



MAKE  
SOMETHING  
of YOURSELF

the MOST EXCELLENT  
CELESTIAL  
PLAYERS TROUPE  
PRESENTS:  
the TRAGIC  
ACCOUNT  
of FYCIEN and the  
INFINITE STAIRCASE

BY  
D. B.  
find YOUR  
BELIEF  
SOU





### Magie profane sur les plans Extérieurs

<b>Abysses</b>	Ecole d'Illusion et sorts basés sur le hasard renforcés (Quintessence des sorts) ; Spécial : Chaque sort a 10% de chances d'attirer l'attention des Tanar'ris par niveau de sort (niveau 1 : 10%, niveau 2 : 20%)
<b>Achéron</b>	Sorts basés sur le hasard affaiblis
<b>Arborée</b>	
<b>Arcadie</b>	Ecole d'Illusion affaiblie
<b>Baator</b>	Sorts basés sur le hasard affaiblis ; Spécial : Chaque sort a 10% de chances d'attirer l'attention des Baatezus par niveau de sort (niveau 1 : 10%, niveau 2 : 20%)
<b>Bytopie</b>	
<b>Carcères</b>	
<b>Elysées</b>	
<b>Gaste Grise</b>	Toute magie basée sur les couleurs est annulée (s'applique aussi aux pouvoirs psioniques)
<b>Géhenne</b>	Ecole d'Enchantement affaiblie ; Ecole d'Invocation renforcée (Quintessence des sorts)
<b>Limbes</b>	Magie sauvage ; Ecole d'Illusion renforcée (Quintessence des sorts)
<b>Méchanus</b>	Ecole d'Illusion affaiblie ; Sorts basés sur le hasard annulés
<b>Mont Céleste</b>	Sorts basés sur le hasard affaiblis
<b>Outreterre</b>	
<b>Pandémonium</b>	Sorts basés sur le hasard renforcés (Quintessence des sorts) ; Les vents gênent le lancement des sorts à composante gestuelle
<b>Terres des Bêtes</b>	Les sorts de l'Air et les sorts affectant le climat ou la brume sont annulés
<b>Ysgard</b>	Sorts basés sur le hasard renforcés (Quintessence des sorts)

### Magie sur les plans Transitifs

<b>Astral</b>	Magie renforcée (incantation rapide)
<b>Ethéré</b>	Sorts de Force renforcés (quintessence des sorts)
<b>Ombre</b>	Sorts d'Obscurité et d'Ombre renforcés (quintessence des sorts) ; Sorts de Lumière et de Feu affaiblis

### 1d100

<b>01–19</b>	Le sort est renvoyé au personnage et prend effet normalement. S'il ne peut affecter le lanceur de sorts, il échoue simplement.
<b>20–23</b>	Une fosse circulaire de 4,50 mètres de diamètre s'ouvre sous les pieds du lanceur de sorts. Elle fait 3 mètres de profondeur par niveau de celui-ci.
<b>24–27</b>	Le sort échoue, mais la ou les cibles sont criblées d'une pluie de petits objets qui disparaissent en les touchant. L'averse dure 1 round. Pendant ce temps, les protagonistes sont aveuglés et doivent effectuer un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort) s'ils souhaitent jeter un sort.
<b>28–31</b>	Le sort affecte une cible ou une zone d'effet choisie au hasard. On doit choisir une cible située dans la portée du sort, ou résister le point d'origine du sort dans la limite de sa portée. Pour déterminer la direction dans laquelle est déplacé le point d'origine, lancez 1d8 sur la table des projectiles à impact. Pour déterminer la distance parcourue, lancez 3d6. Multipliez le résultat par 1,50 mètre pour les sorts à portée courte, par 6 mètres pour les sorts à portée moyenne et par 24 mètres pour les sorts à portée longue.
<b>32–35</b>	Le sort fonctionne normalement. En outre, il reste présent à l'esprit du jeteur de sorts. Les objets ne perdent pas de charge et l'effet ne compte pas dans la limite habituelle d'utilisation de l'objet ou du pouvoir magique concerné.
<b>36–39</b>	Le sort ne fonctionne pas, mais toutes les créatures situées à 9 mètres ou moins du jeteur de sorts bénéficient des effets de <i>guérison suprême</i> .
<b>40–43</b>	Le sort ne fonctionne pas, mais <i>silence</i> et <i>ténèbres profondes</i> recouvrent une zone de 9 mètres de rayon autour du personnage pendant 2d4 rounds.
<b>44–47</b>	Le sort ne fonctionne pas, mais <i>inversion de la gravité</i> recouvre une zone de 9 mètres de rayon autour du personnage pendant 1 round.
<b>48–51</b>	Le sort fonctionne, mais des couleurs chatoyantes dansent autour du personnage pendant 1d4 rounds. Considérez qu'il s'agit là d'une <i>poussière scintillante</i> (DD 10 + le niveau du sort jeté).
<b>52–59</b>	Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Il en va de même pour le sort et les éventuelles charges d'un objet magique.
<b>60–71</b>	Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Le sort reste dans l'esprit du personnage (il peut donc le réutiliser). Les objets ne perdent pas de charge et l'effet ne compte pas dans la limite habituelle d'utilisation de l'objet ou du pouvoir magique concerné.
<b>72–98</b>	Le sort fonctionne normalement.
<b>99–100</b>	Le sort fonctionne bien mieux que prévu. Les jets de sauvegarde effectués contre ce sort sont victimes d'un malus de -2 et il affiche l'effet maximal possible, comme s'il se trouvait sous l'influence du don Quintessence des sorts. Si le personnage a déjà tiré la quintessence de son sort, ce résultat n'a pas d'autre conséquence.

