d8 points de vie temporaires et un bonus de +1 en **Force**. De plus, son niveau de lanceur de sorts augmente de +1, ce qui rend ses sorts plus efficaces (sans toutefois lui permettre d'en apprendre de nouveaux). Tous ces effets se dissipent au bout de 10 minutes par DV de la créature achevée.

Modification d'apparence

Transmutation

Niveau : Bard 2, Ens 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage prend la forme d'une créature de son type (comme humanoïde ou créature magique). Cette nouvelle forme ne doit pas être éloignée de plus d'une catégorie de taille de la sienne. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, pour un maximum de 5 DV au niveau 5. On peut se changer en un membre de son espèce, voire en soi-même.

Le personnage conserve ses valeurs de caractéristique, sa classe, son niveau, ses points de vie, son alignement, son bonus de base à l'attaque et ses bonus de base aux jets de sauvegarde. Il garde également les attaques découlant de pouvoirs magiques ou surnaturels, ainsi que les particularités de sa forme normale, à l'exception de celles qui requièrent un membre que ne présente pas la nouvelle forme (comme une bouche pour un souffle ou des yeux pour une attaque de regard). Il conserve aussi les attaques spéciales extraordinaires et particularités issues de niveaux de classe (comme le pouvoir de **rage de berserker** du **barbare**), mais pas les particularités ayant d'autres origines (comme la présence terrifiante du dragon).

Si la nouvelle forme est douée de parole, le personnage communique normalement. Il conserve ses facultés de lanceur de sorts naturelles, mais la nouvelle forme doit être à même de parler intelligiblement (et donc d'avoir un langage) pour user de composantes verbales. Il lui faut également des membres pour manipuler les composantes matérielles et gestuelles.

Le personnage acquiert les particularités physiques de la nouvelle forme tout en conservant son esprit. Ces dernières incluent la taille naturelle, les facultés de déplacement habituelles (comme le creusement, l'escalade, la marche, la nage et le vol à l'aide d'ailes, pour une vitesse de déplacement de 36 mètres en ce qui concerne le vol et de 18 mètres au regard des autres modes de déplacement), le bonus d'armure naturelle, les armes naturelles (comme les griffes, la morsure, etc.), les bonus de compétence raciaux, les dons supplémentaires raciaux et toute particularité physique évidente (présence ou absence d'ailes, nombre de membres, etc.). Un corps doté de membres supplémentaires ne permet pas de porter davantage d'attaques (ou des attaques à deux armes plus avantageuses) que la normale.

Le personnage ne gagne pas de particularités ou d'attaques spéciales extraordinaires qui ne soient pas mentionnées ci-dessus sous les particularités physiques, comme la vision dans le noir, la vision nocturne, la vision aveugle, la guérison accélérée, la régénération, l'odorat, etc.

Le personnage ne gagne aucun pouvoir magique, attaque spéciale surnaturelle ou particularité de la nouvelle forme. Le type et le sous-type (le cas échéant) restent les mêmes, quelle que soit la nouvelle forme. Il est impossible d'adopter la forme d'une créature dotée d'un archétype, même si ce dernier ne change en rien le type et le sous-type.

Le personnage désigne les particularités physiques mineures de la nouvelle forme (comme la couleur et la texture des cheveux, la couleur de la peau, etc.), en respectant l'apparence d'une créature de l'espèce donnée. Il détermine également les particularités physiques de marque de la nouvelle forme (comme la taille, le poids et le sexe), mais elles aussi doivent se conformer à la norme. Le personnage est donc déguisé en spécimen typique de la race de la nouvelle forme. D'ailleurs, s'il lance ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de **Déguisement**.

Une fois le changement d'apparence effectué, le personnage conserve tout l'équipement qu'il est capable de porter. Les autres éléments se fondent dans la nouvelle forme et ne fonctionnent plus. Quand il recouvre sa véritable forme, les objets concernés réapparaissent là où ils se trouvaient précédemment portés sur le corps du personnage. Ils se remettent alors à fonctionner. Les objets ramassés sous la forme magique et qu'il ne saurait porter sous sa forme normale tombent à ses pieds. Ceux que n'importe laquelle des formes peut porter (au niveau de la bouche, des mains, etc.) restent en place. Tout membre ou élément d'équipement séparé du personnage recouvre sa véritable forme.

Monture

Invocation (convocation)

Niveau : Ens 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 monture

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un cheval léger ou un poney (au choix) servant de monture au personnage. L'animal le sert fidèlement et de son plein gré. Il est harnaché d'un mors, de rênes et d'une selle.

Composante matérielle : quelques poils de cheval.

Morsure magique

Transmutation

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Morsure magique confère à l'une des armes naturelles du sujet un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Le sort peut affecter une morsure, un coup de poing, ou toute autre arme naturelle (sans faire passer les dégâts occasionnés par cette dernière de non-létaux à létaux, le cas échéant).

Morsure magique aggravée

Transmutation

Niveau : Dru 3

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à morsure magique, si ce n'est que le bonus d'altération est de +1 tous les quatre niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de +5).

Une autre version du sort permet d'offrir un bonus d'altération de +1 à toutes les armes naturelles de la créature (quel que soit le niveau de lanceur de sorts du personnage).

Mur de vent

Évocation [air]

Niveau : Air 2, Dru 3, Ens 3, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur faisant jusqu'à 3 m de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Un rideau de vent vertical et invisible se forme au terme de cette incantation. Il est épais de 60 centimètres et sa violence considérable lui permet d'emporter tout oiseau plus petit qu'un aigle ou d'arracher papiers et autres objets similaires si leur possesseur est surpris (ce dernier peut toutefois les garder en main s'il réussit un jet de Réflexes). Les créatures volantes de taille TP ou P sont incapables de franchir cette barrière. Objets non tenus et vêtements s'envolent au contact d'un mur de vent. Flèches et carreaux sont déviés et manquent automatiquement leur cible, tandis que les autres armes à distance ont 30 % de la rater (rochers de géants, projectiles d'engins de siège et autres armes de jet aussi massives ne sont pas affectés). Le gaz ne peut pas franchir le mur, pas plus que la plupart des souffles gazeux ou les créatures en état gazeux. À l'inverse, le sort ne constitue pas une barrière pour les créatures intangibles.

Le mur doit être vertical mais, cette restriction exceptée, le personnage peut lui donner la forme de son choix. Il est possible de le créer cylindrique ou carré pour délimiter une zone bien précise. Un lanceur de sorts de niveau 5 génère un mur de vent de 15 mètres de long sur 7,50 mètres de haut, ce qui suffit pour constituer un cylindre de 4,50 mètres de diamètre.

Composantes matérielles profanes : un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique.



Nappe de brouillard

Invocation (création)

Niveau : Ens 2, Eau 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : brouillard s'étendant sur 9 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un banc de brouillard apparaît à l'endroit désigné par le personnage. Il limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à un « pas » (1,50 mètre) ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent les localiser à l'œil nu).

Un vent modéré (plus de 15 km/h) disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle se dissipe en 1 round.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Négation de l'invisibilité

Évocation

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le prêtre s'entoure d'une sphère d'énergie faisant 1,50 mètre de rayon par niveau de lanceur de sorts, qui dissipe toute forme d'invisibilité. Créatures et objets invisibles réapparaissent dès qu'ils pénètrent dans la zone d'effet.

Neutralisation du poison

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet (30 dm³/niveau) touché

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature touchée. Cette dernière ne souffre plus. Les effets temporaires du poison cessent aussitôt, mais le sort n'annule pas ses effets instantanés (perte de points de vie, affaiblissement temporaire de caractéristique et autres effets ne se dissipant pas d'eux-mêmes). Par exemple, si un poison a temporairement fait perdre 3 points de **Constitution** à un personnage et menace de lui en ôter davantage, neutralisation du poison prévient la perte de Constitution future mais ne restaure pas les points perdus.

La créature est immunisée contre tout poison auquel elle est exposée pendant la durée du sort. Contrairement à retardement du poison, les effets ne sont pas différés dans le temps. La créature n'a donc pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre le poison au terme du sort.

Un autre effet du sort consiste à neutraliser le poison d'une créature venimeuse ou d'un objet empoisonné.

Composante matérielle profane : un peu de charbon.

Nuage nauséabond

Invocation (création)

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : nuage couvrant une étendue de 6 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Cette invocation fait apparaître un banc de brume semblable à celui que génère nappe de brouillard, si ce n'est que ses volutes donnent la nausée à quiconque les respire. L'effet se prolonge tant que la créature reste dans le nuage, et pour 1d4+1 rounds après qu'elle en est sortie (jetez le dé séparément pour chacune). Quiconque réussit son jet de Vigueur mais demeure dans la zone d'effet du sort doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round.

Composante matérielle : un œuf pourri ou quelques feuilles d'arum fétide.

