

OpenQuest

2ème édition



Newt Newport - James D'Anez

OPENQUEST

2^E ÉDITION

VERSION ORIGINALE

Auteur : Newt Newport.

Éditeurs : John Holmes, Graham Spearing, Sacha Radcliffe, Paul Mitchener.

Correcteurs : Ken Walton, Peter Cakebread, Dominic Mooney.

Aide : William Mark Dunford, Christopher Sigmund.

Développements supplémentaires : Graham Spearing, Tim Bancroft, Simon Bray, Paul Mitchener and Tom Zunder.

Illustration de couverture : Jon Hodgson.

Illustrations intérieures : Simon Bray.

Cartes : John Ossoway.

Fiche de personnage : Armaeth.

Illustrations intérieures et photographies libres de droits réalisées par Edward S. Curtis, Francisco de Goya, Gerrit Dou, Gustave Doré, Isaac Levitan, John Martin, Lev Lagorio, Newell Convers Wyeth, Nicholas Roerich, Ogata Gekko, Pieter Bruegel l'Ancien, Theodor Severin Kittelsen, William Fettes Douglas.

Illustration *Drago Rosso* réalisée par Aggiorna sous licence CC BY-SA 3.0 : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fr>.

Illustration "Kunige Svajone of Baltai Didzioji Kunigaikstyste" réalisée par Gambargin, sous licence CC BY-NC-ND 3.0 : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/#>.

Illustrations *First Strike*, *Goblin Sacred*, *Imperial Guard*, *Moving Piece*, *Siege* et *Wrong Move* réalisées par Santiago Iborra sous licence GPL 3.0 : <http://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>.

Illustration *Priest Human Male* réalisée par Zldyn sous licence CC BY-SA 3.0 : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fr>.

Photographie *Grandis Male Threat Pose* réalisée par macrojunkie, autorisation pour usage non commercial.

Images retouchées avec le logiciel GIMP.

Remerciements : un grand merci à Conduitiarii pour avoir généreusement proposé son illustration et pour avoir amélioré la maquette de la couverture. Un grand merci aussi à jbbourgoin et à Ramon+1 pour leurs corrections.

Mise à jour : 7 juillet 2017

VERSION FRANÇAISE

1^{ÈRE} ÉDITION

Traduction : James « Arasmo » Manez, Kurgan et Mugen.

Mise en page : Etory, <http://terd.seglet.free.fr/>

2^E ÉDITION

Traduction et maquette : James « Arasmo » Manez.

Couverture : Conduitiarii (conduitiarii.deviantart.com) sous licence CC BY-SA 3.0 : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>.

Correction : jbbourgoin.

Rendez-vous sur <https://d100.fr>
pour télécharger des aides de jeu



le Scriptorium

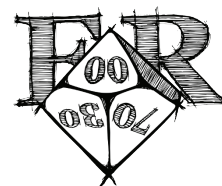


TABLE DES MATIÈRES

BIENVENUE À OPENQUEST	8	Caractéristiques	18
Rurik L'Empereur Dragon	8	Attributs	19
Les apports de la nouvelle édition	9	Compétences	20
Contenu Étoffé	9	Magie	23
Prise En Main Simplifiée	9	Équipement	24
Un Jeu Facile d'Accès	9	Finaliser Le Personnage	25
La Version Française	9	Exemple : Rurik	26
CHAPITRE 1 : INTRODUCTION	10	Options de création	29
Terre En Vue !	10	Archétypes	29
Que Faites-vous Maintenant ?	11	Génération Aléatoire	31
OpenQuest, C'est Quoi ?	11	Spécialiste	31
Les Éléments-clés Du Jeu	12	Personnages non humains	32
La Flexibilité	12	Cycle De Vie D'un Personnage	32
Les Jets À Pourcentage	12	Bouseux	32
La Simplicité	12	Marginal	33
Des Combats Dangereux	12	Dirigeant	33
Trois Approches De La Magie	12	Superhéros	34
Les Monstres Ne Sont Pas De La Chair À Épée	12	Demi-Dieu	34
Ce Qu'il Faut pour Jouer	13	CHAPITRE 3 : COMPÉTENCES	35
Des Dés	13	Le Test De Compétence	36
Du Papier	13	Prouesse	36
Du Temps	13	Maladresse	36
Des Amis	13	Difficulté	37
De l'Imagination	13	Succès Impossible Et Échec Automatique	37
Le Contenu Du Livre	14	Appliquer Les Modificateurs De Difficulté	38
Exemple De jeu	14	Test D'Opposition De Compétences	39
CHAPITRE 2 : LES PERSONNAGES	17	Compétences Très Élevées	40
Création De Personnage	17	Assistance	40
Penser À Un Concept	17	Description De Compétences	41

Compétences Optionnelles	46	Combat Monté	66
Relations	46	Compétences De Combat > à 100 %	66
Richesse	48	Utilisation De Deux Armes	67
CHAPITRE 4 : ÉQUIPEMENT	50	Regrouper Les Personnages (Option)	67
L'Économie Du Jeu	50	CHAPITRE 6 : LA QUÊTE	69
Opportunités Pour Des Marchands Aventuriers	50	Organisation : Le Commencement	69
Disponibilité Des Marchandises	50	Phase De Jeu : Le Développement	70
Troc	51	Préparation	70
Complications	51	Qu'arrive-t-il Pendant La Quête ?	71
Monnaie	51	Dénouement	72
Les Listes D'équipement	52	Points D'Amélioration	72
Armes De Combat Rapproché	52	Points D'Héroïsme	72
Armes À Distance	53	Opportunités Pour De Nouvelles Quêtes	73
Armure	54	Saga	73
Vie Quotidienne	54	Améliorer Son Personnage	75
CHAPITRE 5 : COMBAT	56	Améliorer Les Compétences	75
À Quoi S'attendre En Cas De Combat	56	Améliorer Les Caractéristiques	75
Résumé Du Combat	57	Entraînement & Recherche	75
Distance D'engagement	57	Règles Diverses	76
Actions De Combat	58	Voyage	76
Actions De Combat Rapproché	58	Éclairage Et Obscurité	76
Actions De Combat Sans Arme	61	Fatigue (Option)	77
Actions De Combat À Distance	62	Guérison	78
Actions De Mouvement	63	Encombrement (Option)	78
Autres Actions	63	Chute	78
Réactions	64	Asphyxie	79
Esquive	64	Feu Et Chaleur	79
Parade	64	Poison	79
Prouesse	65	Objets Inanimés	81
Maladresse	65	Modifications d'Intrigue (Option)	81
Dégâts	65	Navires Et Navigation	82
Blessures Graves (Option)	65	Construction	82
Règles Diverses	66	Tests De Navigation	83



Voyage	83	Les Autres Mondes Magiques	101
Combat Naval	83	Les Objets Magiques	101
Traumatismes Mentaux (Option)	84	CHAPITRE 8 : MAGIE COMMUNE	102
Questionnaire De Cadre De Jeu	86	Points De Magie	102
Rubriques du Questionnaire	86	Récupérer Des Points De Magie	102
Exemple de questionnaire	87	Les Bases	102
Les Genres De Fantasy	89	Apprendre Des Sorts	103
Fantasy Contemporaine	89	Lancer Des Sorts	103
Dark Fantasy	89	Descriptions Des Sorts	104
Swords & Sorcery	89	Liste des Sorts	105
Quête De Domaine	90	Chamanes	121
Description D'un Domaine	90	Devenir Un Chamane	121
Exemples De Domaines	92	Le Double Chamanique	122
Utiliser Les Quêtes De Domaine	92	Combat Spirituel	123
Guerre	93	Possession Spirituelle	124
Bouseux : Survivre À La Bataille	93	Cultes Héroïques	124
Marginal : Des Exploits amenant la Victoire !	93	Inspiration	124
Dirigeant : Gagner La Guerre !	94	Adoration	125
Superhéros : Le Choc Des Empires !	94	Dernières Considérations	125
Demi-Dieu : La Guerre Des Mondes !	95	Créer un sort de Magie Commune	125
Règles De Combat De Masse	95	CHAPITRE 9 : MAGIE DIVINE	127
Quêtes Dans L'Outremonde	96	Cultes	127
Les Lieux De L'Outremonde	96	Points D'Amélioration Et Devoirs Des Adorateurs	128
Sorts pour Voyager Vers L'Outremonde	97	Rangs De Culte	128
Magie Commune	97	Liste Des Divinités	131
Questions De Meneur De Jeu	97	La Maitresse De La Nuit	131
Conseils Aux Joueurs	98	Le Roi Soleil	131
CHAPITRE 7 : LA MAGIE	99	Le Seigneur Du Ciel	132
Les Trois Formes de Magie	99	La Terre Mère	132
Niveau Magique D'un Cadre De Jeu	99	La Déesse De La Mort	132
Aucune magie	99	Le Détenteur Du Savoir	132
Niveau Faible	100	Le Faquin	133
Niveau Moyen	100	Le Marchand	133



La Déesse Du Foyer	133	Centaure	174
Le Seigneur De La Guerre	134	Dragon	176
La Déesse De La Guérison	134	Démon : Lierre De Sang	177
La Déesse De La Mer	134	Démon : Wyrme De Sang	177
Chaos	134	Démon : Chreker	178
La Sorcière Lunaire	135	Démon : Pentaghast	179
La Chasseresse	135	Démon : La Mante De La Mort Silencieuse	180
Apprendre La Magie Divine	136	Démon : Le Crapaud Répugnant De Tsh'ss'koth	182
Lancer Des Sorts	136	Élémentaire	183
Traits Des Sorts	137	Elfe	184
Sorts Communs À Tous Les Cultes	137	Esprits	185
Liste des Sorts	138	Esprit Ancestral	185
Intervention Divine	152	Esprit Gardien	186
Dernières Considérations	152	Esprit Magique	186
Comment Récupérer Ses Sorts ?	152	Esprit De Maladie	187
Créer De Nouveaux Sorts	153	Esprits De Passion	187
CHAPITRE 10 : SORCELLERIE	154	Esprit De Soins	189
Exemple D'école : Le Collège Impérial	154	Fantôme	189
Exemple De Sorcier Solitaire : Haganst Ogran	155	Fée	190
Rangs	155	Gargouille	191
Les Bases	155	Géant	191
Lancer Des Sorts	156	Gobelin	192
Manipulation	156	Golem	193
Obtenir Les Points De Magie Nécessaires	157	Gorgone	194
Traits Des Sorts	158	Goule	195
Valeurs Par Défaut	158	Griffon	196
Liste des sorts	159	Harpie	197
CHAPITRE 11 : CRÉATURES	171	Hippogriffe	198
Utiliser La Liste Des Monstres	171	Homme-Bête	199
Jouer Un Monstre	171	Hommes Des Abysses	200
La Liste Des Monstres	171	Homme-Lézard	200
Basilic	173	Homoncule	201
Canard	174		



Lamia	202	Les Objets Magiques sont-ils Répandus ?	227
Licorne	203	Pouvoirs Ad Hoc	227
Limon	204	Décrire Un Objet Magique	227
Loup-garou	205	Exemples D'Objets	228
Manticore	206	Objets Magiques Mineurs	228
Minotaure	207	Objets Magiques Majeurs	230
Momie	207	Artéfacts	231
Nain	208	Relique	232
Nymphes	209	CHAPITRE 13 : L'EMPIRE DE GATAN	233
Nymphe : Dryade	209	Histoire	233
Nymphe : Naïade	210	Le Vieil Empire	234
Nymphe : Oréade	211	L'Age Sombre	234
Nymphe : Sorcière	212	L'essor du Nouvel Empire	234
Ogre	213	La Guerre Ducale	234
Ogre Mutant	214	Restauration de l'ordre	234
Orc	215	La Doctrine de Thelos	235
Satyre	216	L'empire Aujourd'hui	235
Serpent De Mer	216	Chronologie	236
Squelette	217	Atlas Géographique	236
Troll	218	Sotan, la Capitale Impériale	236
Vampire	219	Duché de Thanos	237
Wyverne	220	Duché de Nozmel	237
Zombi	221	Duché de Yupan	237
Liste Des Animaux	222	Duché de Kosmar	237
CHAPITRE 12 : TRÉSORS	225	Duché de Iolp	238
Provenance des Objets Magiques	225	Les Sombreterres	238
Facteur De Trésor	225	Les Eaux d'Alcar, La Mer Calme	238
Créer Des Objets Magiques	226	Les iles de l'Aube	238
Magie Commune	226	L'océan Jontar	238
Magie Divine	226	Cultes	238
Sorcellerie	226	Le Culte Impérial	238
Les Pouvoirs De L'Objet Magique	227	Les Hérétiques	240
		Ecole de Sorcellerie	241



CHAPITRE 14 : UNE ROUTE PÉRILLEUSE	242	2. La Maison de Mi-Chemin	247
Comment Lire cette Quête	242	3. Le Mausolée	249
Introduction	242	4. Le Pont du Troll	250
Développement	242	5. Les Cavernes Gobelines	250
Conclusion	242	Conclusion	255
Introduction	243	Arrivée au fort de Blancdragon	255
Aperçu Global	243	INDEX	256
L'Implication des Personnages	243	OPEN GAME LICENCE, VERSION 1.0A	260
Préparation	244		
Développement	246		
1. Les terres sauvages	246		



BIENVENUE À OPENQUEST

RURIK L'EMPEREUR DRAGON

Sur le sommet rocailleux de la montagne se tenait Rurik, l'Empereur Dragon des Terres Occidentales. Il avait à ses côtés nul autre que le dragon Raskis l'Ancien, à la fois monture et conseiller, et né bien avant que les dieux n'eussent créé les hommes. Devant eux, les terres de l'empire s'étalaient à perte de vue : ici les châteaux et les cités de la vieille Gatan, là la Grande Forêt des Elfes, plus loin encore les Montagnes des Forges Naines...

Le spectacle réveilla les souvenirs de Rurik. Avec nostalgie, il pensa à ce jeune fils de paysans qui avait quitté son foyer, la tête emplie de rêves de gloire... les expériences l'avaient tant changé ! D'abord les Guerres Ducales et la vie d'aventurier, puis la rencontre de Raskis et la découverte de la Voie Draconique. Avec fierté, il se rappela la Croisade qu'il avait lancée contre l'Empire de Gatan aussi décati que corrompu, les rudes batailles contre les armées impériales et les sorciers de l'Université Impériale de Magie, et enfin la pacification des terres hostiles du Nord Sauvage. Oui, grâce à lui, un nouvel empire avait pris son envol tel un dragon majestueux, et la Voie Draconique s'était fermement implantée dans les esprits.

Mais son séjour parmi les mortels touchait à sa fin. Raskis l'avait averti : il était temps pour lui de se rendre à l'Aréopage et de s'emparer du trône divin de l'Empereur Céleste, devenu vacant depuis la mort de son avatar, l'Empereur de Gatan. Voilà pourquoi Rurik se trouvait ici, dans le lieu le plus reclus de son empire ; au cœur de ces montagnes se cachait le chemin qui l'amènerait à la divinité. Le sommet sur lequel il se tenait marquait la dernière étape de son ascension. Rurik soupira, puis regarda une dernière fois ce monde qu'il allait quitter à jamais.



LES APPORTS DE LA NOUVELLE ÉDITION

La première version d'Openquest vit le jour en 2009, après deux ans de travail. Entre 2009 et 2012, OpenQuest connut cinq révisions mineures. En 2012, Newt Newport, créateur du jeu, lança une campagne de financement participatif dans le but de créer une deuxième édition au contenu étoffé et clarifié. Regardons plus en détail les principaux changements.

Contenu Étoffé

Pour faciliter la création d'aventures adaptées à l'évolution des personnages, le niveau de puissance de ceux-ci est formalisé. Ainsi, les personnages sont par défaut des marginaux qui cherchent à se faire un nom en travaillant pour des Dirigeants Locaux. Le talent et la chance aidant, ils pourront devenir eux même des Dirigeants, et devront alors étendre et défendre leur Domaine. Tout cela est décrit plus amplement dans le Chapitre 2 Personnages (voir page 16) et dans le Chapitre 6 La Quête (page 69). Avec le Questionnaire de Cadre de Jeu (page 86), nous avons aussi voulu montrer combien il était facile d'adapter le jeu à différents genres de fantasy. Enfin, nous avons étoffé les listes de sorts et d'objets.

Prise En Main Simplifiée

En plus d'avoir clarifié certaines règles, nous avons voulu réunir au même endroit les outils les plus utiles au meneur de jeu et améliorer la complémentarité des chapitres. Par exemple, comme la Magie Commune est accessible à tous les personnages, le chapitre qui lui est consacré est placé

avant les chapitres sur la Magie Avancée (Magie Divine et Sorcellerie), domaine des magiciens spécialisés.