### Magie divine sur les plans Extérieurs

Sur les plans Extérieurs, les mystiques opèrent à un niveau de moins pour chaque plan cumulatif entre celui de leur divinité et celui où ils trouvent. Cette perte ne concerne que les effets et règles dépendant du niveau du lanceur de sort, et non le nombre ou le niveau des sorts disponibles pour le mystique. Les différentiels sont comptés sur la circonférence de la grande roue – sans passer par l'Astral ou l'Outreterre.

Mont Céleste	Bytopie	Élysées	Terres des bêtes	Arborée
<b>Arcadie</b>	↑Bon↓			<b>Ysgard</b>
<b>Méchanus</b>	←Loyal	Outreterre	Chaotique→	<b>Limbes</b>
<b>Achéron</b>	↓Mauvais↓			<b>Pandémonium</b>
<b>Baator</b>	<b>Géhenne</b>	<b>Gaste Grise</b>	<b>Carcères</b>	<b>Abysses</b>

## DD des tests de compétence courants

- Escalade :** Compétence Athlétisme (Force)

Exemple	DD
Pente inclinée ;	0
Corde à noeuds près d'un mur	
Corde près d'un mur ; Corde à noeuds	5
Surface avec corniches (mur en ruines, gréement de navire)	10
Surface avec prises ; Corde lisse	15
Se hisser par la force des bras	
Surface inégale	20
Plafond avec prises pour les mains	25

- Perception auditive :** Compétence Détection (Sagesse)

Exemple	DD
Bataille	-10
Comprendre une conversation	+10
Simple conversation	0
Individu marchant discrètement	5
Individu marchant discrètement sans armure	10
Conversation (chuchotements)	15
Chat sur la piste d'un rongeur	20
Volatile planant	30

- Complications (sorts ou pouvoirs) :**

Compétence Concentration (Constitution)

Source de distraction	DD
Blessé lors de l'action	10+dégâts
Blessé (dégâts continus)	10+(dégâts / 2)
Distrait par un sort sans dégâts	DD du jet de sauvegarde
Mouvements violents (Cheval au trot, chariot sur route accidentée, barque par gros temps...)	10
Mouvements très violents (Cheval au galop, chariot à tombeau ouvert, pont d'un navire en pleine tempête)	15
Mouvements extraordinairement violents (Tremblement de terre)	20
Enchevêtré	15
Agrippé ; luttant	20
Grand vent ; pluie battante	5
Grêle ; tempête de sable	10

## Liste des compétences

Compétence	Carac.	Innée
Affaires	Int ou Sag	Non
Animaux	Cha	Non
Art de la Magie	Int	Non
Art Psionique	Int ou Sag	Non
Artisanat	Dex	Oui
Athlétisme	For ou Con	Oui
Capacité de jugement	Int ou Sag	Oui
Capacités artistiques	Dex ou Int	Non
Capacités de conviction	Cha ou Int	Oui
Capacités nautiques	Dex ou Int	Oui
Concentration	Con	Oui
Connaissances	Int	Non
Construction	Int ou For	Oui
Contrefaçons	Dex ou Cha	Non
Détection	Int ou Sag	Oui
Embuscades	Dex ou Sag	Non
Escroquerie	Dex ou Cha	Non
Evasion	Dex	Oui
Filouterie	Dex	Non
Furtivité	Dex	Oui
Intimidation	Cha ou For	Oui
Investigation	Cha ou Sag	Oui
Langage	-	Non
Langage secret	Sag	Non
Médecine	Sag	Non
Pratique militaire	Cha ou Int	Oui
Profession	-	Non
Tromperie	Cha	Non
Vie en plein air	Sag	Non