Nuée grouillante

Invocation (convocation)

Niveau : Bard 2, Dru 2, Ens 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 nuée de chauves-souris, rats ou araignées

Durée : concentration + 2 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées (au choix du lanceur de sorts), qui piquent et mordent toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (on peut la convoquer de manière à ce qu'elle partage le même espace que d'autres créatures). Si aucune créature vivante n'est présente dans la zone, la nuée attaque ou poursuit la créature la plus proche au mieux de ses moyens. Le lanceur de sorts n'exerce pas le moindre contrôle sur la direction qu'elle emprunte.

Composante matérielle profane : un carré de tissu rouge.



Ouverture/fermeture

Transmutation

Niveau : Bard 0, Ens 0

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : objet pesant jusqu'à 15 kg ou porte pouvant être ouverte ou fermée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet, au choix, d'ouvrir ou de fermer une porte, un coffre, une boîte, une fenêtre, un sac, une bourse, une bouteille ou tout autre récipient. Il échoue automatiquement si un mécanisme de fermeture (barre, serrure fermée, etc.) lui résiste. De plus, il ne peut ouvrir ou fermer que les objets pesant 15 kg ou moins. Le couvercle d'un gros coffre ou une porte de grande taille constituent des masses trop importantes pour lui.

Focaliseur : une clef en laiton.

Page secrète

Transmutation

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : page touchée (0,3 m² maximum)

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette transmutation modifie le contenu d'une page pour qu'elle ne soit plus identifiable. Une carte pourra ainsi devenir un essai sur le polissage des cannes en ébène, et une formule magique une page de livre de comptes, ou même le texte d'un autre sort. On peut lancer runes explosives sur la page secrète.

Compréhension des langages ne suffit pas à révéler le contenu de la page secrète. Le jeteur de sorts peut lire le texte en prononçant un simple mot de commande, et une autre instruction fait réapparaître la page secrète. Le sort s'achève si l'on prononce le mot de commande à deux reprises. Détection de la magie révèle une faible aura magique autour de la page, mais sans faire apparaître le véritable texte. La page secrète peut être dissipée, et le sort effacement permet de faire disparaître à tout jamais le texte caché.

Composantes matérielles : quelques écailles de hareng réduites en poudre et une goutte d'essence de feu follet.



Panoplie magique

Transmutation

Niveau : Force 3, Guerre 3, Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : armure ou bouclier touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

L'armure ou le bouclier touché par le personnage reçoit un bonus d'altération de +1 tous les quatre niveaux du **prêtre** (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20). Ce sort permet également d'enchanter des vêtements normaux, qui sont alors considérés comme une armure ne procurant aucun bonus à la CA.

Passage sans trace

Transmutation

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les sujets peuvent marcher sur la surface de leur choix (boue, neige, poussière, etc.) sans laisser la moindre trace de leur passage. Seuls des moyens magiques permettent de les suivre.

Pattes d'araignée

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet peut se déplacer sur les surfaces verticales, voire au plafond, avec l'agilité d'une araignée. Pour ce faire, il doit avoir les mains libres. Sa vitesse de déplacement est égale à 4 « pas » (6 mètres). En outre, il n'a pas à effectuer de test d'**Escalade** pour franchir les surfaces verticales ou horizontales (même s'il a la tête en bas). Une créature profitant des effets de ce sort conserve son bonus de **Dextérité** à la CA (le cas échéant) tout en escaladant. Du reste, ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus spécial pour l'attaquer. Par contre, elle ne peut pas entreprendre d'action de course tout en se livrant à l'escalade.

Composantes matérielles : une goutte de bitume et une araignée vivante. Le sujet doit les ingérer toutes les deux...

Peau d'écorce

Transmutation

Niveau : Dru 2, Flore 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, ce qui lui confère un bonus d'altération de +2 à son bonus d'armure naturelle. Ce bonus augmente de 1 point par tranche de 3 niveaux du lanceur de sorts, pour un maximum de +5 pour un niveau de lanceur de sort égal à 12.

L'effet de peau d'écorce est cumulatif avec le bonus d'armure naturelle du sujet, mais pas avec quelque autre bonus d'altération à l'armure naturelle. Une créature dénuée d'armure naturelle possède un bonus d'armure naturelle de +0, un peu comme un personnage portant de simples vêtements a un bonus d'armure de +0.

Perception de la mort

Nécromancie [Mal]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

En faisant appel aux pouvoirs de la mort, il devient possible de connaître l'état des créatures proches de la mort dans la zone d'effet. Le prêtre sait instantanément si les créatures sondées sont mortes, dans un état critique (gravement blessées ; 3 points de vie maximum), condamnées à plus ou moins longue échéance (4 points de vie ou plus), mortes-vivantes ou ni mortes ni vivantes (comme c'est le cas pour les créatures artificielles). Ce sort révèle instantanément tout sort ou effet magique permettant de feindre la mort.

Piège à feu

Abjuration [feu]

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : permanente jusqu'au déclenchement (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort déclenche une explosion de flammes dès qu'on ouvre l'objet protégé par le piège à feu. Celui-ci peut défendre n'importe quel objet pouvant être fermé (livre, boîte, bouteille, coffre, coffret, cercueil, porte, tiroir, etc.).

Lors de l'incantation, le personnage choisit le point d'origine du sort, qui doit forcément se trouver sur l'objet à protéger. Par la suite, dès que quelqu'un d'autre que lui ouvre l'objet en question, l'explosion se déclenche, dans un rayon d'un « pas » (1,50 mètre) autour du point d'origine. Les flammes infligent 1d4 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +20). L'objet protégé n'est pas endommagé par la déflagration.

Un objet défendu par un piège à feu ne peut pas bénéficier d'un autre sort de protection (ni d'un sort de fermeture magique).

Déblocage n'affecte pas le piège à feu, car celui-ci n'empêche nullement d'ouvrir l'objet. Une dissipation de la magie ratée ne provoque pas d'explosion.

Sous l'eau, les dégâts de piège à feu sont réduits de moitié mais le sort génère un important nuage de vapeur.

Le jeteur de sorts peut utiliser l'objet sans déclencher le piège, de même que les créatures en phase avec le sort (c'est-à-dire, dans la plupart des cas, celles qui connaissent le mot de passe choisi par le lanceur de sorts lors de l'incantation).

Note. Les pièges magiques tels que piège à feu sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 27.

Composantes matérielles : 250 grammes de poudre d'or (valeur 25 po), dont on saupoudre l'objet à protéger.

Piège illusoire

Illusion (hallucination)

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : permanente (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort donne l'impression qu'une serrure ou un autre mécanisme similaire est piégé pour peu qu'on l'examine de près. On le lance sur un verrou, un cadenas, un loquet, une charnière, un fermoir, un bouchon, etc. Tout individu capable de détecter les pièges (ou utilisant un sort pour parvenir au même résultat) est convaincu de se trouver en présence d'un piège. Mais il s'agit d'une illusion, sans conséquence si le « piège » est accidentellement déclenché. Ce sort a pour but de faire peur aux voleurs, ou du moins de leur faire perdre du temps. Si un autre piège est actif à 15 mètres ou moins à la ronde lors de l'incantation, le sort échoue automatiquement.

Composante matérielle : un morceau de pyrite avec lequel on touche l'objet à protéger, tout en répandant sur celui-ci une poudre spéciale dont la préparation coûte 50 po.

Pierre magique

Transmutation

Niveau : Dru 1, Prê 1, Terre 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 3 cailloux touchés

Durée : 30 minutes ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de transformer jusqu'à trois cailloux, pas plus gros que des billes de fronde, pour qu'ils causent des dégâts plus importants. Lancés à la main, leur facteur de portée est de 6 mètres. Utilisés comme des billes de fronde, ils ont les mêmes caractéristiques que ces dernières (facteur de portée 15 mètres). Le sort leur confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. La créature qui les utilise effectue à chaque fois une attaque à distance normale. En cas de coup au but, ces projectiles infligent 1d6+1 points de dégâts chacun (bonus compris). Contre les morts-vivants, ce total est doublé (2d6+2 points de dégâts).

Poussière scintillante

Invocation (création)

Niveau : Bard 2, Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures et objets compris dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (uniquement la cécité)

Résistance à la magie : non

Un nuage de particules dorées recouvre tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, révélant créatures et objets invisibles et aveuglant les individus affectés. Cette cécité est temporaire et ne dure que le temps du sort. Il est impossible d'enlever ces paillettes qui continuent de scintiller jusqu'à la fin de la durée du sort.

Les créatures couvertes de cette poussière subissent un malus de -40 aux tests de **Discrétion**.

Composante matérielle : un peu de mica réduit en poudre.