Un Jeu Facile d'Accès

Grâce à tous ces changements, les novices pourront aborder le jeu plus aisément, et les grognards n'auront aucun mal à se lancer rapidement dans des aventures épiques.

NOTE AUX CONCEPTEURS EN HERBE

Idéalement, les règles d'un jeu devraient correspondre à une logique sous-jacente qui orienterait la façon de jouer.

Dans la première édition d'OpenQuest, la logique du jeu ne transparaisait qu'au travers de quelques chapitres. Par exemple, celui sur les cultes laissait entendre que l'adhésion à un culte et la progression dans sa hiérarchie étaient des éléments importants du jeu, mais cela n'était pas explicité.

Dans cette nouvelle édition, elle apparaît plus nettement, grâce notamment à la formalisation des niveaux de puissance des personnages. Le meneur de jeu a ainsi une idée plus claire de la façon d'utiliser OpenQuest.

La Version Française

Cette deuxième édition française contient l'intégralité du contenu de la version originale. Si jamais l'orthographe de certains mots vous semble curieuse, cela vient du fait que nous avons respecté les rectifications orthographiques proposées par l'Académie Française en 1990.

Nous vous invitons à vous rendre sur le site d100.fr pour télécharger des aides de jeu, ou proposer les vôtres. Et n'hésitez pas à vous inscrire sur le forum : vous contribuerez ainsi à la création d'une communauté francophone dédiée à OpenQuest !

<http://www.d100.fr>



CHAPITRE 1 : INTRODUCTION

BIENVENUE DANS UN MONDE D'AVENTURES !

TERRE EN VUE !

Le navire à vapeur nain fend les vagues à vive allure, tandis que Rurik le Téméraire, debout sur la proue, contemple l'immensité de la mer grisâtre. Il tente tant bien que mal de dissimuler sa nervosité derrière son imposant casque de métal, et ses doigts serrent convulsivement la poignée de l'épée longue qui pend à son flanc. À ses côtés, le capitaine Wuzan parcourt l'horizon, l'œil rivé sur son « verre magique », guettant le moindre signe de l'existence de l'île légendaire qu'ils cherchaient désespérément depuis des jours.

Soudain, Wuzan hurle de joie : « Terre en vue ! » Les compagnons de Rurik se ruent sur la proue dans une bousculade confuse. Et alors que la ligne noire de la côte, à moitié rongée par le brouillard, s'étale lentement devant eux, leur imagination s'emballe.

Lura, la gracieuse sorcière, rêve des savoirs antiques que dissimulent les brumes. Mancala, fils illégitime d'un sénateur, se voit déjà venger le meurtrier de son père, qui s'est réfugié dans l'île. Abnon, l'austère prêtre à la robe grise, ne pense qu'au mal à terrasser et aux âmes à sauver dans cette terre sans dieux.

Mais les rêveries des uns et des autres sont coupées net quand retentit un cri perçant, suivi d'un sinistre

battement d'ailes. Un immense reptile volant surgit des brumes, plonge vers le navire ; dans un concert de cris, l'équipage s'éparpille dans toutes les directions. Les serres acérées du monstre raclent le pont, manquant de peu d'emporter un matelot ; il s'élève à nouveau dans le ciel, sa silhouette vert sombre masquant le soleil.

Rurik se tourne vers Wuzan. « Un dragon ? » lui demande-t-il, d'une voix légèrement tremblante.

« Non, une wyverne ! Elle cherche sûrement de quoi nourrir sa nichée quelque part là-haut... » Le marin nain pointe du doigt les hautes falaises qui se détachent du littoral.

La wyverne vire paresseusement, puis prend de la vitesse : voilà qu'elle fond à nouveau sur le navire ! En toute hâte, les marins se dispersent ; ils évitent de justesse les serres de la bête. Malgré le danger, Rurik ne peut s'empêcher d'admirer la beauté terrible de la wyverne : son corps écailleux et aussi long que le navire, ses ailes parcheminées aux mouvements amples et majestueux, les épines qui couronnent sa longue queue serpentine... Comme ensorcelé, il regarde la bête prendre de la hauteur en prévision d'un nouveau passage. Mais cette fois-ci, elle fait brusquement demi-tour ; horrifié, Rurik se rend compte qu'elle fonce dans sa direction ! »



QUE FAITES-VOUS MAINTENANT ?

Dans un roman ou un film, ce serait l'auteur ou le réalisateur qui déciderait de la suite de l'aventure. Mais dans un jeu de rôle, c'est vous et vos amis qui incarnez Rurik, Lura, Mancala et Abnon, alors qu'un autre de vos amis, ayant endossé le rôle de meneur de jeu, finit de décrire l'attaque de la wyverne. Maintenant, le meneur de jeu vous pose la question fatidique : « *que faites-vous maintenant ?* »

Comme vous jouez Rurik, vous êtes responsable de ses actions.

Va-t-il...

- Tirer son épée et porter un coup à la wyverne ?
- Préparer un sort pour distraire la créature et laisser aux autres le temps de s'abriter ?
- Agripper Lura et crier à la wyverne : « mangez-la plutôt que moi ? »

Dites ce que vous voulez que Rurik fasse, en vous basant sur ce que vous savez de ses compétences et de sa personnalité. Vous et le meneur de jeu narrerez ensuite les résultats de votre décision. Jusqu'à la fin de l'aventure, vous aurez de nombreuses décisions à prendre, toutes impliquant des récompenses et des risques plus ou moins importants pour votre personnage et ses compagnons.

OPENQUEST, C'EST QUOI ?

OpenQuest est un jeu permettant de créer et de vivre des aventures inspirées des univers de fantasy emplis de magie et de créatures étranges. Les joueurs peuvent endosser de nombreux rôles différents : courageux guerrier, voleur rusé, sorcier mystérieux...

Le nom OpenQuest, ou Quête Ouverte en français, résume bien les deux éléments essentiels du jeu.

L'ouverture. Les règles d'OpenQuest aident principalement à définir les personnages et à déterminer les chances de succès de leurs actions. Bien sûr, vous êtes libre d'adapter ces règles à vos besoins. Mais l'ouverture d'OpenQuest va plus loin : grâce à l'utilisation de la Licence Ludique Libre (Open Gaming Licence), chacun peut créer ses propres jeux et suppléments basés sur OpenQuest.

Les quêtes. Elles sont au cœur du jeu : c'est grâce à elles que les personnages des joueurs peuvent obtenir gloire et fortune ou accomplir leurs objectifs. Elles impliquent souvent des périls sous la forme d'ennemis, de monstres, de pièges et de lieux dangereux. Une série de quêtes liées impliquant un même groupe de personnages est appelée saga.

Il existe deux types de joueurs dans OpenQuest.

Les **joueurs** proprement dits incarnent chacun un Personnage Joueur (PJ), qui est leur alter ego dans le monde fictif du jeu. Chaque joueur dispose aussi d'une feuille de personnage, qui résume les capacités et les possessions de ce dernier. Ensuite, il revient au joueur de donner vie au personnage : c'est là l'essence même du jeu de rôle.

Le **meneur de jeu** est chargé de mettre en scène le monde fictif ainsi que les Personnages Non Joueurs (PNJ) que les PJ rencontreront au cours de leurs aventures.

Habituellement, le meneur de jeu détaille l'environnement des personnages : il décrit les lieux, l'apparence des PNJ présents, ce qu'ils sont en train de faire, etc. Chaque joueur, à son tour, décrit les actions de son personnage, puis le meneur de jeu lui en indique le résultat.

Pour mieux comprendre comment se déroule une partie, consultez l'exemple donné à la fin du chapitre.



LES ÉLÉMENTS-CLÉS DU JEU

La Flexibilité

C'est vous qui décidez des compétences, armes et talents magiques de votre personnage. De plus, vous n'êtes pas obligé de suivre scrupuleusement la profession de départ de votre personnage : au fil des aventures, un guerrier peut apprendre la magie et devenir un redoutable sorcier !

Les Jets À Pourcentage

C'est le mécanisme de base du jeu, qui détermine si un personnage réussit ou non une action. Cette probabilité est exprimée en pourcentage. Les jeux qui utilisent ce mécanisme de base sont surnommés « jeux D100 ».

Exemple. Rurik le Téméraire a 55 % de chances de toucher son ennemi à l'épée. Pour savoir s'il réussit son coup, on lance alors un « D100 », c'est à dire deux dés à dix faces, l'un représentant les unités, l'autre les dizaines. Si le résultat du D100 est inférieur ou égal à 55 %, alors Rurik atteint son adversaire, sinon il rate.

La Simplicité

Pour représenter les circonstances affectant les probabilités de succès d'une action, il est possible d'utiliser des **modificateurs**, c'est-à-dire d'ajouter ou d'enlever des points de pourcentage à la valeur testée. Par exemple, le meneur de jeu peut décider de réduire les 55 % de Rurik à 30 % parce qu'il est à terre, ou de les augmenter à 80 % parce qu'il attaque son adversaire par-derrière. Dans nombre de jeux D100, il faut souvent additionner ou soustraire plusieurs modificateurs de 5 % ou 10 %, ce qui complique et ralentit le jeu. Nous préférons nous contenter d'un seul modificateur significatif de 25 % ou de 50 %.

D'autres jeux D100 ont aussi tendance à multiplier les jets de dés pour certains types de tâches. Autant que possible, nous avons cherché à limiter les jets de dé superflus, de façon à ce que les règles ne prennent pas le pas sur l'aventure que vivent les joueurs et le meneur de jeu.

Des Combats Dangereux

Dans OpenQuest, un combat n'est pas une chose à prendre à la légère, car un simple coup d'épée peut grièvement blesser même un guerrier émérite.



Trois Approches De La Magie

La **Magie Commune** est la plus simple et la plus répandue, mais aussi la moins puissante et la moins flexible. Tous les personnages y ont accès dès le début de leur carrière.

Comme son nom l'indique, la **Magie Divine** provient des dieux. Seuls les personnages qui suivent fidèlement la voie de leur divinité pourront profiter de la puissance de cette magie.

Enfin, la **Sorcellerie** correspond à la manipulation des lois magiques qui gouvernent le monde. Ses sorts sont les plus adaptables et potentiellement les plus puissants, mais sa maîtrise demande plus d'efforts.

Les Monstres Ne Sont Pas De La Chair À Épée !

La plupart des créatures d'OpenQuest ont accès aux mêmes compétences et aux mêmes sorts que les PJ, et possèdent aussi une personnalité et des motivations propres. Elles peuvent donc aussi bien servir d'alliés que d'adversaires.



CE QU'IL FAUT POUR JOUER Des Amis

Des Dés

Outre l'habituel dé à six faces, OpenQuest utilise des dés à quatre, huit, dix, douze et vingt faces. Ces dés sont vendus en ligne et dans les boutiques de jeu. Dans les règles, les dés sont désignés sous l'appellation Dx, D signifiant D et x étant le nombre de faces du dé. D10 correspond donc à un dé à dix faces.

Le D100 est un cas particulier : ce n'est pas un dé à cent faces, mais deux dés à dix faces. Avant de lancer les dés, il faut choisir quel dé représentera les dizaines et lequel désignera les unités.

Exemple. J'ai un D10 rouge pour les dizaines et un D10 blanc pour les unités. Si je lance les deux dés et que le rouge indique 2 et que le blanc indique 3, cela signifie que mon résultat est 23. Un résultat de 00 signifie 100.

Les deux types de dés les plus utilisés dans OpenQuest sont le D10 et le D100.

Du Papier

Le papier sert à prendre des notes et à dessiner des cartes ou n'importe quel type de croquis aidant à décrire la situation des personnages. Si vous n'avez pas imprimé une feuille de personnage, vous devrez en rédiger une.

Du Temps

Une séance de jeu dure généralement de trois à quatre heures, bien que cela puisse varier selon la concentration des joueurs et l'avancée de l'aventure. Par exemple, pour tenir les joueurs en haleine, le meneur de jeu peut arrêter la séance plus tôt, à un moment fatidique.

Les jeux de rôle sont des jeux sociaux qui nécessitent au moins un meneur de jeu et un joueur qui incarne le héros de l'histoire. Un groupe classique comporte quatre joueurs et un meneur de jeu. Mais plus le nombre de joueurs est important, plus le meneur de jeu risque d'avoir des difficultés à gérer les temps de parole des uns et des autres.

De l'Imagination

S'il est possible d'utiliser des figurines pour faciliter la visualisation de l'action, c'est avant tout l'imagination des joueurs et du meneur de jeu qui donne vie à une partie d'OpenQuest.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Si les joueurs désirent créer leurs personnages, ils devraient au préalable feuilleter les chapitres 1 à 7 avant de suivre le processus de création, détaillé dans le chapitre 2.

Étant donné que le meneur de jeu est censé avoir le dernier mot en matière de règles, il a intérêt à parcourir le livre en entier, puis à lire en détail les chapitres 2 à 8. Les autres chapitres pourront être consultés si besoin est en cours de partie. Par exemple, il est inutile de lire en long et en large le chapitre sur la Magie Divine si ni les personnages ni les créatures n'emploient ce type de magie.

En plus du texte principal, de nombreux exemples illustrent le fonctionnement des règles et les meneurs de Jeu (ainsi que les joueurs curieux) pourront lire des encadrés prodiguant des conseils sur la façon d'utiliser telle ou telle règle.

Enfin, certaines règles, comme celle des Blessures Graves, sont optionnelles : aux joueurs et au meneur de jeu de décider avant le début du jeu si elles seront utilisées.



Le Contenu Du Livre

NOUVEAU : indique les principaux changements du chapitre par rapport à la première édition.

Outre le présent chapitre, le livre contient les chapitres suivants :

Personnages. Comment créer un personnage, votre alter ego dans le monde du jeu.

NOUVEAU : Génération aléatoire et Cycle de Vie des personnages.

Compétences. Description des compétences que votre personnage utilisera pour agir, et de la façon dont ces compétences servent dans différentes situations.

NOUVEAU : compétences Richesse et Relations.

Équipement. Les armes, armures, et autres objets que votre personnage pourrait utiliser au cours de ses aventures.

Combat. Les règles pour gérer des affrontements à main nue, avec des armes blanches ou des armes à distance.

NOUVEAU : réorganisation pour plus de clarté.

Introduction à la Magie. Un court chapitre qui explique les trois systèmes de magie d'OpenQuest.

Magie Commune. Description de cette magie accessible à tous les personnages.

NOUVEAU : sorts supplémentaires et cultes génériques à adapter ou à utiliser tels quels.

Magie Divine. Outre une description des sorts, ce chapitre s'intéresse aux cultes et aux temples dédiés à cette magie.

NOUVEAU : sorts supplémentaires et cultes génériques à adapter ou à utiliser tels quels.

Sorcellerie. Une magie avancée basée sur la manipulation des lois arcanes de l'univers.

NOUVEAU : Sorts supplémentaires.

La Quête. Ce chapitre contient les règles pour gérer les périls que rencontreront les personnages au cours d'une aventure : poison, maladie, chute,

fatigue, encombrement. Vous y trouverez aussi des conseils sur la création d'aventures, l'amélioration des personnages, et la gestion du temps mort entre deux aventures.

NOUVEAU : conseils pour les quêtes dans l'Outremonde, les quêtes de Niveau Domaine et la gestion de conflits à grande échelle.

Créatures. Description de nombreuses créatures et conseils pour les intégrer dans une aventure.

Trésors. Un chapitre sur les objets magiques et autres trésors qu'il est possible de trouver lors d'une quête.

NOUVEAU : ce chapitre a été revu, avec des informations supplémentaires.

EXEMPLE DE JEU

Cet exemple montre comment le jeu évolue au fil des discussions entre les joueurs et le meneur de jeu, avec le lancer occasionnel de dés lorsque sont entreprises des actions à l'issue incertaine. À ce stade, ne cherchez pas à comprendre comment fonctionnent les règles : cela sera expliqué dans le reste du livre.

Le groupe est réuni chez John, le meneur de jeu. Rob joue Rurik le Téméraire, un jeune guerrier ; Janet incarne la sorcière Lura ; Sarju joue Mancala, un homme au passé trouble ; Helen est Abnon, un prêtre sévère et droit.

John : À la fin de la séance précédente, la wyverne était en train de foncer sur la proue du navire nain, là où se tiennent vos personnages et le capitaine Wuzan.

Sarju : On est mal !

John : La situation n'est pas encore désespérée, tout dépend de vous ! Alors, qu'est-ce que vous comptez faire ? Tout le monde a droit à une action avant que la wyverne parvienne à la proue.

Janet : Lura lance un sort de Protection 4.