## Résistance des objets

Taille	Modif. à la CA
Colossale (longueur d'une étable)	- 8
Gigantesque (largeur d'une étable)	- 4
Très grande (chariot)	- 2
Grande (grande porte)	- 1
Moyenne (tonneau)	0
Petite (chaise)	+1
Très petite (livre)	+2
Minuscule (parchemin)	+4
Infime (fiole)	+8

Exemple	Solidité	pr	DD pour casser
Corde	0	2	23
Porte bois (simple)	5	10	13
Petit coffre	5	1	17
Porte bois (qualité)	5	15	18
Coffre au trésor	5	15	23
Porte bois (épaisse)	5	20	23
Mur (brique)	8	90	35
Mur (pierre)	8	540	50
Chaîne	10	5	26
Menottes	10	10	26
Porte en fer	10	60	28

## Modificateurs à la CA

Le défenseur...	Corps à corps	A distance
... est à couvert	+ 4	+ 4
... est aveugle	- 2	- 2
... est camouflé ou invisible	Spécial	
... est recroquevillé	- 2	- 2
... est enchevêtré	+ 0	+ 0
... est pris au dépourvu	+ 0	+ 0
... est en situation de lutte	+ 0	+ 0
... est sans défense	- 4	+ 0
... est assis ou à genoux	- 2	+ 2
... est immobilisé en lutte	- 4	+ 0
... est à terre	- 4	+ 4
... se serre dans un espace étroit	- 4	- 4
... est étourdi	- 2	- 2

## Camouflage :

*Camouflage partiel :* l'attaque a 20% de chances d'échouer

*Camouflage total :* l'attaque a 50% de chances d'échouer

## Modificateurs à l'attaque

L'attaquant...	Corps à corps	A distance
... est à terre ou a plat ventre	- 4	--
... est ébloui	- 1	- 1
... est surélevé	+ 1	+ 0
... est enchevêtré	- 2	- 2
... est invisible	+ 2	+ 2
... est secoué / effrayé	- 2	- 2
... prends le défenseur en tenaille	+ 2	--
... se serre dans un espace étroit	- 4	- 4

## Combat

In a single round a combatant may perform, in addition to no-action or free actions:

- 1 Full-Round action; or
- 1 standard action and 1 move action; or
- 2 move actions