Prestidigitation

Universel

Niveau : Bard 0, Ens 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : 1 heure

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce terme regroupe toute une série de tours de magie sans grand effet que les novices lancent pour s'entraîner. Une fois achevée, l'incantation permet de générer, 1 heure durant, des effets magiques très simples et s'accompagnant d'importantes limitations. Le personnage peut par exemple, par round, soulever très lentement un objet ne pesant pas plus de 500 grammes, colorier, nettoyer ou salir un objet ne faisant pas plus de 30 centimètres de côté, mais aussi chauffer, refroidir ou donner du goût à 500 grammes de matière inerte. Ces tours sont trop anodins pour blesser qui que ce soit, ou même pour troubler la concentration d'un autre joueur de sorts. Ils permettent de créer de petits objets, mais ceux-ci ont inmanquablement l'air grossiers et artificiels. Les objets créés par prestidigitation sont trop fragiles pour servir d'armes, d'outils ou de composantes matérielles pour d'autres sorts. Enfin, ces tours mineurs ne sont pas assez puissants pour reproduire les effets des autres sorts. Tout changement d'état qu'ils apportent (mis à part le fait de déplacer un objet, de le salir ou de le nettoyer) dure au maximum 1 heure.

Les personnages font souvent usage de prestidigitation pour ébahir les badauds, amuser les enfants et mettre un peu de bonheur dans l'existence des gens qui en ont bien besoin. Les tours de cette famille permettent de jouer quelques notes de musique sans instrument, de rendre leur couleur à des fleurs fanées, de faire apparaître des sphères luisantes flottant au-dessus de la main du personnage, de créer un courant d'air pour souffler une bougie, d'épicer un mets sans grande saveur, ou de générer de petits tourbillons chassant la poussière sous les tapis.

Prière

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : tous les alliés et ennemis dans un rayonnement de 12 m de rayon, centré sur le personnage

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au personnage de demander l'aide de son dieu pour ses alliés (et lui-même) tout en handicapant ses ennemis. Le lanceur de sorts et ses compagnons bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests de compétence, tandis que leurs adversaires subissent un malus de -1 à ces mêmes jets.

Profanation

Évocation [Mal]

Niveau : Mal 2, Prê 2

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon

Durée : 2 heures/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort baigne le lieu choisi d'une importante quantité d'énergie négative. Tous les tests de **Charisme** effectués pour détruire les morts-vivants dans cette zone subissent un malus de malfaisance de -3. Dans le même temps, les morts-vivants bénéficient d'un bonus de malfaisance de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Les morts-vivants animés ou convoqués dans un lieu profané ont +1 point de vie par DV.

Si le lieu profané renferme un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié au dieu du prêtre (ou à son panthéon ou à une divinité alliée), les modificateurs indiqués ci-dessus sont doublés (-6 aux tests de destruction des morts-vivants, +2 aux jets de ces derniers et +2 points de vie par DV).

Si l'endroit choisi contient un autel ou une chapelle d'un dieu autre que celui du prêtre, profanation le maudit, ce qui coupe le lien existant entre le dieu et son lieu de culte. Cette seconde version du sort ne confère aucun bonus aux morts-vivants.

Profanation contre et dissipe consécration.

Composantes matérielles : un peu d'eau maudite et 2,5 kg de poudre d'argent (25 po) qu'il faut répandre dans la zone à profaner.

Projectile magique

Évocation [force]

Niveau : Ens 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 5 créatures se trouvant à 4,50 m ou moins les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, lui infligeant 1d4+1 points de dégâts.

Il touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri (autre que total). Il est impossible de la viser à un endroit précis (main, tête, etc.). Projectile magique ne permet pas d'endommager des objets (serrure, etc.).

Le mage gagne un projectile supplémentaire tous les deux niveaux de lanceur de sort au-dessus du niveau 1. Il tire donc deux projectiles au niveau 3, trois au niveau 5, quatre au niveau 7 et cinq (le maximum) au niveau 9. Il peut répartir ses différents projectiles entre plusieurs cibles, mais chaque projectile ne peut atteindre qu'un seul adversaire. Toutes les cibles doivent être désignées avant d'effectuer d'éventuels tests de résistance à la magie ou de lancer les dégâts.

Protection contre la Loi

Abjuration [Chaos]

Niveau : Chaos 1, Ens 1, Prê 1

Ce sort est semblable à protection contre le Mal, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques portées par les créatures loyales, et que les créatures convoquées d'alignement loyal ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

Protection contre le Bien

Abjuration [Mal]

Niveau : Ens 1, Mal 1, Prê 1

Ce sort est semblable à protection contre le Mal, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques portées par les créatures bonnes, et que les créatures convoquées d'alignement bon ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

Protection contre le Chaos

Abjuration [Loi]

Niveau : Ens 1, Loi 1, Prê 1

Ce sort est semblable à protection contre le Mal, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques délivrées par les créatures chaotiques, et que les créatures convoquées d'alignement chaotique ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

Protection contre le Mal

Abjuration [Bien]

Niveau : Bien 1, Ens 1, Prê 1

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement mauvais, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à 30 centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et a trois effets principaux :

Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures maléfiques.

Deuxièmement, la barrière bloque toute tentative visant à posséder le sujet ou pour prendre le contrôle de ses actes, ce qui inclut les effets d'enchantement (charme) et d'enchantement (coercition). Dans ce second cas, la protection n'empêche pas l'adversaire de dominer le sujet, mais il ne peut pas lui donner d'ordre. Par contre, si protection contre le Mal s'achève avant le pouvoir du protagoniste, ce dernier peut alors prendre le contrôle du personnage. Le sort fonctionne pareil contre la possession : il la réprime tant qu'il fait effet mais ne l'annule pas (si le sujet était possédé avant que protection contre le Mal ne fasse effet, il le reste une fois le sort lancé). Cet effet est valable quel que soit l'alignement de l'agresseur (qui n'a pas besoin d'être mauvais).

Enfin, le sort empêche les créatures convoquées de toucher le personnage. Les attaques naturelles de ces créatures échouent automatiquement, et elles n'ont d'autre choix que de reculer si leurs attaques les obligent à toucher l'individu protégé. Les créatures d'alignement bon sont immunisées contre cet effet du sort. La protection contre les créatures convoquées s'achève instantanément si le sujet attaque l'entité ou tente de la repousser à l'aide de la barrière. Enfin, la résistance à la magie peut permettre à une créature d'atteindre normalement le personnage.

Composante matérielle profane : un peu de poudre d'argent à l'aide de laquelle le lanceur de sorts trace un cercle de 90 centimètres de diamètre sur le sol autour de la créature qu'il désire protéger.

Protection contre les énergies destructives

Abjuration

Niveau : Chance 3, Dru 3, Ens 3, Prê 3, Protection 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une immunité temporaire contre le type d'énergie sélectionné (acide, électricité, feu, froid ou son). Une fois que l'abjuration a absorbé 12 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts celui qui l'a lancée (jusqu'à un maximum de 120 points de dégâts au niveau 10), elle cesse de faire effet.

Note. Protection contre les énergies destructives remplace résistance aux énergies destructives (et n'est pas cumulatif avec ce dernier). Si un personnage bénéficie de protection contre les énergies destructives et de l'autre sort, la protection agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

Protection contre les projectiles

Abjuration

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est protégé contre les armes à distance, ce qui se traduit par une réduction des dégâts de (10/magie) contre celles-ci. Le sort ne permet cependant pas de blesser des créatures dotées d'une réduction des dégâts similaire. Dès que le sort a absorbé un total de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un total de 100 points), il cesse de faire effet.

Focaliseur : un morceau de carapace de tortue.

Protection d'autrui

Abjuration

Niveau : Prê 2, Protection 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Cette incantation protège la cible et crée un lien entre elle et le lanceur de sorts, qui récupère une partie des blessures infligées à l'individu protégé. Ce dernier gagne un bonus de parade de +1 à la CA et un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. Dans le même temps, les attaques et sorts (ou pouvoirs, etc.) infligeant des dégâts l'affectent deux fois moins que prévu, le lanceur de sorts subissant la moitié des dégâts à la place du bénéficiaire. Les attaques ne faisant pas perdre de points de vie (charme-personne, affaiblissements temporaires de caractéristique, absorption d'énergie, effets de mort, etc.) affectent normalement la cible. Si cette dernière voit ses points de vie diminués suite à une perte de points de **Constitution**, elle supporte seule cette baisse (il ne s'agit pas d'une attaque directe, le jeteur de sorts ne subit donc pas sa part de dégâts). Quand le sort s'achève, l'individu protégé encaisse de nouveau normalement les blessures, mais celles absorbées par le lanceur de sorts ne lui sont pas transmises à retardement.

Le sort cesse immédiatement si les deux personnages liés s'écartent trop l'un de l'autre et dépassent les limites de portée.

Focaliseurs : deux anneaux en platine (valeur minimale 50 po chacun) devant être portés, l'un par le bénéficiaire, l'autre par le lanceur de sorts.