John : Je veux un jet de compétence Magie Commune.

Janet : Janet a 85 %, ça devrait aller...



[Janet lance deux dés à dix faces, un rouge pour les dizaines et un blanc pour les unités. Le dé rouge indique 5 et le blanc 4, soit un résultat de 54 %.]

Janet : Ok, j'ai obtenu 54, c'est moins que 85 %. Le sort fonctionne et un liquide argenté entoure Lura pour la protéger des attaques de la wyverne.

Helen : Abnon prépare sa lance pour recevoir la charge de la wyverne et crie « Je ne te crains pas, ver des enfers ! »

Rob : Rurik tire son épée et grimpe le mât frontal du navire pour avoir l'avantage d'une position surélevée lorsque la wyverne atterrira.

John : Rob, cela fait deux actions et tu n'as pas le temps d'accomplir les deux. Laquelle choisis-tu ?

Rob : hum... Ok, Rurik grimpe le mât sans penser à tirer son épée. Il n'est pas téméraire pour rien !

Sarju : quelle distance sépare le navire de la côte ?

John : environ vingt mètres.

Sarju : Il est donc possible de nager jusque là ?

John : Bon, je vois où tu veux en venir.

Sarju : Ouaip, Mancala saute hors du navire et commence à nager jusqu'à la côte.

Rob : Le lâche !

Sarju : Hé, c'est ce que Mancala ferait, il pense avant tout à sauver sa peau...

John : Ok, Mancala saute. Fais quand même un jet d'Athlétisme, histoire de s'assurer qu'il ne coule pas comme une pierre quand il touche l'eau.

Sarju : *[Lance les dés].* J'ai obtenu 23 et j'ai 65 % en Athlétisme : pas de problème. Mancala commence à nager, hors de danger pour l'instant.

John : On verra... Vous autres êtes sur la proue quand la wyverne arrive. Étant donné qu'elle va vous attaquer, nous allons passer aux Rounds de Combat pour tenir compte du temps. Souvenez-vous que chaque round équivaut à cinq secondes, ce qui ne permet d'accomplir qu'une seule action. Les personnages agissent selon leur ordre

de Dextérité. La wyverne est rapide et agile : elle a 17 en Dextérité. Qui dit mieux ?

Sarju : Mancala a 17, mais il est trop occupé à nager.

John : Et vous autres ?

Rob : 15.

Helen : 14.

Janet : Seulement 8.

John : Ok, la wyverne commence et se jette sur Lura pour l'attraper, tout en mordant Rurik sur le mât et en projetant sa queue vers Abnon.

Rob : Ça fait beaucoup d'attaques.

John : Selon les règles, la wyverne possède trois modes d'attaques et elle est suffisamment agile pour tous les utiliser en même temps.

Sarju : Ha, ha !

John : Allez, voyons voir ce que donnent ces attaques.

[John lance les dés et compare les résultats avec les compétences martiales du monstre.]

John : La wyverne rate Abnon et ne parvient pas à mordre Rurik, mais elle va atteindre Lura avec ses serres, à moins que Lura tente quelque chose.

Janet : Lura va essayer de bondir sur le côté. Elle a une Esquive de 45 %... J'obtiens 34 !

John : Bien, Lura esquive juste à temps la wyverne, qui s'écrase sur le pont.

Rob : C'est à Rurik, il tire son épée.

Helen : John, rappelle-toi qu'Abnon avait déjà préparé sa lance contre la charge de la wyverne.

John : Ok, cela donne un bonus de 25 % à la compétence de Combat Rapproché d'Abnon.

Helen : 55 % + 25, soit 80 % en tout.

[Helen lance un D100 et obtient 86.]

Helen : Abnon a raté son coup parce que la wyverne a essayé de le toucher au moment où il attaquait, ce qui l'a empêché de bien viser.



Janet : Au tour de Lura ! Elle court le long du pont vers l'escalier qui mène aux cabines. Elle veut être sûre de mettre le maximum de distance entre elle et les griffes du monstre.

John : Lura parvient à la moitié du pont et atteindra l'escalier au round suivant.

John : Tout le monde a pu agir. On arrive au deuxième Round. La wyverne s'élève dans les airs. Que faites-vous ?

Janet : Lura continue sa course.

Helen : Abnon prépare à nouveau sa lance et attend que la prochaine charge de la wyverne.

Rob : Rurik va lui donner un coup d'épée alors qu'elle passe à côté de lui.

Sarju : Je nage, bien sûr !

John : La wyverne vole à dix mètres du plancher, et dépasse Rurik avant qu'il n'ait le temps de lui asséner un coup. Tu veux faire quelque chose d'autre, Rob ?

Rob : Non, j'attends qu'elle revienne.

John : Ok, passons au troisième Round.

John : Après avoir pris de l'altitude, la wyverne contemple la scène plus bas. Elle voit Rurik et Abnon brandir leurs armes, elle ne voit plus Lura qui est désormais sous le pont... Est-ce qu'elle voit Mancala nager plus loin ?

Sarju : Aïe !

John : Je vais lancer un jet de Perception pour vérifier si elle aperçoit notre faquin.

[John lance les dés et obtient un 01.]

John : Une Prouesse ! Non seulement elle aperçoit Mancala, mais elle pense qu'il ferait une proie facile et commence à plonger vers lui...

Maintenant, que faites-vous ?



CHAPITRE 2 : LES PERSONNAGES

PARTICIPEZ À LA NAISSANCE D'UN HÉROS !

Le PJ vous représente dans le jeu : il est à la fois vos yeux, vos oreilles, votre toucher et votre odorat dans le monde imaginaire que vous et les autres joueurs créez.

D'un côté, le personnage est une collection de nombres écrits sur une feuille, dite « feuille de personnage », et qui décrivent ses caractéristiques, ses compétences et ses sortilèges. Ce chapitre vous expliquera comment créer ces nombres, lors d'un processus connu sous le nom de « Création de personnage ».

Mais un personnage ne se résume pas à des chiffres : il a aussi une personnalité, une histoire, des buts ; des choses qui ne peuvent être exprimées par des données brutes et qui n'existent que dans l'imagination du joueur. Ce sont ces éléments qui donnent véritablement vie à un personnage.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Dans OpenQuest, la création d'un personnage suit sept étapes. À chaque étape, le joueur aura des décisions à prendre qui l'aideront à construire son personnage.

Penser À Un Concept

Un concept de personnage est une phrase qui résume les principaux traits du personnage.

Exemples :

- Abnon est « un prêtre pieux qui détruit le mal et protège les innocents ».
- Lura « est une sorcière mystérieuse et élégante ».
- Mancala est « le fils illégitime d'un noble assassiné, qui survit en se faisant voleur ».

- Rurik est un « guerrier déterminé et téméraire qui recherche l'aventure et les sensations fortes. »

LES PERSONNAGES DÉBUTANTS

Avec ces règles, les personnages de départ tendent à être bien équilibrés. Quatre raisons à cela :

- Leurs caractéristiques sont plus élevées que celles du quidam moyen. Les PJ sont les principaux protagonistes de l'histoire imaginée par les joueurs et le meneur de jeu ; il est donc logique qu'ils se distinguent de la masse.
- Ils possèdent des chances raisonnables de réussir les actions simples que tout le monde connaît, comme monter à cheval ou parler leur langue maternelle.
- Ils ont de bonnes chances de réussir des actions où ils devraient être compétents. Par exemple, le guerrier Rurik a une valeur de 55 % en Combat Rapproché, ce qui signifie qu'il est suffisamment habile avec une épée pour pouvoir vivre de sa lame.
- Ils disposent d'un peu de magie. Les mondes fantastiques sont généralement riches en magie et dans OpenQuest, même les non-magiciens peuvent recourir à la magie connue sous le nom de « Magie Commune ». Par exemple, Rurik connaît les sorts ViveLame et Coordination ; le premier lui permet de toucher plus facilement une cible avec son épée et de causer plus de dégâts, alors que le deuxième augmente sa vitesse de réaction.

En exprimant clairement le concept de votre personnage au début de la phase de création, vos choix ultérieurs seront plus faciles.

Exemple. Si vous voulez que Rurik soit un guerrier, vous privilégiez plutôt des compétences utiles en combat, comme Combat Rapproché, plutôt que des compétences de Connaissance.

Vous êtes bien sûr libre de changer votre concept au fur et à mesure de la création du personnage. Cependant, un concept fort facilite la création d'un personnage intéressant.

Votre meneur de jeu peut vous demander quel est votre concept de personnage avant le début de la phase de création : assurez-vous que ce



concept soit adapté au style de la partie qu'il a préparée. Par exemple, un personnage barbare ne sera pas à son aise dans une aventure basée sur des mystères magiques, où priment les compétences magiques et d'investigation.

Avant de commencer la phase de création, il est fortement recommandé de comparer son concept avec ceux des autres joueurs, car le jeu risque de perdre de son intérêt si les PJ se ressemblent trop.

ÉTAPE 1 : DÉTERMINER LE CONCEPT DU PERSONNAGE

Résumez en une phrase l'essence du personnage. Utilisez les indications ci-dessus pour vous donner des idées. Demandez aux autres joueurs quels sont leurs concepts pour vous assurer que le groupe dispose d'une palette intéressante de personnages.

Vérifiez avec votre meneur de jeu que votre concept est adapté au style de partie qu'il a en tête.

Caractéristiques

Ce sont les composantes de base du personnage. Tous les personnages et créatures possèdent sept caractéristiques qui informent sur leurs capacités physiques, mentales et spirituelles. Les caractéristiques constituent des indicateurs utiles sur la façon d'incarner un personnage (voir plus bas); en plus, les compétences découlent d'elles.

Les caractéristiques sont les suivantes :

La **Force (FOR)** détermine la force brute d'un personnage, affectant les dégâts qu'il inflige, les armes qu'il peut manier efficacement, le poids qu'il peut porter et ainsi de suite.

La **Constitution (CON)** mesure la santé d'un personnage. Elle affecte la quantité de dégâts qu'il peut encaisser en combat, ainsi que sa résistance générale aux maladies et autres afflictions.

La **Dextérité (DEX)** représente à la fois l'agilité, la coordination et la vitesse de réaction du personnage; elle est utilisée dans bien des actions physiques, dont le combat.

La **Taille (TAI)** indique la masse du personnage et, comme la FOR et la CON, peut affecter la quantité de dégâts infligés par un personnage ainsi que sa capacité à encaisser les dégâts.

L'**Intelligence (INT)** évalue la capacité d'un personnage à résoudre des problèmes, à analyser l'information et à mémoriser des instructions. C'est une caractéristique très utile pour les personnages appelés à devenir magiciens.

Le **Pouvoir (POU)**, sûrement la caractéristique la plus abstraite, représente l'énergie vitale et la volonté du personnage.

Le **Charisme (CHA)** quantifie la beauté, le charme ou l'autorité naturelle d'une personne.

ÉTAPE 2 : GÉNÉRER LES CARACTÉRISTIQUES

MÉTHODE D'ATTRIBUTION PAR POINTS

Chaque caractéristique a une valeur de départ de 8. Vous avez 30 points à distribuer entre elles. La valeur maximum d'une caractéristique durant la création de personnage est de 18. Vous pouvez aussi diminuer une caractéristique pour gagner des points supplémentaires. Par exemple, réduire la FOR de 8 à 6 permet de gagner 2 points. L'INT et la TAI ne peuvent descendre en dessous de 7, les autres caractéristiques en dessous de 3, ce qui implique un désavantage sévère pour le personnage.

La méthode d'attribution par points est la plus indiquée si vous avez déjà une idée claire de votre concept de personnage, car elle vous donne un contrôle précis de la valeur de chaque caractéristique. Vous n'êtes pas à la merci de jets de dés aléatoires (voir page 31) et n'avez pas à négocier avec votre meneur de jeu pour changer les résultats de vos jets pour que vos caractéristiques correspondent à votre concept.

Exemple. Rob incarne le rude guerrier Rurik. Il dépense ses 30 points de la façon suivante :

FOR 18 CON 12 DEX 12 TAI 16 INT 10
POU 8 CHA 10

Il ajoute 10, 8, et 4 à la FOR, la TAI et la CON afin d'infliger plus de dégâts et pour représenter le côté « grande brute » du personnage, et 4 à la DEX, car cette caractéristique détermine quand Rurik agit et influe sur de nombreuses compétences importantes pour un guerrier. Finalement, il ajoute deux points à l'INT et au CHA, afin de s'assurer que Rurik soit dans la moyenne dans ces domaines. Il choisit de ne pas augmenter le POU à la création de personnage, car il ne voit pas vraiment Rurik en magicien au début du jeu.

VALEUR MAXIMUM DES CARACTÉRISTIQUES

Pour chaque espèce, la valeur maximum d'une caractéristique correspond au résultat maximal d'un lancer de dés + 3. Pour les humains, cette valeur est 21 (3D6 ou 2D6 + 6 = 18 maximum; 18 + 3 = 21).

AVOIR DES CARACTÉRISTIQUES EXTRÊMEMENT BASSES OU ÉLEVÉES

La méthode par attribution de points tend à produire des personnages qui sont proches des valeurs moyennes, à moins que vous ne choisissiez de réduire une de vos caractéristiques pour obtenir plus de points. En adoptant cette approche, vous aurez quelques caractéristiques faibles, par exemple une DEX de 8 indiquant que votre personnage est un peu lent et maladroit, mais aussi des caractéristiques très fortes, par exemple une INT de 18 qui montre que votre personnage est un génie naturel.

Vous pouvez obtenir des personnages aussi « tranchés » avec la méthode aléatoire.

À première vue, de tels personnages peuvent sembler indésirables, mais leurs défauts les rendent moins « lisses » et potentiellement plus intéressants à incarner.

UTILISER LES CARACTÉRISTIQUES POUR INCARNER SON PERSONNAGE

Les caractéristiques ne représentent pas seulement des nombres qui influencent les jets de dés effectués au cours d'une partie; elles renseignent aussi sur la nature du personnage. L'humain moyen possède des valeurs entre 10 et 11 dans la plupart des caractéristiques, sauf la TAI et l'INT qui sont à 13. Un personnage avec une FOR de 16 est donc au-dessus de la moyenne et plutôt musclé. Par

contre, un personnage avec un CHA de 7 est bien en dessous de la moyenne : il est peut-être très timide ou particulièrement odieux en public.

ARRONDIR

Dans OpenQuest, les nombres sont toujours arrondis au nombre entier le plus proche. Arrondissez au-dessus si la fraction est égale ou supérieure à 0,5 et en dessous dans le cas contraire. Par exemple, 4,1 devient 4, alors que 5,5 devient 6.

Attributs

Ce sont des valeurs qui dépendent des caractéristiques. Ils servent notamment à définir la capacité du personnage à infliger et à subir des dégâts physiques ainsi que la quantité d'énergie magique dont il dispose.

Modificateur de Dégât (MD) : le MD est appliqué lorsque le personnage utilise une arme de mêlée ou de lancer. Il dépend de la FOR et de la TAI du personnage : en effet, les personnages grands et forts infligent plus de dégâts que ceux qui sont petits et faibles. Pour calculer le MD, il faut additionner la FOR et la TAI puis se référer au tableau suivant.

Somme de la FOR et de la TAI	Modificateur de Dégât
1 à 10	- 1D6
11 à 15	- 1D4
16 à 25	0
26 à 30	+ 1D4
31 à 45	+ 1D6
46 à 60	+ 2D6
61 à 75	+ 3D6
76 à 90	+ 4D6
Tous les + 15	Ajouter 1D6

Mouvement : c'est le nombre de mètres qu'un personnage peut parcourir dans un Round de Combat de cinq secondes.

Points de Magie (PM) : ils servent à activer les sorts connus du personnage.

Points de Vie (PV) : ils déterminent combien de dégâts un personnage peut subir avant de mourir ou de perdre connaissance. Les points retirés aux PV, dans le cas d'un coup d'épée réussi par exemple, sont dénommés **dégâts**.



Niveau de Blessure Grave (Option) : quand le personnage reçoit cette quantité de dégâts en un seul coup, il subit une Blessure Grave, ce qui équivaut à un membre tranché, à un crâne fracassé, à une articulation brisée, etc. Sans de puissants soins magiques, une Blessure Grave peut mettre le personnage immédiatement hors de combat et laisser des séquelles permanentes.

ÉTAPE 3 : DÉTERMINER LES ATTRIBUTS

Modificateur de Dégât : additionnez la FOR et la TAI et consultez la table de Modificateur de Dégât.

Mouvement : les personnages humains ont un Mouvement de 15 mètres.

Points de Magie : ils sont égaux au POU du personnage.

PV : additionnez la TAI et la CON et divisez le tout par 2, en arrondissant au supérieur.