Action	Type	Attack of Opportunity <sup>1</sup>	Action	Type	Attack of Opportunity <sup>1</sup>
5-ft Step	No Action	No	Lower spell resistance	Standard	No
Activate a magic item (not potion/oil)	Standard	No	Manifest a quickened power	Swift	No
Aid Another	Standard	Maybe <sup>2</sup>	Manifest a Power (MT = 1 standard action)	Standard	Yes
Attack (melee)	Standard	No	Manifest a Power (MT = 1 immediate action)	Immediate	No
Attack (ranged)	Standard	Yes	Make dying friend stable (Heal)	Standard	Yes
Attack (unarmed)	Standard	Yes	Mount a horse or dismount	Move	No
Bull rush	Standard	No	Move	Move	Yes
Cast a quickened spell	Free	No	Move a heavy object	Move	Yes
Cast a spell (CT=1 standard action)	Standard	Yes	Open or close a door	Move	No
Cease concentration on a spell	Free	No	Overrun	Standard	No
Charge <sup>3</sup>	Full-round	No	Pick up an item	Move	Yes
Concentrate to maintain an active spell	Standard	No	Prepare components to cast a spells	Free	No
Control a frightened mount	Move	Yes	Prepare to throw splash weapon	Full-round	Yes
Delay	No Action	No	Read a scroll	Standard	Yes
Deliver coup de grace	Full-round	Yes	Ready (triggers a standard action)	Standard	No
Direct or redirect an active spell	Move	No	Ready or loose a shield <sup>4</sup>	Move	No
Disarm?	Varies	Yes	Retrieve a stored item	Move	Yes
Dismiss a spell	Standard	No	Run	Full-round	Yes
Draw a weapon <sup>4</sup>	Move	No	Sheathe a weapon	Move	Yes
Draw a hidden weapon (Sleight of Hand)	Standard	No	Speak	Free	No
Drink a potion or apply an oil	Standard	Yes	Stand up from prone	Move	Yes
Drop and item	Free	No	Sunder a weapon (attack)	Standard	Yes
Drop to the floor	Free	No	Sunder an object (attack)	Standard	Maybe <sup>3</sup>
Escape a grapple	Standard	No	Total defense	Standard	No
Escape from a net	Full-round	Yes	Trip an opponent?	Varies	No
Extinguish flames	Full-round	No	Turn or rebuke undead	Standard	No
Feint	Standard	No	Use extraordinary ability	Standard	No
Full Attack	Full-round	No	Use feats	Varies	Varies
Grapple?	Varies	Yes	Use skill that takes 1 action	Standard	Usually
Light a torch	Full-round	Yes	Use skill that takes 1 round	Full-round	Usually
Light a torch with a tinderwig	Standard	Yes	Use spell-like ability	Standard	Yes
Load a hand or light crossbow	Move	Yes	Use supernatural ability	Standard	No
Load a heavy or repeating crossbow	Full-round	Yes	Use touch spell/on up to 6 friends	Full-round	Yes
(Un)lock weapon in locked gauntlet	Full-round	Yes	Withdraws	Full-round	No

1 Moving out of a threatened square usually provokes an attack of opportunity. The action itself provokes an attack of opportunity.

2 If you aid someone that provokes an attack of opportunity, then the act of aiding another also provokes an attack of opportunity.

3 If the object is being held, carried, or worn by a creature, yes. If not, no.

4 If you have a base attack bonus of +1 or higher, you can combine one of these actions with a regular move. If you have the Two-Weapon Fighting feat, you can draw two light or one-handed weapons in the time it would normally take you to draw one.

5 May be taken as a standard action if you are limited to taking only a single action in a round.

6 Unless the component is an extremely large or awkward item.

7 These attack forms substitute for a melee attack, not an action.

8 The description of a feat defines its effect.

## Points d'Eclat

- **Augmenter ses chances de réussite** : Ajoute au résultat de 2d10 le résultat d'un d6 (en fonction du niveau effectif du personnage). Peut être dépensé après le jet

Niveau	Dés ajoutés
1-7	1d6
8-14	2d6
15-20	3d6

- **Améliorer sa défense** : Augmenter sa CA actuelle du résultat d'un d6 (en fonction du niveau effectif du personnage, voir plus haut).
- **Attaque supplémentaire** : Si effectue une attaque à outrance
- **Augmenter les dégâts** : Ajouter le résultat d'un d6 à tout jet de dégât.
- **Utilisation supplémentaire** : Activer un Don, un objet magique ou une capacité de classe disposant d'un nombre d'activations fixe par jour une fois supplémentaire gratuitement.
- **Emuler un don** : Bénéficier des effets d'un Don qu'il ne possède pas (doit néanmoins en satisfaire les prérequis) pour un tour.
- **Augmenter la puissance d'un sort** : Augmenter de 2 le niveau de lanceur de sort de tout sort lancé durant ce tour.
- **Rappel de sorts** : Lancer un sort sans utiliser un emplacement de sort. Les personnages psioniques peuvent manifester un pouvoir sans en payer le coût en points de pouvoir en dépensant un point d'éclat.
- **Métamagie** : Faire bénéficier à un sort l'effet d'un Don de Métamagie. Le sort est lancé à son niveau normal (sans aucun ajustement lié au Don) et ne prends pas de temps supplémentaire à lancer.
- **Stabilisation** : Un personnage mourant peut dépenser un point d'éclat pour stabiliser son état de santé.
- **Dégâts massifs** : Un personnage subissant des dégâts supérieurs à son score de Constitution peut dépenser un point d'éclat pour réussir automatiquement le jet de Vigueur et ne pas tomber immédiatement à 0 points de vie.

## Coupes critiques

Ancienne plage	Nouvelle plage
20	19-20
19-20	18-20
18-20	17-20
17-20	16-20

Multiplicateur	Cartes tirées
x2	1
x3	2
x4	3