Purification de nourriture et d'eau

Transmutation

Niveau : Dru 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Cible : 30 dm³/niveau d'eau et de nourriture impropres à la consommation

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort rend la nourriture avariée et l'eau croupie respectivement mangeable et potable. Il n'évite pas un éventuel pourrissement futur. L'eau maudite et les breuvages ou aliments du même genre voient leur pouvoir annulé par purification de nourriture et d'eau. Par contre, le sort reste sans effet sur les potions magiques et les créatures, quelles qu'elles soient.

Note. 30 dm³ correspondent à 30 litres d'eau.

Pyrotechnie

Transmutation

Niveau : Bard 2, Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cible : 1 source de feu (cube de 6 m d'arête maximum)

Durée : 1d4+1 rounds, ou 1d4+1 rounds après que les créatures ont quitté le nuage de fumée (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ou Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui ou non (voir description)

Selon la version choisie, pyrotechnie transforme un feu en feu d'artifice aveuglant ou en nuage de fumée épaisse et étouffante.

Feu d'artifice. Cette version prend la forme d'un bref bouquet de lueurs éblouissantes et colorées. Il aveugle les créatures situées à 36 mètres ou moins pendant 1d4+1 rounds si elles ratent un jet de Volonté. Seuls les individus ayant le feu en ligne de mire peuvent être affectés et un test de résistance à la magie réussi permet d'éviter cette cécité temporaire.

Nuage de fumée. Dépaisses volutes de fumée s'élèvent du point d'origine du sort et forment un nuage opaque s'étendant à 6 mètres à la ronde. Il persiste pendant 1 round par niveau du personnage. Il est impossible de voir à l'intérieur, même à l'aide de vision dans le noir. Toutes les créatures prises dans le nuage voient leur scores de **Force** et de **Dextérité** diminués de 2 points chacun si elles ratent un jet de Vigueur. Cet effet se prolonge pendant 1d4+1 rounds après que le nuage se dissipe ou que les créatures en sortent. La résistance à la magie ne protège pas contre cette version du sort.

Composante matérielle : une source de feu, qui s'éteint automatiquement. Un foyer dépassant la zone d'effet du sort (6 mètres de côté) n'est que partiellement soufflé. Les feux magiques ne sont pas éteints, mais une créature à base de feu (par exemple un élémentaire du Feu) utilisé comme source d'énergie pour pyrotechnie perd 1 point de vie par niveau de lanceur de sorts.

Rabougrissement des plantes

Transmutation

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible ou zone d'effet : voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort a deux versions différentes :

Taille. La première version réduit d'environ un tiers la densité de la végétation affectée (herbe, buissons, lianes, arbres, etc.), ce qui la rend plus clairsemée. Cet effet fonctionne à longue portée (120 mètres + 12 mètres par niveau du personnage). Les plantes affectées semblent avoir été récemment taillées.

Au choix du lanceur de sorts, la zone d'effet prend la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est possible de définir des points au sein de cette zone qui ne seront pas affectés.

Interruption de croissance. Cette version touche toutes les plantes dans un rayon de 750 mètres. Leur productivité est réduite d'un tiers pour l'année à venir.

Rabougrissement des plantes contre croissance végétale.
Enfin, ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

Rage

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Ens 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature vivante et consentante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : concentration + 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +1 en **Force** et **Constitution** et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté. Dans le même temps, elles subissent un malus de -2 à la CA. Pour le reste, l'effet est identique au pouvoir de rage de berserker, si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués au terme de la rage.

Ralentissement du poison

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 2, Dru 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est temporairement immunisé contre les effets du poison. Toute substance toxique courant dans ses veines cesse de l'affecter jusqu'au terme de la durée indiquée. Cela est aussi valable pour tout nouveau poison qu'il reçoit tant que le sort fait effet. Ralentissement du poison ne soigne pas les dégâts que cette substance a pu infliger avant.

Ramollissement de la terre et de la pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 2, Terre 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : 1 carré de 3 m de côté/niveau (voir description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, la pierre et la terre comprises dans la zone d'effet se ramollissent, à condition qu'elles soient à l'état naturel (autrement dit, qu'on ne les ait pas travaillées). La terre humide devient une boue épaisse, la terre sèche du sable ou de la terre friable, et la roche une argile meuble qu'il est aisé de façonner. Le personnage affecte une zone de 3 mètres de côté, sur une profondeur allant de 30 centimètres à 1,20 mètre, selon la résistance du sol. Ce sort reste sans effet sur la pierre magique, enchantée ou ouvragée, de même que sur les créatures de terre ou de pierre.

Les individus pris dans la boue doivent réussir un jet de Réflexes, sinon ils sont incapables de se déplacer, combattre ou lancer des sorts pendant 1d2 rounds. En cas de succès, ils peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale, mais pas courir ou charger.

Les créatures se trouvant dans une zone de terre friable voient leur vitesse de déplacement réduite de moitié. Elles ne peuvent ni courir ni charger.

La pierre transformée en argile ne gêne pas les déplacements. Par contre, elle permet aux personnages de creuser des passages ou de dégager des endroits auxquels ils ne pouvaient pas accéder. Un groupe d'aventuriers emprisonné dans une grotte peut ainsi ramollir un mur et y creuser une issue. Ramollissement de la terre et de la pierre ne fonctionne pas sur la pierre travaillée, mais permet d'affecter des surfaces verticales (parois de falaise, murs de grotte naturelle, etc.) ou horizontales (plafonds de grotte). Cela provoque généralement un éboulement restreint, la matière affectée se détachant d'elle-même de son support.

Il est possible d'infliger quelques dégâts à une structure (mur, tour, etc.) en ramollissant le sol sur lequel elle repose, ce qui provoque un tassement brutal. Mais les structures construites avec soin n'ont aucune chance d'être sapées de cette façon. À peine seront-elles légèrement endommagées.

Rapetissement

Transmutation

Niveau : Ens 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m³/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort rapetisse instantanément la créature humanoïde prise pour cible, réduisant sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié, et divisant son poids par huit. Cette diminution fait descendre sa catégorie de taille d'un cran. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +1 en **Dextérité** et d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et à la CA. Dans le même temps, il subit un malus de -1 en **Force** (jusqu'à un minimum 1).

Un humanoïde de taille P dont la taille passe à TP présente un espace occupé de 75 centimètres et une allonge naturelle de 0 mètre (ce qui signifie qu'il doit entrer dans la case de son adversaire pour l'attaquer). Un humanoïde de taille G dont la taille passe à M affiche un espace occupé et une allonge naturelle de 1,50 mètre. Ce sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement de la cible.

L'équipement porté par la cible rapetisse avec elle. Armes de corps à corps et projectiles infligent moins de dégâts. Les autres propriétés magiques restent intactes. Un objet rapetissé (y compris un projectile ou une arme de corps à corps) recouvre sa taille normale si son possesseur le lâche. Cela signifie que les armes de jet infligent des dégâts normaux (les projectiles infligent des dégâts basés sur l'arme qui sert à les lancer).

Les effets magiques réduisant la taille ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie qu'on ne peut pas lancer plusieurs fois rapetissement sur un même humanoïde.

Rapetissement contre et dissipe agrandissement.

Composante matérielle : une pincée de poudre de fer.

Rapetissement d'animal

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 animal consentant de taille P, M, G ou TG

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à rapetissement, si ce n'est qu'il affecte un animal consentant (pas contre lequel il se bat, par exemple). Réduisez les dégâts infligés par les attaques naturelles de l'animal conformément à sa nouvelle taille

Rapidité

Transmutation

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts :

Quand il entreprend une action d'attaque à outrance, le sujet peut porter une attaque supplémentaire à l'aide de l'arme qu'il manie. On exploite alors le bonus de base à l'attaque maximal de la créature, auquel on ajoute tous les modificateurs relatifs à la situation. Cet effet n'est pas cumulable avec un autre de même type. Du reste, il ne confère pas véritablement une action supplémentaire, ce qui signifie qu'il ne permet pas de lancer un second sort ou d'entreprendre une action supplémentaire dans le même round.

La créature bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque, mais également d'un bonus d'esquive de +1 à la CA et aux jets de Réflexes. Elle perd le bénéfice de ce bonus d'esquive dans toute situation où elle ne peut profiter de son bonus de **Dextérité** à la CA.

Les modes de déplacement de la créature (ce qui inclut déplacement terrestre, creusement, escalade, vol et nage) augmentent de 6 « pas » (9 mètres), jusqu'à un maximum égal à deux fois la vitesse de déplacement normale du sujet. Il s'agit d'un bonus d'altération qui affecte la distance de saut de la créature.

Plusieurs effets de rapidité ne sont pas cumulatifs. Rapidité contre et dissipe lenteur.

Composante matérielle : un copeau de racine de réglisse.