Niveau de Blessure Grave (Option) : divisez par 2 votre total de PV et arrondissez au supérieur.

Compétences

Elles représentent des domaines d'expertise et définissent les choses que les personnages peuvent accomplir. Lorsqu'une compétence est utilisée en jeu, sa valeur en pourcentage est opposée à un jet de D100 pour savoir si le personnage réussit à accomplir une tâche dans le jeu. Un résultat de lancer qui est inférieur ou égal au pourcentage de la compétence indique en général une action réussie.

Exemple. Rurik a 52 % dans la compétence Esquive, ce qui signifie qu'en combat il doit obtenir 52 ou moins sur un D100 pour éviter les coups de son adversaire.

QUE SIGNIFIENT LES NOMBRES ?

Le tableau suivant permet de mieux comprendre à quoi correspondent les pourcentages des compétences.



Compétence	Expertise	Description
0 à 25 %	Novice	Débutant total dans le domaine.
26 à 50 %	Apprenti	Encore en période de rodage.
51 à 75 %	Vétéran	Quelqu'un qui utilise régulièrement la compétence dans le cadre de ses activités quotidiennes.
76 à 99 %	Expert	Un expert local dans le domaine, qui peut utiliser cette compétence dans la plupart des conditions avec élégance et facilité.
100 % et +	Maitre	Un des meilleurs dans le domaine, capable d'accomplir l'impossible dans les conditions les plus défavorables.

Avec 52 % en Esquive, Rurik a un niveau de Vétéran et se débrouille donc plutôt bien.

LISTE DES COMPÉTENCES

Les tableaux suivants recensent toutes les compétences utilisables par les personnages et les caractéristiques qui déterminent leur valeur de base. Les tableaux décrivent aussi rapidement en quoi consistent les compétences, mais une description plus complète sera donnée dans le chapitre suivant.

Pour plus de commodité, les compétences sont groupées par catégorie.

Les **résistances** sont des compétences qui permettent au personnage de se sortir d'un mauvais pas.

Les **compétences de combat** mesurent l'aptitude du personnage en matière de violence physique.

Les **compétences de connaissance** mesurent les aptitudes intellectuelles du personnage.

Les **compétences pratiques** déterminent la capacité du personnage à accomplir une variété de tâches communes ou spécialisées.

Les **compétences magiques** concernent le lancer de sorts et la connaissance des pratiques religieuses.

NOTE : LES COMPÉTENCES AVEC DES DESCRIPTEURS ENTRE PARENTHÈSES

Les compétences comme Connaissance (Type), Religion (autre religion) et Culture (autre) ont toutes des descripteurs entre parenthèses après le nom de la compétence. Lorsque vient le moment d'allouer des points de compétence, le joueur doit choisir à quoi correspond le descripteur entre parenthèses. Par exemple, Religion (autre) pourrait être Religion (Mère Terre) ou Religion (Cœur Brulant) dans le cadre de jeu de l'Empire de Gatan.

RÉSISTANCES

Compétence	Expertise	Description
Endurance	CON + POU	Mesure la constitution du personnage et sa capacité à survivre à la faim, la soif, au froid, ou aux maladies et infections.
Esquive	DEX + 10	Permet d'éviter les périls physiques, comme un coup de hache.
Persévérance	POU + 10	Mesure la volonté de votre personnage, sa résistance à la magie et aux tentatives visant à l'influencer.

COMPÉTENCES DE COMBAT

Compétence	Expertise	Description
Combat Rapproché	DEX + FOR	La facilité avec laquelle un personnage manie les armes de mêlée, comme les épées, les haches, les dagues, les lances ou les boucliers.
Combat à Distance	DEX + INT	La facilité avec laquelle un personnage manie les projectiles ou les armes de lancer.
Combat Sans Arme	DEX + FOR	La facilité avec laquelle un personnage manie les armes naturelles, comme la morsure, les coups de poing ou de pied, les griffures ou l'empoignade.



COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE

Compétence	Expertise	Description
Connaissance de la Nature	INT + 10	Prédire le temps qu'il fera, reconnaître et s'occuper des animaux et des plantes, géologie et survie dans le monde naturel.
Connaissance (Type)	INT	Spécialité non couverte par les autres compétences de connaissance, comme Connaissance (Alchimie), Connaissance (Herboristerie), etc.
Culture (D'origine)	INT + 10	Ce qu'un personnage sait de l'histoire, de la politique, de la géographie de sa région et de sa société d'origine.
Culture (Autre)	INT	Ce qu'un personnage sait de l'histoire, de la politique et de la géographie d'une contrée étrangère.
Langage (Autre)	INT	La facilité avec laquelle un personnage peut parler une langue étrangère, voire lire et écrire dans cette langue.
Langage (Maternel)	INT + 50	La capacité à parler et à écrire dans sa propre langue.

COMPÉTENCES PRATIQUES

Compétence	Expertise	Description
Artisanat	INT + 10	Permet de créer des choses, comme des pots, des armes ou des bâtiments.
Athlétisme	DEX + FOR	Courir, grimper, sauter et soulever des poids.
Conduite	DEX + INT	Diriger des véhicules des périodes antiques et médiévales, tels que les charrues, les charriots, et les charrettes.
Équitation	DEX + POU	Tenter des manœuvres risquées à dos de bêtes comme les chameaux ou les chevaux, voire de créatures plus fantastiques telles que les hippogriffes.
Guérison	INT + 10	Soigner des blessures et des maladies en utilisant les premiers soins et la chirurgie.
Influence	CHA + 10	Persuader quelqu'un de faire quelque chose qui est contraire à ses intérêts.
Ingénierie	INT + 10	Les constructions de grande ampleur et les engins de siège sont couverts par cette compétence.
Mécanismes	DEX + INT	Manipuler des serrures et toute chose avec des éléments mouvants complexes.
Navigation	CHA + POU	Diriger des navires et des barques.
Négoce	INT + 10	Évaluer et vendre des marchandises.
Perception	INT + POU	Repérer des objets cachés et de petits détails de l'environnement.
Performance	CHA + 10	Jouer un rôle dans une pièce de théâtre, chanter, danser, jouer d'un instrument...
Relation (Type)	CHA + 10	Compétence optionnelle qui représente la force du lien noué entre le personnage et un PNJ ou un groupe de PNJ.
Richesse	INT + CHA	Compétence optionnelle qui mesure la capacité d'un personnage à gérer ses ressources.
Sens de la Rue	CHA + POU	Détermine comment un personnage opère dans un environnement urbain. À utiliser notamment pour trouver de l'information, s'orienter dans les rues, et trouver des recéleurs prêts à vendre des biens volés.
Tromperie	DEX + INT	Faire preuve de discrétion, se cacher et faire du vol à la tire.

COMPÉTENCES MAGIQUES

Compétence	Expertise	Description
Magie Commune	POU x 3	À utiliser avec la Magie Commune. Cette compétence vous permet d'utiliser cette magie moins puissante, mais plus facile à utiliser que les autres.
Sorcellerie	INT	À utiliser avec la Sorcellerie. Cette compétence sert à lancer et à manipuler des sorts de sorcellerie. Pour les non-magiciens, cela vous permet d'utiliser des parchemins, des talismans et autres objets de sorciers.
Religion (d'origine)	INT + 10	À utiliser avec la Magie Divine. La plupart des personnages sont au moins membres laïques d'une religion locale, et la connaissent superficiellement. Pour les personnages plus dévots, cette compétence est la clé de leur avancement.
Religion (autre)	INT	À utiliser avec la Magie Divine. Cette compétence concerne la connaissance d'une autre religion, le terme entre parenthèses indiquant le nom de la religion.



CONSEILS AUX JOUEURS

Tous les personnages ont intérêt à investir des points en Combat Rapproché ou Sans Arme pour améliorer leurs chances de survie.

Les compétences de connaissance sont utiles pour créer des personnages sages ou érudits. Culture (autre) et Langage (autre) peuvent rendre bien des services aux personnages experts en communication, comme les marchands ou les diplomates.

À première vue, les compétences pratiques semblent un peu tout mélanger. Cependant, tous les types de personnages y trouveront leur bonheur ! Ceux qui incarnent des guerriers seraient inspirés de dépenser quelques points sur une, deux ou trois de ces compétences pour avoir quelque chose à faire en dehors des combats ; de plus, Athlétisme, Influence et Perception servent assez souvent. Si votre personnage est un voleur, les compétences Tromperie, Mécanismes et Sens de la Rue méritent elles aussi quelques points. Si votre personnage est plutôt un artisan dans l'âme, Artisanat et Ingénierie sont des compétences à augmenter. Les artistes en herbe devront à tout prix prendre la compétence Performance. Enfin, un futur marchand devrait dépenser des points en Négoc.

La magie est expliquée à l'étape 5 ; sachez pour le moment que les trois compétences magiques sont liées aux trois types de magie.

ÉTAPE 4 : CALCULER LES COMPÉTENCES

Si besoin est, écrivez toutes les compétences ci-dessus sur la feuille de personnage. Ensuite, calculez pour chaque compétence la valeur de base grâce à la formule indiquée (DEX + POU pour Équitation, par exemple). Maintenant, notez cette valeur sur la feuille de personnage, à côté de la compétence.

Enfin, distribuez les points entre les compétences en gardant à l'esprit cette limite : vous ne pouvez allouer plus de 30 points à une compétence, quelle qu'elle soit.

Durant la création de personnage, le joueur reçoit une réserve de points à dépenser pour chaque catégorie de compétence.

Résistances : dépensez 50 points entre les trois compétences.

Compétences de combat : dépensez 50 points entre les trois compétences.

Compétences de connaissance : dépensez 50 points entre les compétences.

Compétences pratiques : dépensez 75 points entre les compétences.

Les **compétences magiques** fonctionnent de manière particulière ; référez-vous à l'étape 5.

Magie

Par défaut, tous les PJ ont accès à un type de magie appelé Magie Commune au début de leur carrière d'aventurier.

MAGIE COMMUNE

Ce type de magie tire son pouvoir de l'esprit du personnage. À chaque fois qu'un sort est lancé, le lanceur doit dépenser un nombre de Points de Magie dépendant de la puissance du sort, nommée « Magnitude ».

Il doit aussi réussir un jet sous sa compétence de Magie Commune, qui débute avec une valeur de base de POU x 3 et qui ne peut être augmentée à la création du personnage.

ÉTAPE 5 : DÉTERMINER LES SORTS DU PERSONNAGE

Regardez la liste des sorts de Magie Commune à la page 105, et prenez un nombre de sorts égal à 6 points de Magnitude. Calculez aussi la valeur de la compétence de Magie Commune de votre personnage, qui est égale à POU x 3.

MAGIE AVANCÉE (OPTION)

Il existe deux autres formes de magie, plus puissantes et plus complexes : la Magie Divine et la Sorcellerie.

Par défaut, la Magie Divine et la Sorcellerie ne sont pas disponibles à la création du personnage ; si vous voulez créer un personnage adepte d'un de ces types de magie, demandez l'autorisation à votre meneur de jeu puis consultez les sections ci-dessous.



COMMENCER AVEC DE LA MAGIE DIVINE

Si le joueur désire que son personnage commence le jeu avec de la Magie Divine, celui-ci doit être l'initié d'un Culte, ce qui implique de remplir les devoirs d'un Adorateur (voir page 128). Lors de sa cérémonie d'initiation, le futur initié subit une divination spéciale : le dieu du culte indique aux prêtres qui président la cérémonie si la foi et la motivation du candidat sont sincères.

1. Choisissez un culte à rejoindre (Voir le culte de la Terre Mère dans le chapitre 8 Magie Divine, page 127, pour un exemple de culte).
2. Commencez avec une Religion (Culte choisi) à INT + 40.
3. Notez votre compétence de Magie Commune à POU x 3.
4. Choisissez six points de Magnitude de sort :
 - soit parmi les sorts de Magie Commune enseignés par le culte, un point par Magnitude de sort ;
 - soit parmi les sorts de Magie Divine enseignés par le culte, un point par Magnitude (jusqu'à 2 au maximum).
5. Consultez le chapitre 9 sur la Magie Divine, page 127, pour plus d'informations.

COMMENCER AVEC DE LA SORCELLERIE

Si le joueur veut que son personnage commence avec de la Sorcellerie, on suppose que celui-ci est un Apprenti d'une École de Sorcellerie ou d'un sorcier indépendant (voir le chapitre 9 pour plus de détails). Les sorciers ou les Écoles de Sorcellerie ne prodigueront pas leurs enseignements à des personnages avec une INT de moins de 12.

1. Choisissez une École à rejoindre ou un sorcier avec qui étudier (voir le chapitre 9 pour plus de détails).
2. Commencez avec votre compétence Sorcellerie à INT + 40.

3. Notez votre compétence Magie Commune à POU x 3.
4. Choisissez six points de Magnitude de sort :
 - soit parmi les sorts de Magie Commune enseignés par l'École ou le sorcier ;
 - soit parmi les sorts de Sorcellerie enseignés par l'École ou le sorcier (un point par Magnitude de sort).
5. Consultez le chapitre 10 sur la Sorcellerie, page 154, pour plus d'informations.

Équipement

Chaque personnage commence généralement avec un peu d'argent et les outils de sa profession.

ÉTAPE 6 : DÉTERMINER L'ARGENT ET L'ÉQUIPEMENT DE DÉPART

L'argent de départ est de 4D6 x 10 pièces d'argent.

Chaque personnage commence avec un des lots d'armes et d'armure suivants.

- Armure de cuir + arme à distance + arme de mêlée à 2 M + dague

OU

- Armure de cuir + bouclier + arme à distance + arme de mêlée à 1 M + dague.

Chaque personnage débute aussi avec l'équipement suivant :

- Sac à dos, corde, deux semaines de rations, briquet à silex et amadou (pour allumer un feu), gourde.

Des informations supplémentaires sur l'équipement et l'économie du jeu sont données dans le chapitre 4 sur l'équipement (page 50).

Avant le début du jeu, votre meneur de jeu peut vous permettre d'acheter de l'équipement additionnel avec l'argent de départ du personnage.



Finaliser Le Personnage

À ce stade, vous avez pris toutes les décisions difficiles ; il ne vous reste plus qu'à noter quelques chiffres sur votre feuille de personnage, avant de réfléchir au passé et aux motivations de votre personnage.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Âge : les personnages humains commencent la partie à un âge compris entre 18 et 28 ans, à moins d'utiliser les règles optionnelles de personnage Vétéran. Si vous voulez déterminer aléatoirement l'âge du personnage, lancez 2D6 et ajoutez 16. Pour ceux qui utilisent les règles optionnelles, référez-vous à ces règles pour savoir comment déterminer l'âge du personnage.

Points d'Héroïsme : un personnage débute avec 2 Points d'Héroïsme.

QUE SONT LES POINTS D'HÉROÏSME ?

Les Points d'Héroïsme servent à distinguer le PJ du commun des mortels.

Ils permettent au personnage :

- de relancer un jet de dé raté ;
- de transformer une Blessure Grave en blessure normale. Le personnage perdra toujours les PV qu'il devait perdre, mais n'aura pas à subir les dangereux effets d'une Blessure Grave ;
- d'éviter la mort. Si les PV du personnage sont réduits à zéro ou moins, il s'évanouira au lieu de mourir. Le personnage demeurera dans cet état jusqu'à la fin du combat ; il se réveillera alors avec un PV.

Une fois dépensés, les Points d'Héroïsme sont perdus. Le meneur de jeu décerne les Points d'Héroïsme à la fin d'une session de jeu pour récompenser les morceaux de bravoure des PJ.

APPARENCE, PASSÉ ET PERSONNALITÉ

Même si vous ne créez pas un passé complet pour votre personnage, il vaut mieux avoir en tête son apparence, ainsi que les grandes lignes de sa personnalité et de son passé : vous pourrez ainsi l'incarner plus facilement !

CRÉER LE PASSÉ DU PERSONNAGE (OPTION)

Le passé d'un personnage sert non seulement à lui donner une histoire avant le début du jeu, mais aussi à noter les éléments « intangibles » de sa personnalité. L'histoire de Rurik au début de ce chapitre est un exemple de passé de personnage.

L'écriture du passé de son personnage est optionnelle, et peut être réalisée avant ou après la création du personnage, voire en cours de partie.

MOTIVATIONS (OPTION)

Les motivations orientent les actions des personnages, leurs buts à long ou à court terme.

Les objectifs à long terme sont en quelque sorte des buts existentiels et ne sont atteignables qu'après avoir vécu plusieurs aventures reliées entre elles, ce que l'on appelle une campagne ou une saga.