Rapport

Divination

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature vivante touchée/3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est particulièrement utile lorsque le prêtre a besoin de savoir où en sont ses compagnons en cas de séparation du groupe. Le rapport qu'il reçoit indique la position et l'état de santé de chacun : en pleine forme, blessé, hors de combat, chancelant, inconscient, mourant, nauséux, paniqué, étourdi, empoisonné, malade, confus, etc. Une fois les sujets nommés, la distance ne constitue plus un obstacle entre eux et le prêtre, à condition que tous restent dans le même plan d'existence. Si l'un d'eux le quitte, le lanceur de sorts cesse aussitôt de recevoir des informations à son sujet.



Rayon affaiblissant

Nécromancie

Niveau : Ens 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rayon scintillant jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci subit une perte temporaire d'1d6 points de **Force** (les points perdus étant regagnés à la fin de la durée du sort), auquel s'ajoute un point supplémentaire tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de cinq points supplémentaires). La valeur de Force de la cible ne peut en aucun cas tomber en dessous de -5.

Rayon ardent

Évocation [feu]

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un ou plusieurs rayons

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le mage frappe ses ennemis de rayons brûlants. Il peut en tirer un, plus un tous les quatre niveaux de lanceur de sorts au-delà du niveau 3 (pour un maximum de trois rayons pour 11 niveaux de lanceurs de sorts). Il faut effectuer une attaque de contact à distance pour chaque rayon. Chacun inflige 4d6 points de dégâts de feu. On les tire simultanément sur une ou plusieurs cibles, mais tous doivent viser des sujets situés à « 6 pas » (9 mètres) ou moins les uns des autres.

Rayon d'épuisement

Nécromancie

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Un rayon noir jaillit du doigt tendu du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci est alors épuisée jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit un jet de Vigueur, elle est simplement fatiguée. Par contre, un personnage déjà fatigué est désormais épuisé.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées. Contrairement à la fatigue et à l'épuisement normaux, l'effet s'arrête au terme du sort.

Composante matérielle : une goutte de sueur.

Rayon de givre

Évocation [froid]

Niveau : Ens 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rayon de givre jaillit du doigt tendu du mage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Le rayon inflige 1d3 points de dégâts de froid.

Réduction d'objet

Transmutation

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet touché allant jusqu'à 60 dm³/niveau

Durée : 1 jour/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de réduire la taille d'un objet non magique, jusqu'à ce que ses dimensions ne fassent plus qu'un seizième de leur valeur normale (ce qui correspond à peine à 1/4 000^e de son volume et de sa masse initiaux). Ce changement réduit donc l'objet de quatre catégories de taille (de G à Min, par exemple). Le personnage peut également modifier la texture de l'objet réduit afin de lui donner la souplesse du tissu. Le mage n'a qu'à jeter l'objet sur une surface dure et prononcer un mot de commande pour récupérer l'objet initial. Même un feu et son combustible peuvent être rapetissés à l'aide de ce sort, qui cesse instantanément de faire effet dès que l'objet retrouve sa taille initiale.

Regain d'assurance

Abjuration

Niveau : Bard 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature plus 1 autre/4 niveaux, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 10 minutes (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner de l'assurance au sujet, ce qui lui confère un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant 10 minutes. S'il est déjà sous l'influence d'un sort ou effet de terreur, celui-ci est réprimé pendant toute la durée de regain d'assurance.

Regain d'assurance contre et dissipe frayeur.

Réparation

Transmutation

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Cible : 1 objet pesant jusqu'à 500 g

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de réparer les dommages superficiels causés aux objets (fêlure, déchirure, etc., mais pas les déformations comme dans le cas d'un sort de distorsion du bois). Sur un objet métallique, le sort peut par exemple réparer un anneau, ressouder un maillon de chaîne cassé, reforge un médaillon ou une dague à lame fine (à condition que ces objets ne soient cassés qu'en un seul endroit). Les objets en bois, céramique ou terre cuite sont totalement réparés, même s'ils étaient endommagés en plusieurs endroits. De même, réparation rebouche impeccablement un trou dans un sac en cuir ou une outre. On peut utiliser ce sort pour réparer un objet magique, mais les pouvoirs de ce dernier ne lui sont pas rendus. Cette transmutation ne permet pas de réparer un bâton, une baguette ou un sceptre brisé. Enfin, elle n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

Réparation intégrale

Transmutation

Niveau : Prê 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m3/niveau

Ce sort est semblable à réparation, si ce n'est qu'il répare totalement l'objet choisi, même si celui-ci est endommagé en de multiples endroits. Il ne rend pas la magie des objets qu'il répare, et il est impossible de s'en servir pour ressouder un bâton, baguette ou autre sceptre brisé. On ne peut pas non plus remettre à neuf un objet tordu, calciné, désintégré, réduit en poussière, fondu ou vaporisé. Il n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

Repérage

Divination

Niveau : Bard 0, Dru 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Le **druide** sait instantanément où se trouve le nord. Ce sort est utile dans tous les environnements où un nord magnétique existe, mais il se peut qu'il ne fonctionne pas dans certains plans. À noter que, même si le personnage apprend inmanquablement la direction du nord, il peut la perdre en quelques instants s'il ne dispose pas de repères visuels l'aidant à s'orienter.

Repli expéditif

Transmutation

Niveau : Bard 1, Ens 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 6 « pas » (9 mètres, il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, vol ou nage). Par contre, il affecte la distance maximale qu'il peut parcourir en sautant (voir la compétence **Saut**).

Ce sort n'entre pas forcément dans le cadre d'une retraite en bonne et due forme. Il dépeint simplement la réaction habituelle d'un magicien face à un combat.

Résistance

Abjuration

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens 0, Prê 0

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort protège la cible en lui conférant temporairement un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde.

Composante matérielle profane : une cape miniature.

Résistance aux énergies destructives

Abjuration

Niveau : Dru 2, Ens 2, Feu 3, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une protection limitée contre la forme d'énergie choisie : acide, électricité, feu, froid ou son. Le sujet bénéficie d'une résistance de (10) contre le type d'énergie choisi, ce qui signifie que chaque fois qu'il subit des dégâts (que leur source soit d'origine naturelle ou magique), ceux-ci sont réduits de 10 points avant d'être retirés de ses points de vie restant. Cette résistance passe à 20 points au niveau 7 de lanceur de sorts et à 30 points (le maximum) au niveau 11. Le sort protège également l'équipement du bénéficiaire.

Résistance aux énergies destructives ne fait qu'absorber les dégâts. Le sujet ne doit donc être victime d'effets secondaires malheureux, comme se noyer dans un bassin d'acide ou être pris dans la glace.

Note. Résistance aux énergies destructives prend le pas sur protection contre les énergies destructives (ces sorts ne sont donc pas cumulatifs). Si un personnage bénéficie de protection contre les énergies destructives et de ce sort, la protection agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

Respiration aquatique

Transmutation

Niveau : Dru 3, Eau 3, Ens 3, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : créatures vivantes touchées

Durée : 2 heures/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les créatures affectées peuvent respirer sous l'eau sans problème. Si le personnage décide d'en faire bénéficier plusieurs compagnons, il faut diviser la durée indiquée par le nombre d'individus affectés.

Il est impossible d'utiliser ce sort pour empêcher une créature de respirer à l'air libre.

Composante matérielle profane : un petit roseau ou un brin de paille.

Restauration partielle

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort dissipe les effets magiques réduisant l'une des caractéristiques de la cible (comme rayon affaiblissant) ou permet de récupérer 1d4 points d'une caractéristique temporairement affaiblie (par exemple, suite à un empoisonnement ou à l'attaque d'une ombre). Restauration partielle élimine toute fatigue dont est victime le sujet. Si le personnage est épuisé, il devient simplement fatigué. Le sort ne peut rien contre les diminutions permanentes de caractéristique.

Runes explosives

Abjuration [force]

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet touché pesant moins de 5 kg

Durée : permanente jusqu'à explosion (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage trace ces symboles mystiques sur un livre, une carte, un parchemin ou tout support pouvant accueillir un texte. Dès que quelqu'un lit les runes, elles explosent, infligeant 6d6 points de dégâts de force. Quiconque se trouve assez près pour lire le texte subit la totalité des dégâts, sans jet de sauvegarde. Les autres créatures situées dans un rayon de 2 « pas » (3 mètres) ont droit à un jet de Réflexes ; en cas de succès, elles n'essuient que la moitié des dégâts. Le support est lui aussi endommagé par les runes explosives (pas de jet de sauvegarde).

Le lanceur de sorts et les personnes qu'il désigne au moment de l'incantation peuvent lire le texte sans déclencher l'explosion. Le mage peut également faire disparaître les runes quand il le souhaite. Les autres aussi peuvent les effacer, mais seulement à l'aide de dissipation de la magie ou d'effacement. À noter toutefois qu'une tentative de dissipation ratée provoque automatiquement l'explosion.

Note. Les pièges magiques tels que runes explosives sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour les repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour les neutraliser. Pour chacun des deux jets, le DD est de 25 + niveau du sort, soit 28 pour runes explosives.