Exemples de buts à long terme :

- Devenir Roi des terres d'Ambre ;
- Vaincre le maléfique sorcier Zanab Khan ;
- Devenir l'homme le plus riche du comté de Chapeau-Rouge ;
- Venger la mort de son père.

Les objectifs à court terme sont des buts moins importants, qui concernent l'aventure en cours ; les joueurs les déterminent généralement au début de la session de jeu.



Exemples de buts à court terme :

- Tuer la plus grosse créature lors d'une chasse ;
- Obtenir les droits de faire commerce des peaux de monstre ;
- Se servir de la chasse pour impressionner le roi et ainsi améliorer son statut social à la cour ;
- Cartographier les déserts glacés de Zhaind et ainsi accroître le corpus de connaissance de la Bibliothèque royale.

À la fin de la création, choisissez deux motivations à long terme pour votre personnage. Au début de l'aventure, vous aurez à choisir un but à court terme approprié.

À chaque fois qu'une motivation à long terme est amenée en jeu de manière concrète, le personnage gagne 1 point d'Amélioration pour la session.

Les motivations à court terme sont effacées à la fin d'une session et rapportent 2 points d'Amélioration si elles ont été atteintes.

Quand un but à long terme est atteint, il est effacé de la feuille de personnage et le personnage gagne 5 points d'Amélioration.

En plus de servir de source d'inspiration aux joueurs, les motivations aident le meneur de jeu à orienter une partie, en faisant survenir en cours de jeu des événements liés à ces motivations.

ÉTAPE 7 : FINITION DU PERSONNAGE

Notez l'âge et les Points d'Héroïsme sur la feuille de personnage. Les aventuriers débutants humains ont entre 18 et 28 ans (2D6 + 16).

Tous les PJ, quelle que soit leur race, disposent de 2 Points d'Héroïsme. Vous pouvez aussi rédiger le passé de votre personnage. Enfin, n'oubliez pas d'écrire le nom de votre personnage si vous ne l'avez pas encore fait.

Bravo, vous êtes prêts pour l'aventure !

EXEMPLE : RURIK

ÉTAPE 1 : DÉTERMINER LE CONCEPT

Rob veut créer un PJ pour une partie d'OpenQuest. Il trouve rapidement un nom qui lui plaît : Rurik. Il imagine ensuite le concept suivant :

Rurik est un « guerrier déterminé et téméraire qui recherche l'excitation et l'aventure ».

L'HISTOIRE DE RURIK

Rurik est né dans une ferme des plaines fertiles du Gatan Occidental. Son père était un homme libre, à qui le duc local avait accordé des terres pour le récompenser de sa participation aux combats contre les grands gobelins des Sombreterres voisines. Le père de Rurik s'installa sur ces terres et y éleva une famille. Dès son plus jeune âge, Rurik voulut suivre les pas de son père. Il acquit une réputation d'enfant téméraire : il grimpaux arbres, se battait contre les enfants du voisinage et explorait les bois sombres et inhospitaliers à la frontière des terres familiales. Pendant ce temps, son père désirait que son fils aîné hérite de sa ferme, prenne la charrue et se marie à une gentille fille du coin qui lui donnerait de nombreux enfants. Mais Rurik n'entendait pas les choses de cette oreille. À quatorze ans, il était déjà membre à temps partiel de la milice locale ; il devint membre à part entière l'année suivante. « Laisse-lui le temps de se guérir de ces enfantillages » pensa le père, « quand il atteindra l'âge d'homme, il sera prêt à reprendre la ferme ».

Rurik atteignit sa majorité à seize ans ; sa famille et le village entier avaient même préparé une fête en son honneur. Toutefois, Rurik avait d'autres idées en tête : plutôt que d'accepter la vie paisible et laborieuse d'un fermier, il préféra fuir jusqu'à la cité la plus proche avec l'épée de son père. Il s'engagea alors dans une compagnie de mercenaires ; dès le lendemain, il participait à un de ces conflits mineurs entre Ducs rivaux. Cinq années plus tard, las de combattre pour des Ducs qui ne se souciaient pas plus de la vie de leurs sujets que de payer en temps et en heure, il déserta et embarqua à bord d'un navire, en quête d'aventures par delà les mers.

ÉTAPE 2 : GÉNÉRER LES CARACTÉRISTIQUES

Rob décide d'utiliser la méthode par points pour déterminer les caractéristiques de Rurik. Comment dépense-t-il ses 30 points ?

D'abord, il ajoute dix, huit et quatre respectivement à la FOR, TAI et la CON afin d'obtenir un meilleur bonus aux dégâts et plus de PV, ainsi que pour donner cet aspect de « grande brute » au personnage.

Il décide ensuite d'ajouter quatre à la DEX, car cette caractéristique conditionne l'initiative en combat et s'avère importante pour de nombreuses compétences de guerrier.

Enfin, il ajoute deux points à l'INT et au CHA, histoire d'être dans la moyenne. Par contre, il n'augmente pas le POU parce qu'il ne voit pas vraiment Rurik utiliser de la magie au début du jeu. Les caractéristiques de Rurik sont donc les suivantes :

FOR 18 CON 12 DEX 12 TAI 16 INT 10
POU 8 CHA 8

ÉTAPE 3 : DÉTERMINER LES ATTRIBUTS

La somme de la FOR et de la TAI de Rurik est égale à 34 ; d'après la table des Modificateurs aux Dégâts, il reçoit un bonus de + 1D6.

La somme de la TAI et de la CON de Rurik est égale à 28 : Rurik possède donc 14 PV (28/2). Le niveau de Blessure Grave est égal au total de PV divisé par deux, ce qui donne un niveau de 7 pour Rurik.

Le POU de Rurik étant égal à 8, son total de Points de Magie est donc lui aussi égal à 8.

Comme Rurik est un humain, son Mouvement est égal à 15 mètres.

ÉTAPE 4 : CALCULER LES COMPÉTENCES

Résistances : 50 points à répartir entre les trois compétences.

Compétence	Base	%	Points	% Final
Esquive	DEX + 10	22	30	52
Persévérance	POU + 10	18	20	38
Endurance	CON + POU	30	0	30

Rob dépense 30, le maximum autorisé, dans la compétence Esquive de Rurik, car il pense qu'une telle compétence est très utile pour un guerrier. Il augmente aussi la Persévérance de Rurik pour refléter sa nature obstinée.

Combat : 50 points à répartir entre les trois compétences.

Rob consacre la moitié de ses points au Combat Rapproché, parce qu'il veut que Rurik soit apte à manier épée et bouclier. Ensuite, il divise les points restants entre les autres compétences de combat pour plus de polyvalence.

Compétence	Base	%	Points	% Final
Combat Rapproché	DEX + FOR	30	25	55
Combat à Distance	DEX + INT	22	13	35
Combat Sans Arme	DEX + FOR	30	12	42

Connaissance : 50 points à répartir entre les compétences.

Compétence	Base	%	Points	% Final
Connaissance de la Nature	INT + 10	20	20	40
Connaissance (Type)	INT	10	0	10
Culture (D'origine)	INT + 10	20	30	50
Culture (Autre)	INT	10	0	10
Langage (Autre)	INT	10	0	10
Langage (Maternel)	INT + 50	60	0	60

Rob décide de dépenser 30 points en Culture (D'origine) et 20 points en Connaissance de la Nature ; ces compétences sont celles que Rurik a acquises en vivant dans une ferme durant son enfance et son adolescence.





Pratique : 75 points à répartir entre les compétences.

Compétence	Base	%	Points	% Final
Artisanat	INT + 10	20	15	35
Athlétisme	DEX + FOR	30	30	60
Conduite	DEX + INT	22	0	22
Équitation	DEX + POU	30	0	30
Guérison	INT + 10	20	0	20
Influence	CHA + 10	20	10	30
Ingénierie	INT + 10	20	0	20
Mécanismes	DEX + INT	22	0	22
Navigation	DEX + INT	22	0	22
Négoce	INT + 10	20	0	20
Perception	INT + POU	18	0	18
Performance	CHA + 10	20	20	40
Sens de la Rue	CHA + POU	18	0	18
Tromperie	DEX + INT	22	0	22

Rob dépense ses 75 points de la manière suivante. L'Athlétisme reçoit le maximum autorisé (30) afin de refléter à la fois le côté « physique » du personnage et parce que c'est une compétence utile dans une vie aventureuse. Rob dépense 10 points en Influence pour obtenir un score raisonnable; il pense qu'il serait judicieux de donner une chance à Rurik de se sortir de situations délicates grâce à des réparties bien senties.

ÉTAPE 5 : DÉTERMINER LES SORTS À LA DISPOSITION DU PERSONNAGE

Rob ne s'attend pas à ce que Rurik soit un bon magicien et se contente de la Magie Commune : 24 % seulement, à cause de son faible POU.

Pour ses six points de Magnitude, Rob choisit Augmentation d'Arme 2, Coordination 1 et Soins 3.

ÉTAPE 6 : DÉTERMINER L'ARGENT ET L'ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Rob obtient un 5 au dé pour l'argent de départ de Rurik, qui commencera donc la partie avec 50 pièces d'argent.

Comme Rurik n'est pas assez riche pour acheter de l'équipement supplémentaire, il se contentera de l'équipement de base suivant : armure de cuir, écu, épée longue, dague, sac à dos, corde, deux semaines de ration, briquet à silex et amadou, gourde d'eau.

ÉTAPE 7 : FINITION DU PERSONNAGE

Rob écrit sur la feuille de personnage l'âge (20 ans) et le nom de son aventurier, ainsi que le nombre de Points d'Héroïsme (2). Il rédige aussi le passé de Rurik au dos de sa feuille.



OPTIONS DE CRÉATION

Archétypes

Les archétypes sont des concepts de personnage accompagnés de suggestions de compétences et de sorts adaptés. Toutefois, le joueur n'est pas obligé de dépenser tous ses points dans les compétences ou les sorts donnés en exemple.

Suivez le processus normal de création de personnage en dépensant des points dans les compétences et la magie suggérées par le concept. Déterminez l'argent de départ comme d'habitude, mais notez tous les équipements proposés sur la feuille de personnage en lieu et place de l'équipement normal par défaut donné plus haut.

Chaque concept comprend les éléments suivants :

- Un résumé d'une phrase du concept ;
- Les compétences ;
- La Magie Commune ;
- L'équipement.

Dix concepts de personnages vous sont proposés : vous pouvez bien sûr en créer d'autres !

LE GUERRIER BARBARE

Compétences : Athlétisme, Connaissance de la Nature, Endurance, Esquive, Guérison, Équitation, Langage (Autre), Perception.

Magie Commune : Amélioration d'Arme, Coordination, Dard, Fanatisme, Force, Mobilité, Protection, Soins, Vigueur.

Équipement : armes appropriées, fourrures chaudes, gourde.

L'AMUSEUR ITINÉRANT, AUDACIEUX ET FLAMBOYANT

Compétences : Athlétisme, Connaissance (Théâtre), Esquive, Influence, Performance, Tromperie, Sens de la Rue.

Magie Commune : Améliorer (Influence), Améliorer (Performance), Améliorer (Tromperie), Confusion, Coordination, Projectiles Multiples.

Équipement : vêtements de voyage, costumes appropriés pour jouer, armure de cuir, armes appropriées.

LE MOINE ERRANT PROTECTEUR DES PAUVRES

Compétences : Combat Sans Arme, Connaissance de la Nature, Guérison, Influence, Langage (Autre), Perception, Persévérance.

Magie Commune : Amélioration d'Arme, Dissipation de la Magie, Protection, Seconde Vue, Soins, ou bien les sorts enseignés par le culte.

Équipement : armes appropriées, vêtements religieux appropriés, bol à aumône, armure de cuir, bâton, dague ou arme de culte appropriée.

Cet archétype de moine errant est destiné aux meneurs de jeu qui ne veulent pas faire de la religion un élément important dans leurs parties. Ceux-ci peuvent bien sûr affiner l'archétype avec des compétences de culte ou des sorts spécifiques.

LE PILLARD NOMADE

Compétences : Athlétisme, Combat à Distance, Connaissance de la Nature, Esquive, Guérison, Endurance, Équitation, Perception.

Magie Commune : Amélioration d'Arme, Confusion, Dard, Mobilité, Projectiles Multiples, Vigueur.

Équipement : arc nomade, lance, épée, armure de cuir, veste chaude et chapeau en fourrure, outre.



LE LOUP DES MERS

Compétences : Athlétisme, Combat à Distance, Connaissance de la Nature, Esquive, Endurance, Ingénierie, Langage (autre), Navigation, Perception.

Magie Commune : Amélioration d'Arme, Coordination, Extinction, Flèche de feu, Respiration Aquatique.

Équipement : armes appropriées, armure de cuir, jambe de bois ou cache-œil en option.

L'ÉRUDIT CURIEUX ET AUDACIEUX

Compétences : Athlétisme, Connaissance (Ancienne civilisation disparue), Connaissance (au choix), Esquive, Ingénierie, Langage (autre), Perception.

Magie Commune : Communication Mentale, Détecter (X), Dissipation de la Magie, Mobilité, Protection, Seconde Vue.

Équipement : robes d'érudit sur armure de cuir, bâton ou dague, fronde et pierres.

LE VÉTÉRAN DE LA GARDE IMPÉRIALE

Compétences : Athlétisme, Connaissance de la Nature, Connaissance (Tactiques Militaires), Endurance, Équitation, Esquive, Guérison, Ingénierie, Perception.

Magie Commune : Amélioration d'Arme. Démoralisation, Flèche de feu, Force, Lame de feu, Percer, Protection, Soins.

Équipement : épée, lance ou hache et bouclier, arc et dague, armure de cuir, rations et outre.

L'APPRENTI SORCIER OPPRIMÉ

Compétences : Conduire, Esquive, Langage (autre), Perception, Persévérance, Sens de la Rue, Sorcellerie.

Magie Commune : Confusion, Contremagie, Communication Mentale, Dissipation de la Magie, Lumière, Seconde Vue, Soins.

Équipement : Robes sur armure de cuir, bâton ou dague, Fronde+pierres.

Notez que la magie de l'apprenti est principalement de la Magie Commune. Bien que ses maîtres lui aient inculqué les rudiments de la sorcellerie, il s'est montré trop paresseux pour apprendre des sorts !

LE VOLEUR FURTIF ET SOURNOIS

Compétences : Athlétisme, Esquive, Guérison, Langage (Autre), Mécanisme, Sens de la Rue, Tromperie.

Magie Commune : Amélioration d'Arme, Confusion, Coordination, Extinction, Lenteur, Lumière, Mobilité, Mur de Ténèbres, Projectiles Multiples, Protection.

Équipement : épée ou masse 1M, dague, 5 couteaux de lancer ou arc court, armure de cuir, manteau de voyage à capuche, ensemble de crochetage.

LE MARCHAND OPPORTUNISTE

Compétences : Conduite, Connaissance (culture spécifique), Équitation, Influence, Langage (Autre), Négocier, Perception, Sens de la Rue, Tromperie.

Magie Commune : Chemin Dégagé, Confusion, Contremagie, Détecter (X), Protection.

Équipement : vêtements de voyage sur armure de cuir, armes appropriées, outre, grand sac à dos ou un mulet.



Génération Aléatoire

Cette méthode a deux avantages. Tout d'abord, elle est rapide : le meneur de jeu peut improviser sur-le-champ un PNJ détaillé. Ensuite, elle peut inspirer les joueurs sans idée claire de leur concept de personnage.

ETAPE 1 : DÉTERMINEZ LES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques générées par les dés vous donneront quelques indications sur les forces et les faiblesses du personnage et faciliteront l'élaboration d'un concept. Avec l'approbation du meneur de jeu, vous pouvez échanger les résultats de deux lancers.

Les humains sont les personnages par défaut d'OpenQuest. Pour les autres espèces, consultez la section Personnages Non-Humains page 32.

Pour les humains :

- FOR, CON, DEX, POU, CHA : lancez 3D6 pour chaque caractéristique. Option : pour éviter les scores très bas, relancez le dé si vous obtenez 1.
- INT et TAI : lancez 2D6 + 6 pour chaque caractéristique.

ETAPE 2 : CALCULEZ LES ATTRIBUTS

Utilisez les règles de la page 20.

ETAPE 3 : DÉTERMINEZ L'ARCHÉTYPE

1D10	Archétype
1	Le guerrier barbare, robuste et sauvage
2	L'amuseur itinérant, audacieux et flamboyant
3	Le moine errant protecteur des pauvres
4	Le pillard nomade
5	Le loup des mers
6	L'érudit audacieux et avide de connaissance

7 Le vieux vétéran de la garde impériale

8 L'apprenti sorcier opprimé

9 Le voleur furtif et sournois

10 Le marchand opportuniste à la recherche de nouveaux marchés

ETAPE 4 : CHOISISSEZ LES COMPÉTENCES

Calculer les bases des compétences.

Compétence d'Archétype. Divisez 200 points entre ces compétences, en attribuant 30 points au maximum par compétence.

Compétences libres. Répartissez 50 parmi les compétences absentes de la liste de l'Archétype, en attribuant 30 points au maximum par compétence.

ETAPE 5 : CHOISISSEZ LA MAGIE COMMUNE

Répartissez 6 points de Magnitude entre les sorts accessibles à l'Archétype.

ETAPE 6 : NOTEZ L'ARGENT ET L'ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Choisissez l'équipement à partir des suggestions de l'Archétype et notez vos choix sur la feuille de personnage.

Le personnage possède 4D6 x 10 pièces d'argent.

Spécialiste

Les règles par défaut créent des personnages polyvalents, avec des compétences correctes en combat et un peu de magie. Si vous désirez jouer des personnages qui soient des guerriers ou des magiciens émérites, vous pouvez utiliser les règles suivantes :

- **Guerrier.** Allouez 75 points aux compétences de combat (au lieu des 50 habituels), avec un maximum de 50 dans la même compétence, et allouez 2 points de Magnitude à la Magie Commune.



- **Magicien.** Allouez 30 points aux compétences de combat et 9 points de magnitude aux sorts de Magie Commune. Si le meneur de jeu a autorisé des personnages à commencer avec la Magie Divine ou la Sorcellerie, ces 9 points peuvent également être dépensés sur des sorts de ces deux types de magie. Les compétences magiques de chaque type de magie (Magie Commune, Religion, Sorcellerie) commencent à $POU \times 4$.

Personnages non humains

Avec la permission du meneur de jeu, votre personnage peut être une des créatures du chapitre Créatures.

Méthode 1 : utilisez la méthode aléatoire pour déterminer les caractéristiques et lancez le dé comme suggéré dans la description.

Méthode 2 : prenez les valeurs entre parenthèses comme point de départ et rajoutez dix points entre elles.

Notez les capacités spéciales, les traits, capacités de mouvement, armes et armures naturelles de la créature. Le Modificateur de Dégât pour l'arme naturelle est déjà indiqué et la compétence débute à sa valeur de base.

Ensuite, déterminez les compétences et la magie de la manière habituelle, en utilisant éventuellement comme guide les armes et compétences indiquées dans la description de la créature, qui correspond à un membre normal de l'espèce.

CYCLE DE VIE D'UN PERSONNAGE

Cette section s'intéresse aux différentes étapes de la carrière d'un personnage, afin d'aider le meneur de jeu à concevoir des quêtes adaptées au niveau de puissance des personnages et à générer des personnages plus expérimentés.

Toutefois, vous ne trouverez aucune règle précise de création de personnage. Les joueurs et le meneur de jeu doivent donc s'entendre sur les compétences et la magie exactes des personnages, sur la base des informations données ici.

Le chapitre 6 La Quête fait à nouveau référence au Cycle de Vie, en détaillant les types de quêtes possibles selon le niveau de puissance des personnages.

Bouseux

Votre personnage commence au plus bas de l'échelle : il est miséreux et incompetent. Commencer à ce niveau peut être frustrant pour les joueurs, à moins que leurs personnages puissent rapidement s'améliorer et échapper à la pauvreté.

NIVEAU DE PUISSANCE

Meilleures compétences : autour de 45 %. Les Bouseux commencent avec des compétences à leur valeur de départ et 25 points à dépenser sur quelques-uns d'entre elles.

Magie : 2 ou 3 points de Magie Commune.

QUELLES AVENTURES ?

Des aventures courtes et simples, des missions suffisamment bien payées et pas trop dangereuses.

Exemples :

- Vous voulez chasser un groupe de bandits orcs de leur refuge ? Embauchez des Bouseux !
- Vous êtes un seigneur et vous voulez vous débarrasser d'un fauteur de troubles sans être tenu responsable ? Une équipe de Bouseux vient justement d'arriver en ville...
- Vous êtes l'heureux propriétaire d'une carte des vieilles catacombes sous les ruines du château local, mais vous n'avez pas le goût du risque ? Ces Bouseux se chargeront du sale boulot pour vous, et vous empochez une partie des gains.



OÙ VIT-IL ?

Dans la rue, dans une tente située dans un champ, dans une chambre miteuse, dans une ruine ou un souterrain « nettoyé », etc.

DISCIPLES/DOMESTIQUES

Un chien ou une mule, s'il a de la chance.

Marginal

C'est le niveau par défaut. Le personnage a terminé un apprentissage formel ou a déjà connu des expériences significatives. Par exemple, Rurik le Téméraire est arrivé au stade décrit dans le chapitre 1 après avoir servi cinq ans dans l'armée d'un duc de Gatan.

Sans être un expert, un Marginal est suffisamment compétent dans son domaine pour éveiller l'intérêt de puissants employeurs. S'il garde les faveurs de son ou ses protecteurs, il pourra accroître son influence au sein des communautés qu'il fréquente.

NIVEAU DE PUISSANCE

Meilleures compétences : 65-75 %

Magie : 6 Points de Magie Commune (ou de Sorcellerie ou de Magie Divine s'il y a droit).

QUELLES AVENTURES ?

Le seigneur local peut charger un groupe de Marginaux de certaines tâches qu'il préfère ne pas confier aux membres de sa suite.

Les Marginaux peuvent aussi partir à l'aventure de leur propre initiative, afin d'augmenter leur réputation et leur pouvoir dans la communauté, ou pour venir en aide à celle-ci.

Exemples :

- Repousser les bandits qui tourmentent le village.
- Sauver le fils d'un seigneur local qui est emprisonné dans une forteresse ennemie.
- Aider à pacifier une région pour faciliter

l'implantation du temple d'un nouveau culte.

- Résoudre une série de meurtres dans une ville.
- Détruire un culte maléfique.
- Rendre un service à un sorcier local en échange de son savoir magique.

OÙ VIT-IL ?

Dans une chambre confortable, dans une petite maison dont lui et ses compagnons sont propriétaires, dans les locaux de la guilde ou du temple local, etc.

DISCIPLES/DOMESTIQUES

Éventuellement des membres de la milice seigneuriale, voire des lanceurs de sorts du temple ou de l'école de sorcellerie pour les missions que les dirigeants locaux estiment les plus importantes.

Dirigeant

À ce stade, le personnage a réussi à se hisser au sommet de sa communauté : maître de guilde, grand prêtre du temple local, mage suprême de l'école de sorcellerie, seigneur de la région, etc.

NIVEAU DE PUISSANCE

Meilleures compétences : deux à 95 %.

Magie : 10 points de Magie Commune ou de Sorcellerie ou de Magie Divine + 10 points de Magie supplémentaires, grâce aux réserves de Points de Magie ou aux Esprits Magiques, 1D6 objets magiques mineurs.

QUELLES AVENTURES ?

Le dirigeant est censé étendre son pouvoir et son domaine, tout en le protégeant de menaces internes ou externes. Si le personnage peut encore avoir à s'impliquer personnellement, par exemple pour combattre un monstre particulièrement puissant, les intrigues et la politique occuperont sûrement la majeure partie de son temps.



OÙ VIT-IL ?

Dans un palais, une maison de la guilde, une forteresse fortifiée, une tour de sorcier, une grande demeure spécifiquement adaptées à ses besoins et suffisamment vaste pour accueillir des disciples ou des domestiques.

DISCIPLES/DOMESTIQUES

Grâce à sa richesse et à sa réputation, le personnage peut facilement embaucher des apprentis, des serviteurs ou des soldats.

Superhéros

La majorité des membres d'une culture ou d'une société entière voient le personnage comme un héros qui les aidera à surpasser les cultures ou les sociétés rivales.

NIVEAU DE PUISSANCE

Meilleures compétences : plusieurs au-dessus de 100 %.

Magie : 20 Points de n'importe quel type de magie, 2D6 objets magiques mineurs, 1D6 objets magiques majeurs, 1 artéfact/relique.

QUELLES AVENTURES ?

Il guerroye contre d'autres peuples, accomplit des quêtes épiques, voyage vers d'autres plans d'existence...

OÙ VIT-IL ?

Dans le même type d'endroit qu'un Dirigeant,

mais adapté au prestige du Superhéros : une vulgaire tour de sorcier devient par exemple la Grande Tour Céleste qui atteint les nuages.

DISCIPLES/DOMESTIQUES

Le personnage peut utiliser les ressources de pays entiers.

Demi-Dieu

Ce personnage a appris le secret de l'immortalité, par exemple en dérobant ce pouvoir à un dieu.

NIVEAU DE PUISSANCE

Meilleures compétences : la plupart des compétences importantes autour de 200 % et les autres compétences au-dessus de 100 %.

Magie : 50 Points de n'importe quel type de magie, de nombreux objets magiques mineurs ou majeurs, et quelques Artéfacts/Reliques.

QUELLES AVENTURES ?

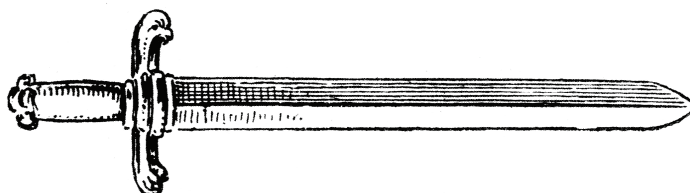
Quêtes pour dominer le monde, aventures mystiques pour sauver la réalité elle-même de monstres extra-dimensionnels.

OÙ VIT-IL ?

Dans un lieu magique lié à son empire.

DISCIPLES/DOMESTIQUES/ANIMAUX

Adorateurs mortels et alliés immortels.



CHAPITRE 3 : COMPÉTENCES

COMMENT ACCOMPLIR DES ACTIONS

Les personnages utilisent les compétences pour accomplir des actions dans le jeu. Quand le résultat d'une action n'est pas assuré, le meneur de jeu demandera au joueur de réaliser un test de compétence pour voir si le personnage a réussi son action.

Exemple

Jean : Rurik arrive au bord d'un ravin large et très profond. Il peut entendre l'eau en contrebas rugir au fond du ravin, alors qu'il voit en face de lui les restes d'un pont de cordes.

Rob : il est à quelle distance, ce pont ?

Jean : environ cinq mètres.

Rob : ok, Rurik va tenter de sauter par-dessus le ravin.

Jean : fais-moi un test d'Athlétisme, étant donné que la compétence couvre le saut. En cas d'échec, Rurik risque de faire une belle chute !

Rob : Rurik va quand même tenter sa chance. Il a 60 % en Athlétisme.

Rob lance un D100 : le dé des dizaines indique 3 et celui des unités indique 4.

Rob : 34, c'est un succès ! Rurik court et saute par-dessus le ravin. Il est maintenant de l'autre côté, que voit-il ?

Ce chapitre décrit quand et comment effectuer des tests de compétence, comment modifier les compétences selon les circonstances du test et comment déterminer le résultat de tests où deux personnages sont en compétition l'un contre l'autre.

Enfin, une liste des compétences utilisées dans le jeu est détaillée.

Les personnages passés Maîtres dans leur discipline peuvent avoir des compétences au-dessus de 100 %. La gestion de ces compétences très élevées sera expliquée plus loin dans ce chapitre.

CONSEIL AU MENEUR DE JEU :

QUAND DEMANDER UN TEST DE COMPÉTENCE ?

Quand l'issue de l'action d'un personnage est incertaine ou quand le personnage veut dépasser ses capacités habituelles. Si le meneur de jeu juge que le personnage n'est pas forcément capable d'effectuer une tâche, il a tout à fait le droit de demander un test de compétence.

Quand l'intensité dramatique est forte. Réfléchissez soigneusement avant de demander un test de compétence. Ces tests devraient procurer le même effet aux joueurs que si vous regardiez un thriller et que vous parveniez au tournant de l'histoire. Si l'action est de faible importance, comme la recherche d'une bribe d'information, alors laissez le joueur réussir sans lui demander de lancer les dés. Si l'enjeu de la situation est plus grand, soulignez l'importance de l'enjeu et demandez un test. Lorsqu'un échec à un test entraîne des conséquences graves pour le personnage, comme tomber dans un trou rempli de pics en cas d'échec à un test d'Athlétisme, le joueur devrait être averti des risques avant que le personnage ne tente son action.

LES TESTS NE SONT PAS À UTILISER...

Comme substitut à la narration et à l'interprétation. Si la conversation entre joueurs et meneur de jeu suffit au bon déroulement du jeu et que l'histoire ainsi créée tient tout le monde en haleine, réfléchissez à deux fois avant de briser l'ambiance en demandant un test de compétence.

Simplement pour animer un peu le jeu. Le meneur de jeu ne devrait jamais remplacer une bonne description de la scène dans laquelle se trouvent les joueurs par une série de lancers de dés.

Si un test similaire vient d'être réalisé. Il est tentant de demander une série de tests pour simuler une tâche ardue : escalader une falaise particulièrement abrupte, pister un ennemi à travers une jungle très dense... Résistez à la tentation ! Vous ne ferez que casser l'immersion du joueur dans la partie et engendrez frustration et ennui alors que défilent les jets de dé inutiles. Au lieu de cela, demandez un seul test et appliquez les modificateurs qui conviennent pour refléter la difficulté de la tâche. Si possible, ne demandez pas un autre test avant que les circonstances ne changent significativement.



LE TEST DE COMPÉTENCE

Pour effectuer un test, le joueur décrit d'abord ce que son personnage veut accomplir. Il lance ensuite 1D100 et compare le résultat à la compétence appropriée de son personnage. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de la compétence, la tentative réussit. S'il est supérieur, alors la tentative échoue. Le meneur de jeu décrit ensuite les conséquences de l'échec ou de la réussite du personnage.

Dans des conditions normales, un test de compétence est demandé lorsque le personnage est mis sur le devant de la scène et doit réussir une action dans des circonstances stressantes.

Si le personnage dispose de beaucoup de temps et des outils nécessaires, s'il est dans un environnement tranquille et qu'il se sent détendu, il accomplit la tâche au maximum de ses capacités.

Exemple. Un apprenti potier (Artisanat 25 %) sera capable de produire régulièrement des pots de qualité passable s'il travaille dans l'atelier de son maître. Bien sûr, le personnage sera toujours incapable de réaliser quelque chose qui est au-delà de ses compétences, à moins que le joueur ne décide de tenter sa chance et de demander un test de compétence.

Exemple. Un noble local désire commander une pièce de poterie artistique en vue d'une grande réception qu'il organise plus tard dans le mois. Son serviteur arrive à l'échoppe du potier, mais ne trouve pas le maître, qui est parti rendre visite à un de ses pairs. L'apprenti y voit l'occasion d'améliorer tant ses finances que sa réputation. Comme il sait que le travail habituel de son personnage serait de qualité insuffisante, le joueur décide d'effectuer un test avec l'espoir de produire un objet répondant aux désirs du noble.

Prouesse

Si le résultat du lancer de dé est égal ou inférieur à 10 % de la compétence modifiée, alors une Prouesse a été obtenue.

Les bénéfices d'une Prouesse dépassent largement les attentes du joueur qui a décidé d'effectuer le test.

La définition précise du résultat d'une Prouesse durant un test de compétence relève de la responsabilité du meneur de jeu. Mais en général, un tel succès permet d'obtenir un des avantages suivants :

- La tâche est accomplie plus rapidement ;
- La tâche est accomplie avec un plus haut degré d'expertise que d'habitude ;
- La tâche est réalisée avec panache, impressionnant les témoins de la scène ;
- Le personnage obtient des informations supplémentaires ou comprend mieux la tâche grâce à son intelligence.

Exemple. Lorsque Rurik saute par-dessus le précipice, il n'a que de 6 % de chances d'obtenir un critique, car son score en Athlétisme est de 60 %. Si Rob, le joueur, obtient un 6 % ou moins, Rurik parviendra très facilement de l'autre côté et pourra continuer sa course sans avoir à reprendre sa respiration.

Maladresse

Lorsque le résultat d'un test indique 00, c'est-à-dire lorsque les deux d10 indiquent 0, cela signifie que le joueur a fait 100 et qu'il a obtenu une Maladresse.

Une Maladresse correspond à un résultat désastreux par rapport à ce que le joueur prévoyait pour son personnage au moment du test.

Là encore, les conséquences d'une Maladresse sont du ressort du meneur de jeu. Voici quelques exemples de conséquences :



- La tâche prend deux fois plus de temps à réaliser que prévu et débouche sur un échec ;
- La tâche donne un résultat inutile qui rend en fait les tentatives ultérieures plus difficiles ;
- La tâche échoue spectaculairement ; le personnage devient un sujet de dérision et de mépris pour les témoins de la scène ;
- Le personnage est incapacité, voire blessé, à la suite à son échec.