Ruse du renard

Transmutation

Niveau : Bar 2, Ens 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée se montre plus maligne. Le sort octroie un bonus d'altération de +2 en **Intelligence**. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de l'Intelligence. Le sort ne confère pas de points de compétence supplémentaires.

Composantes matérielles profanes : quelques poils de renard, ou encore un peu de crotte.



Sagesse du hibou

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens 2, Prê 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée se montre plus sage. Le sort octroie un bonus d'altération de +2 en **Sagesse**. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de la Sagesse. Les **prêtres** et **druïdes** (et autres lanceurs de sorts dépendant de la Sagesse) bénéficiant de sagesse du hibou ne gagnent pas de sorts supplémentaires.

Composantes matérielles profanes : quelques plumes de hibou, ou encore un peu de fiente.

Sanctuaire

Abjuration

Niveau : Prê 1, Protection 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Une fois le personnage protégé par sanctuaire, tout adversaire tentant de l'attaquer, ou de le prendre pour cible avec un sort, doit commencer par réussir un jet de Volonté. En cas de succès, il n'est pas affecté par le sort et peut agir normalement. Dans le cas contraire, il est incapable d'attaquer le bénéficiaire (mais perd tout de même l'action correspondante) et ne peut lui faire le moindre mal tant que dure le sort. Les créatures qui n'agressent pas le personnage ne sont pas affectées par sanctuaire. Le sort n'empêche pas l'individu protégé d'être menacé par des sorts de zone ou à effet. Le bénéficiaire peut agir à sa guise et lancer librement des sorts qui ne sont pas offensifs. Mais s'il attaque qui que ce soit, le sort cesse de faire effet. Un **prêtre** protégé par sanctuaire peut par exemple soigner les blessures de ses compagnons, mais aussi lancer bénédiction, convoquer des monstres, etc.

Saut

Transmutation

Niveau : Dru 1, Ens 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +10 aux tests de **Saut**. Ce bonus d'altération passe à +20 au niveau 5 de lanceur de sorts, et à +30 (le maximum) au niveau 9 de lanceur de sorts.

Composante matérielle : une patte arrière de sauterelle, que l'on casse en prononçant l'incantation.

Sceau du serpent

Invocation (création) [force]

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : livre ou texte touché

Durée : permanente ou jusqu'à utilisation ; jusqu'à libération ou 1d4 jours + 1 jour/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, un symbole s'inscrit au cœur d'un texte (livre, parchemin, carte, etc.), long de 30 mots ou plus. Dès que quelqu'un le lit, un serpent de couleur ambrée apparaît et frappe aussitôt le lecteur (à condition qu'une ligne d'effet existe entre le symbole et la cible). Il convient de noter que le seul fait de voir le texte ne déclenche pas le sort ; il doit être lu délibérément. La cible a droit à un jet de Réflexes. Si elle le réussit, le serpent se dissipe dans une lueur brune accompagnée d'un peu de fumée de même teinte et d'un bruit sourd. Dans le cas contraire, elle se retrouve prisonnière d'une bulle scintillante de couleur ambrée, qui l'immobilise pendant 1d4 jours, +1 jour par niveau du lanceur de sorts (à moins que ce dernier ne décide de la relâcher plus tôt).

Tant qu'il reste enfermé dans le champ de force, le sujet ne vieillit pas. Il cesse également de respirer et de dormir, n'a ni faim ni soif, et ne peut pas récupérer ses sorts. Il est dans un état d'animation suspendue, sans conscience du monde qui l'entoure. Il peut être blessé, voire tué, par des forces extérieures, car la bulle de stase ne le protège pas des attaques. S'il tombe entre -1 et -9 points de vie, il ne perd pas davantage de pv, mais son état ne se stabilise pas non plus avant la fin de la durée indiquée.

Le symbole dissimulé ne peut pas être remarqué par des moyens normaux, et détection de la magie révèle seulement que le texte entier est magique. En cas de succès, dissipation de la magie fait disparaître un sceau du serpent. Effacement aussi, mais en détruisant la page tout entière. Il est possible de lancer sceau du serpent avec d'autres sorts dissimulant ou modifiant le contenu d'un texte, comme par exemple page secrète.

Composantes matérielles : de la poudre d'ambre (500 po minimum), une écaille de serpent et une pincée de spores de champignon.



Serviteur invisible

Invocation (création)

Niveau : Bard 1, Ens 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le serviteur invisible est une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que son créateur juge bon de lui confier. Il peut aller chercher des objets, ouvrir les portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Il n'exécute qu'une seule tâche à la fois, mais la répète inlassablement jusqu'à ce qu'on lui dise de faire autre chose. On peut donc lui ordonner, par exemple, de lessiver le plancher, puis se désintéresser totalement de lui tant qu'il reste à portée. Il ne peut ouvrir que les portes, couvercles et tiroirs normaux. Sa **Force** est réduite (-4 seulement, ce qui lui permet à peine de soulever 10 kilos ou de tirer jusqu'à 50 kilos). Il peut déclencher les pièges, mais seulement en leur imprimant un maximum de 10 kilos de pression, ce qui signifie que certains ne s'actionneront pas à son contact. Il est incapable de réaliser les tâches nécessitant un test de compétence affublé d'un DD de 10 ou plus ou un test de compétence n'étant pas innée. Sa vitesse de déplacement est de 4,50 mètres.

Le serviteur est incapable de combattre de quelque façon que ce soit. Rien ne peut le tuer, mais il se dissipe s'il subit un total de 6 points de dégâts infligés par des attaques de zone (il n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde). Il cesse d'exister dès que son créateur tente de l'envoyer trop loin (c'est-à-dire en dehors des limites de portée).

Composante matérielle : un bout de ficelle et un peu de bois.

Signature magique

Universel

Niveau : Ens 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : 1 rune ou marque personnelle devant tenir dans un carré de 30 cm de côté

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet au magicien d'apposer sa signature ou marque personnelle, qui ne peut comprendre plus de six caractères distincts. Au choix, le symbole peut être visible ou invisible. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau (même la pierre ou le métal), sans pour autant endommager l'objet sur lequel elle est placée. Si la marque est invisible, détection de la magie l'entoure d'une aura qui la rend visible (mais elle n'en devient pas forcément compréhensible pour autant). Détection de l'invisibilité permet également de repérer une rune invisible. Lecture de la magie révèle les mots contenus dans la signature, le cas échéant. Rien ne permet de dissiper la rune, qui peut être effacée normalement par son créateur ou grâce au sort effacement. Si on la trace sur un être vivant, elle s'atténue peu à peu et disparaît au bout d'un mois environ.

Silence

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon, centrée sur une créature, un objet ou un point donné

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description) ou aucun (objet)

Résistance à la magie : oui (voir description) ou non (objet)

Au terme de l'incantation, un silence absolu s'abat sur la zone choisie par le personnage. Tous les sons cessent d'exister : les conversations s'interrompent, il est impossible de jeter le moindre sort à composante verbale et nul bruit n'entre dans la zone ou n'en sort. Silence peut être lancé n'importe où (il n'est pas nécessaire de prendre un objet pour cible), mais sa zone d'effet reste stationnaire, à moins qu'on ne le jette sur une créature (dans ce cas, elle se déplace avec). Un individu ne désirant pas être pris pour cible par le sort peut y échapper en réussissant un jet de Volonté (et, le cas échéant, grâce à sa résistance à la magie). Les objets détenus par une créature ont eux aussi droit à un jet de sauvegarde (et à un éventuel test de résistance à la magie), de même que les objets magiques émettant des bruits, mais ce n'est pas le cas des objets appartenant à personne ou des points ne correspondant à rien de solide. Ce sort prodigue une fantastique protection contre les attaques de son ou de langage, telles qu'injonction, le chant d'une harpie, etc.

Simulacre de vie

Nécromancie

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Le mage manipule les pouvoirs de la mort pour échapper à cette dernière dans une certaine mesure. Tant que ce sort fait effet, le personnage gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 1d10 +1 par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum).

Composante matérielle : un peu d'alcool à l'aide duquel le mage dessine des sceaux sur son corps lors de l'incantation. Les sceaux en question sont invisibles une fois l'alcool évaporé.

Soins importants

Invocation (guérison)

Niveau : Guérison 3, Prê 3

Ce sort est semblable à soins légers, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Soins légers

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 1, Dru 1, Guérison 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) (voir description)

En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

Soins modérés

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 2, Dru 3, Guérison 2, Prê 2

Ce sort est semblable à soins légers, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Soins superficiels

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 0, Prê 0

Ce sort est semblable à soins légers, si ce n'est qu'il guérit juste 1 point de dégâts.

Sommeil

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 1, Ens 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 1 ou plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 3 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort endort 4 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, se sont les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les DV qui ne suffisent pas pour affecter la cible suivante sont perdus.

Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit normal ne suffit pas. Réveiller un compagnon constitue une action simple. Sommeil reste sans effet sur les créatures inconscientes, les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Composante matérielle : une pincée de sable fin, une poignée de pétales de rose ou un criquet vivant.

Sommeil profond

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens 3

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Ce sort est semblable à sommeil, si ce n'est qu'il affecte 10 DV de créatures.

Son imaginaire

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 0, Ens 0

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sons illusoire

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (montante, descendante, approchante, etc.). Le personnage choisit le type de bruit qu'il souhaite obtenir au cours de l'incantation, et il lui est par la suite impossible de le modifier.

Le volume du son dépend du niveau du personnage, qui peut générer autant de bruit que quatre humains normaux par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de vingt humains). Il est possible de faire croire que des gens chantent ou crient non loin, ou qu'ils marchent, qu'ils courent, etc. Le son généré peut prendre n'importe quelle forme, du moment qu'il ne dépasse pas les limites de volume imposées. Une horde de rats courant et criant produit autant de bruit que huit humains se livrant au même exercice. Le rugissement d'un lion fait autant de bruit que seize humains, contre vingt humains pour le feulement d'un tigre sanguinaire.

À noter que son imaginaire permet d'augmenter fortement l'efficacité d'image silencieuse.

Composante matérielle : un peu de cire ou de laine brute.

Sphère d'invisibilité

Illusion (hallucination)

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Zone d'effet : sphère de 3 m de rayon autour de la créature ou de l'objet touché

Ce sort est semblable à invisibilité, si ce n'est qu'il rend invisibles toutes les créatures situées à 2 « pas » (3 mètres) ou moins du sujet (ou de l'objet) choisi comme point central. L'effet se déplace avec le sujet.

Les individus affectés par ce sort se voient normalement. Ils redeviennent visibles dès qu'ils sortent de la sphère, mais les créatures qui y pénètrent une fois l'incantation achevée ne deviennent pas invisibles. Les individus affectés (autres que le sujet) redeviennent visibles dès qu'ils attaquent, mais leurs compagnons restent invisibles. Par contre, si le sujet déclenche une attaque, le sort s'achève instantanément et tous ses compagnons redeviennent visibles en même temps que lui.

Sphère de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 2, Ens 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : sphère de 1,50 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère une boule de feu qui roule dans la direction indiquée par son créateur et brûle tout ce qu'elle touche. Elle se déplace de 6 « pas » (9 mètres) par round et peut faire des bonds de 9 mètres pour atteindre ses cibles. Dès qu'elle atteint une créature, elle s'immobilise pour 1 round, le temps de lui infliger 2d6 points de dégâts de feu (la cible peut s'en prémunir en réussissant un jet de Réflexes). La sphère enflammée passe au-dessus des obstacles hauts de 1,20 mètre maximum (murets, meubles bas, etc.). Les matériaux inflammables s'enflamment à son contact. Elle éclaire autant qu'une torche.

La sphère se déplace tant que son créateur la dirige (il lui en coûte une action de mouvement à chaque round). Sinon, elle s'immobilise et continue de brûler jusqu'au terme de la durée indiquée. On peut l'éteindre par tous les moyens permettant de venir à bout d'un feu de cette taille. Sa surface est spongieuse, et les chocs n'infligent pas d'autres dégâts que ceux occasionnés par les flammes. Elle est incapable de pousser une créature refusant de s'écarter ou de traverser un obstacle solide. Elle disparaît dès qu'elle sort des limites de portée.

Composantes matérielles profanes : une pincée de suie, un peu de soufre et quelques grammes de poudre de fer.

Splendeur de l'aigle

Transmutation

Niveau : Bar 2, Ens 2, Prê 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée affiche un port inhabituel, semble davantage articulée et puissante. Le sort octroie un bonus d'altération de +2 en **Charisme**. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation du Charisme. Les **ensorceleurs** et **bardes** (et autres lanceurs de sorts dépendant du Charisme) bénéficiant de splendeur de l'aigle ne gagnent pas de sorts supplémentaires.

Composantes matérielles profanes : quelques plumes d'aigle, ou encore un peu de fiente.

Stimulant

Transmutation

Niveau : Dru 0, Prê 0

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire gagne 1 point de vie temporaire.

Suggestion

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Bard 2, Ens 3

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'influencer les actes de la cible en lui suggérant ce qu'elle devrait faire. La suggestion, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de telle façon que l'action conseillée semble raisonnable. Demander à la cible de se frapper, de s'empaler sur son arme ou de s'immoler annule automatiquement le sort. Par contre, suggérer à quelqu'un qu'un bassin d'acide est en réalité rempli d'eau pure et qu'un bain lui ferait du bien est totalement acceptable. De même, inciter un dragon rouge à cesser d'attaquer le groupe afin que les aventuriers et lui aillent ensemble s'emparer d'un fabuleux trésor est une utilisation tout à fait légitime de cet enchantement.

L'action suggérée peut se poursuivre jusqu'au terme de la durée indiquée, comme dans le cas du dragon. Par contre, si elle peut être menée à bien plus rapidement, le sort s'achève dès que le sujet l'accomplit. Il est également possible de spécifier un événement qui incitera la cible à se comporter d'une certaine façon. Le personnage peut par exemple suggérer à un chevalier de donner son destrier au premier paysan qu'il verra. S'il n'en rencontre aucun d'ici la fin du sort, le chevalier conservera son cheval.

Si la suggestion est particulièrement raisonnable, le jet de sauvegarde peut s'accompagner d'un malus (-1, -2, etc.).

Composantes matérielles : une langue de serpent et une goutte d'huile aromatique (laquelle pourra être remplacée par un rayon de miel).



Tempête de neige

Invocation (création) [froid]

Niveau : Dru 3, Ens 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (12 m de rayon sur 6 m de haut)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

La neige fondue générée par ce sort tombe avec une telle violence qu'elle bloque le champ de vision de toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (même celles qui bénéficient de vision dans le noir). Dans le même temps, le sol se couvre presque instantanément d'une pellicule glissante, qui réduit tous les déplacements à la moitié de la vitesse normale dans la zone d'effet si les créatures concernées réussissent un test d'**Équilibre** (DD 10). En cas d'échec, elles ne peuvent se déplacer pendant ce round. Si le test est raté de 5 points au moins, elles chutent (voir la compétence **Équilibre** pour de plus amples renseignements).

La tempête de neige éteint torches et feux de petite taille.

Composantes matérielles profanes : une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

Ténèbres

Évocation [obscurité]

Niveau : Bard 2, Ens 2, Prê 2

Composantes : V, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de 4 « pas » (6 mètres) de rayon. Toutes les créatures situées dans la zone bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de les rater). Même celles qui sont habituées à voir dans l'obscurité (à l'aide de vision dans le noir ou de vision nocturne, par exemple) ont une chance de rater leurs coups dans la zone de ténèbres. Les sources d'éclairage normales (bougies, torches, lanternes, etc.) ne fournissent plus la moindre luminosité, tout comme les sorts de lumière de niveau inférieur (comme lumière ou lumières dansantes). Les sorts de lumière de plus haut niveau (comme lumière du jour) ne sont pas affectés par ténèbres.

Si le sort est lancé sur un petit objet recouvert d'un cache opaque, les effets de ténèbres sont bloqués tant que le cache reste en place.

Ténèbres contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur.

Composantes matérielles profanes : un peu de fourrure de chauve-souris, à laquelle on ajoute une goutte de poix ou un morceau de charbon.

Ténèbres profondes

Évocation [obscurité]

Niveau : Prê 3

Durée : 1 jour/niveau (T)

Ce sort est semblable à ténèbres, si ce n'est que l'objet touché au moment de l'incantation libère une zone d'obscurité absolue dans un rayon de 12 « pas » (18 mètres) et qu'il dure plus longtemps.

Ténèbres profondes et lumière du jour s'annulent temporairement l'un l'autre, avec pour conséquence que les conditions d'éclairage redeviennent normales à l'endroit où les zones d'effet des deux sorts se rencontrent.

Ténèbres profondes contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur, tels que lumière et lumière du jour.

Texte illusoire

Illusion (fantasme)[mental]

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute ou plus (voir description)

Portée : contact

Cible : 1 objet touché de 5 kg maximum

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au cours de l'incantation, le personnage rédige quelques lignes sur un morceau de papier, parchemin ou autre. Le texte illusoire semble être un écrit magique ou en langue étrangère. Seules les personnes choisies au moment de l'incantation peuvent le lire. Pour les autres, il reste inintelligible, même si un illusionniste reconnaît qu'il se trouve en présence d'un texte illusoire.