Exemple. Si Rob obtient un 00, non seulement Rurik n'arrive pas à sauter par-dessus le précipice, mais il tombe dedans la tête la première !

Il existe des résultats spécifiques de Prouesses et de Maladresses pour les tests compétences d'armes et de magie : ils seront décrits plus loin.



Difficulté

Des modificateurs peuvent être appliqués à une compétence pour la durée du test. Une pénalité rendra le test plus difficile alors qu'un bonus le facilitera. Les modificateurs sont appliqués avant le lancer des dés.

Difficulté	Modificateur de compétence	Signification du modificateur
Facile	+ 50 %	La tâche est beaucoup plus simple que la moyenne et le personnage devrait être presque sûr de réussir.
Simple	+ 25 %	La tâche est plus simple que la moyenne et les chances du personnage sont augmentées.
Moyen	0 %	La compétence n'est pas modifiée étant donné que le test est effectué dans des conditions normales.
Difficile	- 25 %	Le personnage est considérablement gêné dans sa tâche.
Très difficile	- 50 %	Le personnage doit faire face à de sérieuses difficultés qui peuvent rendre le succès impossible.

Succès Impossible Et Échec Automatique

Si la compétence testée, après application des modificateurs, est égale ou inférieure à 0 %, le test de compétence échoue automatiquement. Lancez tout de même le dé, car votre personnage peut toujours faire une Maladresse...

Par contre, un test de compétence réussit automatiquement si la compétence testée, après application des modificateurs, est égale ou supérieure à 100 %. Lancez le dé malgré tout, car votre personnage peut obtenir une Prouesse (10 % de la compétence modifiée) ou une Maladresse !



Exemple. Alors qu'il séjourne à la cour du comte de Malvon, Rurik est chargé de lui composer un poème stimulant et subtil. Une telle tâche est Très Difficile à réaliser (- 50 %) : le 35 % en Performance de Rurik devient un désastreux - 15 % ! Autant dire que Rurik n'a aucune chance de plaire au comte... Les dés sont tout de même lancés au cas où Rurik effectuerait une Maladresse.

Exemple. Après avoir déplu à la cour à cause de sa piètre prestation, Rurik essaie de grimper un petit mur alors que des gardes du comte le poursuivent. Le meneur de jeu décide que c'est une tâche Facile (+ 50 %) : la compétence d'Athlétisme de Rurik passe de 60 % à 110 %, ce qui lui donne 11 % de chances d'obtenir une Prouesse et d'impressionner ainsi les spectateurs par sa grâce et son style.

Quand Appliquer Les Modificateurs De Difficulté ?

Les modificateurs ne devraient être appliqués que lorsqu'ils influent significativement sur les chances de succès du personnage; les utiliser à chaque test de compétence réduirait leur effet dramatique. Appliquez un modificateur seulement s'il est important et apporte quelque chose à l'histoire. Résistez à la tentation d'ajouter + 10 % ici et d'enlever - 5 % là; ces petits modificateurs ne changent pas grand-chose aux chances de succès et risquent de briser l'immersion des joueurs en multipliant les calculs inutiles.

Si le meneur de jeu désire modifier la compétence du joueur avant un test de compétence, il devrait tenir compte de trois paramètres :

- La facilité ou la difficulté intrinsèque de la tâche;
- La bonne ou mauvaise préparation du personnage du joueur ou de ses adversaires;
- L'interprétation du personnage par le joueur.

Le paramètre le plus important aux yeux du meneur de jeu sera retenu comme modificateur.

Exemple. Si un joueur a extrêmement bien incarné son personnage alors que celui-ci influençait un garde sous la pluie battante, le meneur de jeu peut décider d'accorder un bonus de + 50 % pour récompenser le « jeu d'acteur » du personnage plutôt que de lui infliger un malus de - 25 % parce que la pluie a douché l'enthousiasme du garde. Dans ce cas, le seul modificateur utilisé pour le test sera le bonus de + 50 %.

LA FACILITÉ OU LA DIFFICULTÉ INTRINSÈQUE DE LA TÂCHE

Certaines choses sont naturellement plus ardues ou faciles à réaliser que d'autres.

Par exemple, escalader une falaise abrupte avec l'équipement adéquat (corde et piquets) est une tâche de difficulté moyenne, sans modificateur. Accomplir la même chose sous une pluie violente rend la tâche difficile (- 25 % de malus) et si le personnage ne dispose pas de son équipement, la tâche devient presque impossible (- 50 % de malus).

À contrario, escalader une falaise qui offre de nombreuses prises et où le personnage peut facilement se reposer, voire marcher sur certains passages, ne comporte aucune difficulté (+ 50 %).

LA PRÉPARATION DU JOUEUR

Les joueurs ont expliqué comment leurs personnages se préparent en vue de la tâche à accomplir. Si le plan est ingénieux et réalisable, le meneur de jeu devrait rendre le test facile (+ 50 %). Par contre, si les joueurs n'ont pas du tout réfléchi à la façon dont leurs personnages aborderaient une tâche complexe exigeant des préparatifs, alors rendez le test difficile (- 50 %).

Exemple : expédition dans les Sombreterres

De nombreux groupes d'aventuriers à la recherche d'un temple perdu se préparent à entrer dans les Sombreterres, une étendue sauvage où il est difficile de trouver eau et nourriture. Trois d'entre eux nous intéressent plus particulièrement : les Chevaucheurs de Flynn,

le Gang de la Main Rouge et les Cinq Veinards d'Alber. Le meneur de jeu a décidé à l'avance de demander aux joueurs d'effectuer des tests de la compétence Connaissance de la Nature, afin de voir comment les personnages se comportent dans cet environnement impitoyable.

Les Chevaucheurs de Flynn demeurent dans la cité quelques jours de plus afin de planifier et préparer le voyage. Ils achètent une quantité plus qu'adéquate de ravitaillement et d'équipement, ainsi que quelques bêtes de somme pour porter tout ce matériel. Au Temple de la Connaissance, leurs érudits ont obtenu des cartes des Sombreterres réalisées par les explorateurs précédents. Enfin, ils ont réussi à dénicher un survivant d'une expédition passée et à le persuader de leur servir de guide. Par conséquent, le meneur de jeu leur accorde un modificateur de + 50 % (facile) à leur jet de Survie.

Les membres du Gang de la Main Rouge s'assurent d'avoir suffisamment de provisions, mais n'acquièrent pas de montures supplémentaires ou de vêtements de voyage adaptés. Dans leur cas, le meneur de jeu ne modifie pas le jet de Survie.

Enfin, les Cinq Veinards d'Alber décident de faire honneur à leur nom et de se ruer dans les Sombreterres avec les mêmes chevaux fourbus sur lesquels ils sont arrivés en ville, sans prendre le temps d'acheter des provisions. Du fait de leur négligence, ils subiront un malus de - 50 % à leur test de Survie.

UNE BONNE INTERPRÉTATION

Cela concerne surtout les compétences de communication, comme Influence ou Négoc.

Lorsque le joueur décrit l'action de son personnage, l'échange entre son personnage et le PNJ qu'il désire influencer peut être interprété par le joueur et le meneur de jeu. Si le joueur a su intéresser et amuser les autres joueurs tout en restant fidèle à son personnage, le meneur de jeu peut le récompenser avec un bonus de + 25 % ou + 50 %. Dans certains cas exceptionnels, lorsque le joueur a amusé tout le monde ou a interprété son rôle à merveille, le meneur de jeu peut renoncer complètement au test. Souvenez-vous : une bonne narration prime tout lancer de dé !

Test D'Opposition De Compétences

Les Tests d'Opposition de compétences sont effectués par deux personnages concurrents. Tous deux réalisent le test selon la procédure habituelle, en lançant 1D100 et en tentant d'obtenir un résultat égal ou inférieur à leur compétence.

UN PERSONNAGE RÉUSSIT

Si un personnage réussit son test de compétence et que l'autre échoue, alors le personnage qui a réussi remporte le Test d'Opposition.

LES DEUX PERSONNAGES RÉUSSISSENT

Si les deux personnages réussissent, alors celui avec le résultat le plus élevé à son test remporte le Test d'Opposition. Cependant, si un des personnages a obtenu une Prouesse alors que l'autre n'a obtenu qu'un succès ordinaire, alors le premier gagne.

LES DEUX PERSONNAGES ÉCHOUENT

Celui qui a obtenu le résultat le plus bas à son test de compétence gagne le Test d'Opposition.

Joueur/Adversaire	Prouesse	Succès	Échec	Maladresse
Prouesse	Le résultat le plus élevé gagne	Le joueur gagne	Le joueur gagne	Le joueur gagne
Succès	L'adversaire gagne	Le résultat le plus élevé gagne	Le joueur gagne	Le joueur gagne
Échec	L'adversaire gagne	L'adversaire gagne	Le résultat le plus bas gagne	Le joueur gagne
Maladresse	L'adversaire gagne	L'adversaire gagne	L'adversaire gagne	Personne ne gagne



Exemple : Rurik tente audacieusement de se faufiler derrière un garde

C'est l'heure du couvre-feu dans la grande cité, mais Rurik veut boire quelques chopines dans une taverne locale. En chemin, il voit un membre de la garde qui marche du côté opposé de la rue. Rurik décide de se faufiler derrière le garde en avançant lentement du côté sombre de la rue. Le meneur de jeu demande un test de Tromperie à Rob, le joueur de Rurik; notre héros étant un guerrier balourd, son score de Tromperie s'élève à un modeste 22 %. En même temps, le meneur de jeu effectue un test de Perception pour le garde, qui dispose de 40 % dans la compétence. Il décide aussi que le fait d'être dans le côté ténébreux de la rue aide significativement Rurik, ce qui rend le test simple (+ 25 %). De ce fait, la Tromperie du guerrier est égale à 47 % dans le cadre de ce test.

Si Rurik obtient un 7 et le garde un 55, cela signifie que Rurik a réussi et que son adversaire a échoué. Rurik parvient à se faufiler discrètement.

Si Rurik obtient un 65 et le garde un 30, cela signifie que Rurik a échoué et que son adversaire a réussi. Le garde détecte une silhouette dans les ténèbres et s'en approche.

Si Rurik obtient un 15 et le garde un 9, cela signifie que les deux ont réussi. Rurik remporte néanmoins le test, car son résultat est plus élevé. Le garde pense apercevoir une silhouette dans les ténèbres, mais elle disparaît tellement rapidement qu'il ne s'en soucie plus.

Si Rurik obtient un 65 et le garde un 75, cela signifie que les deux ont échoué. Cependant, Rurik remporte le test, car son résultat est le plus bas. Même si Rurik a trébuché et s'est retrouvé bien en évidence dans la rue, le garde était tellement perdu dans ses pensées qu'il ne s'est même pas rendu compte de l'erreur de Rurik et qu'il le laisse filer.

Compétences Très Élevées

Les personnages avec des compétences au-dessus de 100 % sont considérés comme des maîtres dans leur domaine; dans des circonstances normales, ils n'échouent pas et peuvent accomplir des tâches hors de portée du commun des mortels.

Un personnage avec une compétence au-dessus de 100 % réussit automatiquement son action.

Pour le battre, son adversaire doit obtenir une Prouesse. Dans le cas où les deux obtiennent une Prouesse, celui avec le résultat le plus élevé au lancer de dé gagne.

Exemple. Grazum au Cœur Noir, un maléfique seigneur de guerre orc, est un maître lutteur avec 120 % en Athlétisme. Le fougueux Rurik ose le défier à une partie de bras de fer. Avec son 60 % en Athlétisme, Rurik perdra automatiquement à moins d'obtenir une Prouesse (6 % ou moins).

Assistance

Les personnages auront souvent l'occasion de s'entraider lors de tests de compétence. Si un ou plusieurs personnages peuvent assister et contribuer significativement à la tâche, alors la difficulté du test de compétence baisse d'un cran (de moyen à simple par exemple), voire de deux crans en de rares occasions (au gré du meneur de jeu). Chaque personnage assistant doit posséder la compétence adéquate, à une valeur que le meneur de jeu juge convenable. Cette valeur minimale variera selon la difficulté du test, mais il suffira la plupart du temps que le personnage ait au moins un niveau d'apprenti (plus de 25 %).

Exemple. Rurik essaie de défoncer une vieille porte vermoulue. Si Abnon lui vient en aide avec son 50 % en Athlétisme, alors Rob pourra ajouter + 25 % à son Athlétisme.



DESCRIPTION DE COMPÉTENCES

Vous trouverez dans les pages qui suivent la liste complète des compétences, par ordre alphabétique.

ARTISANAT (INT + 10)

C'est en fait une famille de compétences utilisées pour créer, réparer et décorer des objets divers.

Voici ci-dessous une liste non exhaustive d'artisans : armurier, tanneur, boulanger, cordonnier, vannier, charpentier, tisserand, cartographe, fabricant de bougies, maçon, peintre, sculpteur, potier, forgeron...

Comme règle rapide, vous pouvez partir du principe qu'il faut un jour de travail par tranche de 50 pièces d'argent du prix de l'objet fabriqué, et que le cout de base du matériel nécessaire à la fabrication est égal à 50 % du prix final indiqué.

ATHLÉTISME (FOR + DEX)

Cette compétence recouvre plusieurs activités, comme les acrobaties, l'escalade, le saut et la nage.

Acrobaties : le personnage peut effectuer des mouvements de gymnastique, comme faire des roulés-boulés, marcher sur une corde, ou se maintenir en équilibre sur une plateforme instable. Le personnage peut se mouvoir à la moitié de sa vitesse normale sur une surface instable sans malus. Pour se déplacer à sa vitesse normale, il doit réussir un test d'Acrobatie. Un test d'Acrobatie réussi peut également servir à réduire de moitié les dégâts dus à une chute.

Force Brute : utilisée pour toute tâche qui demande de la puissance pure plutôt que de la finesse, comme pousser, soulever ou trainer quelque chose...

Escalade : s'il a de bonnes prises et qu'il dispose

de suffisamment de temps, un personnage peut escalader n'importe quelle surface sans avoir à effectuer un test. Dans des circonstances normales, un personnage peut monter ou descendre au quart de son mouvement par action de combat. Un test devrait être réservé aux surfaces traîtresses, ou si le personnage veut accélérer son rythme d'escalade. Il peut ainsi doubler son rythme en effectuant un test très difficile (- 50 %).

Saut : en règle générale, un test réussi d'Athlétisme permet au personnage de sauter horizontalement jusqu'au double de sa taille, ou verticalement jusqu'à la moitié de sa taille, s'il prend un élan d'au moins 5 mètres. Pour un saut sans élan, ces valeurs sont réduites de moitié.

Des malus au test d'Athlétisme peuvent être donnés si le personnage tente de sauter plus haut ou plus loin. Pour chaque mètre supplémentaire que le personnage essaie de sauter, un malus de - 25 % est appliqué au test. Si cette pénalité réduit la compétence en deçà de 0, le saut est impossible, même en obtenant un critique.

Nage : normalement, les personnages nagent à la moitié de leur capacité de mouvement. Un test n'est requis que si les conditions sont loin d'être idéales, par exemple une nage en armure de plaques ou contre un fort courant.

COMBAT RAPPROCHÉ (FOR + DEX)

Cette compétence concerne l'art d'attaquer et de se défendre avec des armes de mêlée telles que les épées, les gourdins, les lances, les armes d'hast et les boucliers.

COMBAT À DISTANCE (INT + DEX)

Concerne l'utilisation des armes à projectile, comme les arcs ou les arbalètes, et des armes de lancer, comme les javalots ou les dagues. La compétence est décrite plus en détail dans le chapitre 5 sur les combats.



COMBAT SANS ARME (FOR + DEX)

Cette compétence couvre toutes les attaques dites « naturelles ». Pour les humains, cela englobe les coups de poing et de pied ainsi que l'empoignade. Les personnages non humains peuvent mordre, donner des coups de corne, de griffe, ou de queue.

Arme	Dé de Dégât
Combat sans Arme	1D3
Arme naturelle	Comme indiqué, de 1D3 à 1D12 en fonction de la créature (voir chapitre 11)

CONDUITE (DEX + INT)

Si un personnage est en train de conduire un charriot, une charrette ou un autre véhicule similaire à une vitesse ne dépassant pas celle d'un homme qui marche, un test de conduite n'est pas nécessaire. Par contre, un test est requis quand un personnage veut faire quelque chose qui sort de l'ordinaire avec un véhicule : traverser un terrain difficile, sauter des obstacles, etc.