Toute créature non autorisée à lire le texte et tentant tout de même de le faire déclenche un mécanisme de défense qui l'oblige à effectuer un jet de Volonté. En cas de succès, elle parvient à détourner les yeux et se sent juste un peu désorientée. Dans le cas contraire, elle est sensible à la suggestion intégrée au texte lors de l'incantation. Cette suggestion ne dure que 30 minutes. Elle prend souvent l'une des formes suivantes : " Ferme le livre et va-t-en ", " Oublie l'existence de cet ouvrage ", etc. En cas de dissipation de la magie réussie, le texte illusoire disparaît totalement, emportant le message secret avec lui. Le temps d'incantation dépend de la longueur du texte que l'on souhaite écrire, mais il ne peut jamais être inférieur à 1 minute.

Composante matérielle : une encre à forte teneur en plomb (valant un minimum de 50 po).



Toile d'araignée

Invocation (création)

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : toiles d'araignée dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort fait apparaître une grande quantité de fils épais, solides et gluants qui emprisonnent toutes les créatures situées dans la zone dangereuse. Ils sont semblables à ceux que tissent les araignées, mais en bien plus résistants. Le sort doit au moins être ancré en deux points solides et diamétralement opposés (sol et plafond, deux murs se faisant face, etc.), sinon la toile s'effondre et disparaît. Les créatures prises dans la toile (ou qui commettent l'imprudence de la toucher) se retrouvent aussitôt enchevêtrées.

Quiconque se trouve dans la zone d'effet au moment de l'incantation doit réussir un jet de Réflexes. En cas de succès, la créature ne touche aucun fil et est libre d'agir à sa guise, même s'il lui sera vraisemblablement difficile de se déplacer (voir ci-dessous). Dans le cas contraire, la créature est prise dans les fils. Elle peut se libérer en réussissant un test de **Force** (DD 20) ou d'**Évasion** (DD 25), ce qui lui demande 1 round. Une fois dégagée (ou si elle a réussi son jet de Réflexes), elle peut progresser à l'intérieur de la toile, mais très lentement. À chaque round, elle doit effectuer un nouveau test de Force ou d'Évasion. Elle avance de 1,50 mètre par tranche de 5 points obtenus au-dessus de 10.

La toile procure un abri pour 1,50 mètre de toile, et un abri total pour 6 mètres.

Les fils de la toile sont inflammables, et une arme équipée d'un cristal d'assaut de feu en vient à bout aussi aisément qu'un individu balayant de la main une toile d'araignée normale. Toute source de feu (torche, huile enflammée, etc.) brûle un carré de 1,50 mètre de côté par round. Les créatures prises dans les flammes subissent 2d4 points de dégâts.

Composante matérielle : un bout de toile d'araignée.



Vent de murmures

Transmutation [air]

Niveau : Bard 2, Ens 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 1,5 km/niveau

Zone d'effet : étendue de 3 m de rayon

Durée : 1 heure/niveau ou dès que la destination est atteinte

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'envoyer un message ou un son en le faisant transporter par le vent jusqu'au lieu souhaité. Le vent de murmures se rend à une destination connue du personnage et comprise dans les limites de portée, à condition de pouvoir y accéder (il lui est par exemple impossible de passer au travers des murs). Aussi léger et intangible qu'une brise, il délivre son message dès que sa destination est atteinte, même si personne n'est là pour l'entendre. Sa tâche accomplie, il se dissipe. Le personnage peut préparer un message de 30 mots maximum (il doit pouvoir être délivré en 1 round), à moins qu'il ne préfère que le vent de murmures ne "communique" avec le destinataire par le biais d'une légère ondulation dans l'air ambiant. La vitesse du vent peut, au choix, varier de 1,5 km/h à 9 km/h (soit 1,5 kilomètre toutes les 10 minutes). Quand le sort atteint son objectif, il tourbillonne sur place jusqu'à ce que son message soit délivré. Pas plus que bouche magique, vent de murmures ne peut prononcer d'incantation magique ou de mots de commande, ou encore activer d'effets magiques.

Ventriloquie

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 1, Ens 1

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sons intelligibles (paroles le plus souvent)

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Le personnage peut faire en sorte que sa voix (ou tout autre son) semble jaillir de l'endroit de son choix (la bouche d'une autre créature ou d'une statue, derrière une porte, au fond d'un couloir, etc.). Il peut s'exprimer par ventriloquie dans toutes les langues qu'il connaît. Quiconque réussit son jet de sauvegarde a conscience que les bruits sont illusoires (ce qui n'empêche pas de les entendre tout de même).

Focaliseur : parchemin enroulé de manière à constituer un petit cône.

Verrou du mage

Abjuration

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : porte, coffre ou portail touché, dans la limite de 3 m²/niveau

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un verrou du mage ferme solidement tout coffre, porte ou portail sur lequel on le lance. Le mage peut ouvrir son verrou sans la moindre difficulté. Pour les autres créatures, il ne peut être vaincu que par déblocage ou dissipation de la magie. Si quelqu'un tente d'enfoncer une porte ou un portail protégés par ce sort, ajoutez +10 au DD normal du test de **Force**. À noter que déblocage ne dissipe pas un verrou du mage, mais se contente de le rendre inactif pendant 10 minutes.

Composante matérielle : pour 25 po de poudre d'or.

Verrouillage

Abjuration

Niveau : Ens 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 porte, fenêtre ou autre, dans la limite de 2 m²/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation verrouille une porte, une fenêtre, un portail, des volets ou une herse. Verrouillage empêche d'ouvrir l'objet protégé (qui peut être en bois, métal ou pierre), exactement comme si ce dernier était fermé par un cadenas normal. Déblocage ou dissipation de la magie font disparaître le verrouillage. Quiconque souhaite enfoncer une porte ou autre protégée par ce sort voit le DD de son test de **Force** augmenté de 5 points.

Vision dans le noir

Transmutation

Niveau : Ens 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire acquiert la faculté de voir jusqu'à 12 « pas » (18 mètres) de distance dans le noir le plus complet. Les formes lui apparaissent clairement, mais il les voit en noir et blanc. Ce sort ne permet pas de voir dans l'obscurité magique.

Composante matérielle : une pincée de poudre de carotte séchée ou une agate.

Vision magique

Divination

Niveau : Ens 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : 1 minute/niveau (T)

Une fois le sort lancé, les yeux du personnage s'emplissent d'une lueur bleutée. Il est désormais capable de voir les auras magiques dans un rayon de 36 mètres. L'effet est semblable à celui d'une détection de la magie, mais il ne nécessite aucune forme de concentration. En outre, il permet de distinguer les auras et leur intensité plus rapidement.

Le mage décèle donc la localisation et l'intensité de toutes les auras magiques situées à vue. L'intensité d'un effet dépend du niveau du sort ou du niveau de lanceur de sorts de l'objet, comme cela est précisé dans la description du sort détection de la magie. Si les objets ou créatures portant les auras se trouvent dans la ligne de mire du mage, celui-ci peut effectuer un test d'**Art de la magie** pour déterminer l'école de magie de chacune (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + la moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet ne relevant pas d'un sort).

Si le personnage se concentre sur une créature précise située dans un rayon de 36 mètres en entreprenant une action simple, il est capable de dire si celle-ci dispose de pouvoirs magiques ou de facultés de jeteur de sorts, qu'ils soient d'origine profane ou divine (les pouvoirs magiques sont de nature profane). Il découvre également la force du plus puissant sort ou pouvoir magique que la cible est à même d'utiliser. Dans certains cas, vision magique peut se révéler trompeur – par exemple, si le mage en profite pour examiner un lanceur de sorts ayant déjà utilisé la majeure partie de ses pouvoirs quotidiens.

Vol

Transmutation

Niveau : Ens 3, Voyage 3

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort devient capable de voler à la vitesse de 18 mètres par round (12 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de soulever plus que sa charge maximale autorisée plus son armure.

Si le sort s'achève alors que le sujet se trouve toujours en l'air, la magie se dissipe peu à peu et le personnage perd 18 mètres d'altitude par round pendant 1d6 rounds. S'il atteint le sol avant la fin de ce délai, il atterrit sans souci. Sinon, il tombe et l'impact lui inflige 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres d'altitude restants. Il chute également si vol est dissipé (par une dissipation de la magie réussie, par exemple), mais pas s'il est annulé par une zone d'antimagie.

Focaliseur : une plume arrachée à un oiseau capable de voler.

Zone de vérité

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les créatures se trouvant dans la zone d'effet (ou qui y pénètrent tant que le sort fonctionne) sont incapables de mentir intentionnellement. Elles ont droit à un jet de sauvegarde pour se prémunir de l'enchantement quand celui-ci est lancé (ou quand elles entrent pour la première fois dans la zone de vérité). Les créatures affectées sont conscientes de ce qui leur arrive. Elles peuvent donc refuser de répondre à une question quand elles préféreraient mentir, ou rester aussi évasives qu'elles le souhaitent tant qu'elles disent la vérité. Quiconque quitte la zone d'effet est libre de proférer autant de mensonges qu'il le désire.



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