CONNAISSANCE DE LA NATURE (INT + 10)

Cette compétence indique ce que le personnage sait sur le monde naturel. On peut la diviser en cinq catégories d'expertise.

Animaux : le personnage est capable d'identifier un animal, de connaître ses habitudes alimentaires, son cycle de reproduction, son habitat et ainsi de suite. Un personnage avec au moins 50 % dans cette compétence peut essayer de domestiquer un animal sauvage, en effectuant un test après chaque semaine de dressage. Durant cette période, si le personnage dispose d'au moins 50 % en Équitation, il peut dresser pour la monte un animal adapté à ce genre de tâche. Le personnage sera ensuite capable d'entraîner l'animal à attaquer ses ennemis et à ne pas paniquer au combat. Cela demande une période d'entraînement supplémentaire, le personnage devant effectuer un test à la fin de chaque semaine pour réussir.

Minerais : le personnage peut reconnaître les métaux et les pierres précieuses ainsi que les fissures ou autres éléments dangereux dans la pierre.

Plantes : un personnage peut identifier les plantes dans la nature, découvrir les bons endroits où planter ses cultures, savoir quelles sont les plantes comestibles et quelles sont leurs propriétés.

Survie : un test de Survie sera exigé chaque jour qu'un personnage manque d'eau, de nourriture, ou d'un endroit adéquat pour dormir. Un succès indique que le personnage trouve ce dont il a besoin. Par contre, un échec risque de mettre en péril l'existence du personnage. Un test de Survie peut aussi être demandé à d'autres occasions, notamment lorsque le personnage désire chasser ou trouver un bon endroit où se reposer pour la nuit. La compétence ne peut être utilisée en ville.

La survie évalue aussi la capacité à pister dans la nature : le personnage peut ainsi repérer les empreintes d'une créature et les suivre.

Climat : le personnage peut prédire les changements du climat local.

CONNAISSANCE (INT)

C'est en réalité une famille de compétences. Connaissance (Alchimie) et Connaissance (Histoire) sont ainsi des compétences séparées. Voici une liste non exhaustive des champs d'études : alchimie, art, astronomie, droit, géographie, philosophie, héraldique, histoire, tactiques militaires, logistique, poisons...

Chaque compétence de Connaissance concerne un domaine spécifique et un test de compétence est effectué lorsqu'un joueur veut déterminer si son personnage sait quelque chose à ce sujet. La gamme des Connaissances possible n'est limitée que par l'imagination du joueur.

**CULTURE (D'ORIGINE) (INT + 10) /
CULTURE (AUTRE) (INT)**

Chaque compétence de culture sert à fournir des informations sur la vision du monde partagée par un groupe de personnes ou de créatures.

Cela inclut l'histoire, la politique, les cycles climatiques, la géographie, les superstitions et la mythologie populaire.

Culture (d'Origine) correspond aux croyances et coutumes du peuple d'origine du personnage. Les cultures étrangères sont notées comme Culture (Autre).

ENDURANCE (CON + POU)

C'est l'équivalent physique de la Persévérance. Plus un personnage est endurant, plus il sera apte à survivre à une tempête de sable, à résister à la faim, à la soif, aux poisons ou aux maladies.

ÉQUITATION (DEX + POU)

Si un personnage chevauche une créature à l'aide d'une selle et d'étriers sur un terrain plat et au pas, un test ne sera jamais nécessaire. Des tests pourront être exigés si le cavalier tente une action sortant de l'ordinaire : folle cavalcade dans les broussailles, monter à cru...

ESQUIVE (DEX + 10)

La compétence d'esquive sert à éviter des objets qui sont lancés ou projetés vers le personnage. Elle est le plus souvent employée en combat ou pour éviter les dangers physiques, comme un mur qui s'écroule.

GUÉRISON (INT + 10)

L'utilisation de cette compétence exige toujours un équipement adéquat (bandages, baumes, ou autres alternatives improvisées) et dure en général quelques minutes. Durant ce laps de temps, le soigneur et le patient doivent rester sur place : s'ils ont recours à des Actions de Combat ou à des Réactions, ils perdent les bénéfices des soins prodigués.

INFLUENCE (10 + CHA)

Les tests d'Influence sont généralement opposés à la compétence de Perception, de Persévérance ou d'Influence de l'adversaire et peuvent être modifiés par l'ampleur du changement que le personnage veut opérer dans l'esprit de son interlocuteur.

INGÉNIERIE (INT + 10)

Cette compétence sert à concevoir, construire, activer, réparer, saboter ou démonter de grands mécanismes ou des constructions comme des engins de siège, les portes d'une ville, les ponts-levis, les puits de mine, les navires à voiles, etc.

Blessure ou état	Traitement
Inconscience	Si le test est réussi, le soigneur peut ranimer un personnage. Ranimer un patient drogué est plus difficile, ce qui peut entraîner un malus.
Blessure Légère	Un test de Guérison réussi restaure 1D6 points.
Stabiliser une Blessure Grave	Un test réussi ne restaure pas les PV perdus, mais stabilise l'état du patient de façon à ce qu'il ne meure pas d'hémorragie. (Les Blessures Graves sont une règle optionnelle).
Soigner une maladie	Un test réussi permet au patient malade de mieux résister à la maladie : il ajoutera un bonus à son prochain Test d'Opposition entre son Endurance et la Virulence de la maladie. Le bonus est égal à la compétence de Guérison du guérisseur divisée par 10.
Soigner un poison	Un test réussi permet au patient empoisonné de tenter un deuxième Test d'Opposition entre son Endurance et la Virulence du poison en vue de résister au poison. Le bonus est égal à la compétence de Soins du guérisseur divisée par 10.
Chirurgie	En dehors d'une guérison magique, une chirurgie réussie est le seul moyen pour un personnage de récupérer d'une Blessure Grave. Une fois qu'un test de Guérison réussi a pu prévenir tout risque d'hémorragie, un nouveau test réussi peut remettre en place les os cassés, recoudre les plaies ouvertes et restaurer la localisation blessée. En cas de succès, le personnage touché regagne un PV et pourra guérir normalement.



LANGUE (INT)

Comme pour les compétences de connaissance, il s'agit de compétences séparées pour chaque langue spécifique. Par exemple, les compétences Langue (Français), Langue (Anglais) et Langue (Allemand) sont des compétences individuelles.

Un personnage avec une valeur de 50 % ou plus dans la compétence parle couramment la langue, bien que son accent soit décelable si ce n'est pas sa langue natale.

Une valeur de 80 % signifie que le personnage peut aussi lire et écrire dans cette langue.

MAGIE COMMUNE (POU X 3)

Cette compétence représente la capacité du personnage à lancer des sorts de Magie Commune, ses connaissances dans ce domaine de magie et enfin son aptitude à identifier des objets magiques.

MÉCANISMES (DEX + INT)

Crocheter une serrure ou désamorcer un piège prend normalement au moins une minute (12 Rounds de combat); les systèmes plus importants demandent plus de temps.

Le plus souvent, un personnage aura simplement à effectuer un test de Mécanismes pour assembler ou désassembler un mécanisme, avec les bonus ou malus déterminés par le meneur de jeu. Cependant, si le mécanisme a été conçu afin de résister spécifiquement à des tentatives de désassemblage, le test de Mécanismes est opposé à la compétence Mécanismes du concepteur de l'appareil.

NAVIGATION (DEX + INT)

Navigation concerne aussi bien les petits canots ou radeaux propulsés par des rames que les navires plus grands propulsés par les rangées de rames ou des voiles. Naviguer en eaux calmes ne nécessite généralement pas de test, mais des difficultés telles que le courant ou le mauvais temps peuvent entraîner des malus.

NÉGOCE (INT + 10)

Cette compétence sert principalement lorsque les personnages échangent, troquent ou négocient des biens. Dans de telles transactions, il faut un Test d'Opposition réussi entre le Négocio de l'acheteur et le Négocio du vendeur pour que l'acheteur puisse obtenir un rabais. Si l'acheteur gagne, il bénéficie d'un rabais de - 10 % en cas de succès normal, et de - 25 % en cas de Prouesse. Si le vendeur remporte le test, le prix des objets augmente de + 10 % en cas de succès et de + 25 % en cas de Prouesse. Si l'adversaire obtient une Maladresse à son jet, doublez le rabais ou l'augmentation.

Avec la compétence Négocio, le personnage peut aussi déterminer la valeur accordée par d'autres à un objet et donc d'estimer sa valeur marchande. Des objets très communs ou très rares peuvent donner un bonus ou un malus au test. Un succès permettra au personnage de deviner la valeur monétaire moyenne d'un objet avec une marge d'erreur de 10 % par rapport à la valeur réelle.

PERCEPTION (INT + POU)

La Perception représente les cinq sens du personnage lorsqu'il tente de détecter des objets ou d'autres personnages : repérer un endroit ou un personnage caché, fouiller une zone à la recherche d'un objet caché, etc.

PERFORMANCE (CHA + 10)

Avec un test réussi, l'auditoire sera content de la performance du personnage. Cette compétence couvre le théâtre, la composition, la danse, le chant, la lecture en public, la poésie et le jeu d'instrument.

PERSÉVÉRANCE (10 + POU)

Cette compétence est utilisée lorsque la volonté du personnage est mise à l'épreuve. Un personnage peut y avoir recours pour résister aux effets de la magie ou pour s'opposer à la compétence Influence d'un adversaire.

RICHESSSE (INT + CHA) (OPTION)

Détaillée en fin de chapitre, à la page 48, cette compétence optionnelle permet de gérer de façon abstraite la monnaie et les ressources du personnage, ce qui est particulièrement pratique pour un personnage de niveau Dirigeant ou supérieur.

**RELIGION (D'ORIGINE) (INT + 10) /
RELIGION (AUTRE) (INT)**

La compétence Religion est utilisée afin de se remémorer des connaissances de nature religieuse, bien que le personnage ne puisse se souvenir que d'éléments en rapport avec sa religion.

Pour apprendre une religion, un personnage doit être au moins un membre laïc d'un culte particulier. Cette compétence compte toujours comme une compétence de culte. Religion (d'Origine) est la religion à laquelle appartient le personnage, alors que Religion (Autre) fait normalement référence à d'autres cultes étrangers. En général, un personnage ne fera partie que d'une seule religion.

Cette compétence n'est pas nécessaire pour lancer des sorts de Magie Divine, mais elle sert à progresser dans la hiérarchie du culte et permet donc d'accéder à des sorts de Magie Divine de Magnitude plus élevée.

SENS DE LA RUE (CHA + POU)

Le Sens de la Rue permet à un personnage de dénicher des informations, d'acheter ou de vendre des marchandises volées, de trouver les marchés noirs. En général, son utilisation dure au moins 1D4 heures. Enfin, cette compétence couvre aussi la filature discrète d'une personne dans les rues bondées d'une cité.

SORCELLERIE (INT)

Avec cette compétence, un personnage peut non seulement lancer les sorts de Sorcellerie qu'il connaît, mais aussi manipuler les effets, la portée et la durée de ces sorts. Il peut aussi utiliser des objets magiques avec des sorts stockés dedans (appelés aussi Matrices) et des parchemins où sont écrits des sorts de Sorcellerie. Enfin, cette compétence représente aussi les connaissances du personnage au sujet de la Sorcellerie.

TROMPERIE (DEX + INT)

La Tromperie regroupe les activités suivantes :

- Le Déguisement permet de modifier l'apparence d'un personnage et de lui faire endosser une personnalité d'emprunt.
- La Discrétion est employée lorsqu'un personnage tente d'échapper à la vigilance d'un autre personnage, par exemple pour se cacher ou pour passer silencieusement derrière un ennemi. Les tests de Discrétion sont opposés à des tests de Perception avec des modificateurs dépendant de la situation.
- Passepasse sert à prendre ou dissimuler des objets sans attirer l'attention.

Les tests sont opposés à la Perception d'un adversaire et sont modifiés selon les circonstances.

CONSEIL AU MENEUR DE JEU :**CRÉER DE NOUVELLES COMPÉTENCES**

Avant d'introduire une nouvelle compétence, qu'elle soit née d'une demande d'un joueur ou le fruit de l'imagination du meneur de jeu, essayez de savoir si cette compétence est réellement significative et se différencie vraiment des compétences existantes, ou, au contraire, si elle peut être rattachée à une autre ?



COMPÉTENCES OPTIONNELLES

Relations

Par Simon Bray

Au cours de leur existence, les personnages nouent des relations avec des groupes, des organisations, ou des PNJ. Ces relations peuvent aussi bien aider qu'entraver le personnage. Les règles distinguent quatre types de relations.

Allié. Un personnage ou un groupe auquel le PJ peut demander de l'aide ou des services, ou avec lequel il entretient des liens cordiaux.

Suivant. La famille du personnage ou un groupe qui dépend de lui.

Ennemi. Un groupe ou un individu opposé au personnage.

Organisation. Un groupe auquel le personnage est associé et avec lequel il entretient généralement de bonnes relations. Le meneur de jeu devrait déterminer la taille maximale de l'organisation, qui pourrait être une nation entière ou bien une simple bande de ménestrels itinérants.

À l'instar d'une compétence, une relation possède une valeur notée en pourcentage, qui est égale à $CHA + 10$ et peut être améliorée. Obtenir une nouvelle relation coûte des points d'Amélioration, comme indiqué dans le tableau suivant. Au début du jeu, le personnage peut avoir 2 relations de son choix, avec l'approbation du meneur de jeu. La valeur de la Relation augmente de 1D6 % en cas de Prouesse à un jet impliquant cette Relation, et baisse de 1D4 % en cas de Maladresse. De plus, une Maladresse empêche le personnage de faire appel à nouveau à cette relation pour le restant de l'aventure en cours. Si la Relation est un ennemi, cela signifie que le personnage lui est involontairement venu en aide de quelque manière.

Exemple. Ulthor le Grand possède trois Relations, Allié (Harroth le Seigneur Bête) 27 %, Ennemi (Orc de l'Œil Unique), et Organisation (Armée de la Libération) 42 %. Avec ses compagnons, il prépare une expédition contre les orcs. Lorsqu'il demande l'aide du Seigneur Bête, il obtient un 03, une Prouesse, ce qui lui permet d'augmenter sa relation de 3 %. Harroth accepte de lui prêter sa célèbre lance, Tueuse d'Orcs.

Ulthor va ensuite solliciter le concours de l'Armée de la Libération. Hélas, il obtient un 00, une Maladresse, ce qui diminue sa Relation de 2 %. Les dirigeants de l'Armée sont ennuyés qu'Ulthor ne participe pas à leur campagne contre le Nécromancien de la Tour Sombre et refusent donc de lui venir en aide.

Armé de Tueuse d'Orcs, Ulthor veut attaquer par surprise un campement d'éclaireurs orcs, il teste sa Relation Ennemi et obtient 31. Le meneur de jeu lui accorde un bonus de + 25 % à la compétence Tromperie du fait de sa connaissance des techniques de campement des orcs.



Relation	PA	Avantages (si réussite à un test de Relations)	Désavantages
Allié	2	<p>Le personnage peut effectuer une Modification Mineure d'Intrigue pour qu'un allié vienne à son aide à un moment approprié.</p> <p>L'allié peut prêter au personnage un objet approprié ou une somme d'argent pour une période déterminée avec l'accord du meneur de jeu.</p> <p>La Relation avec l'allié peut réduire d'un niveau la difficulté d'un test.</p> <p>L'allié peut offrir des informations ou même un travail au personnage.</p>	<p>Un allié peut être tué en cours de partie.</p> <p>Il demande des services en échange de ceux qu'il rend : prêt d'argent, tâches à accomplir, etc.</p> <p>Ses ennemis deviennent les ennemis du personnage, ce qui peut accroître la difficulté d'un test de compétence en leur présence.</p>
Suivant	1	<p>Le suivant peut fournir un hébergement modeste et un peu de nourriture au personnage.</p> <p>Le suivant tentera d'aider un personnage si possible, mais l'aide sera modeste (par exemple, un prêt de 1D20 PA).</p> <p>Le personnage obtient 1-3 Points d'Amélioration supplémentaires lorsqu'il soutient, aide ou défend un suivant.</p>	<p>Il peut être tué.</p> <p>Il se met souvent dans des situations délicates et y implique le personnage.</p> <p>Les ennemis du personnage peuvent chercher à lui nuire en s'attaquant à un suivant.</p> <p>La perte d'un suivant peut causer un Traumatisme Sévère (voir page 84).</p>
Ennemi	2	<p>Le personnage obtient + 25 % à un jet de compétence utilisé contre son Ennemi.</p> <p>Le personnage obtient 1-3 Points d'Amélioration supplémentaires lorsqu'il est parvenu à contrecarrer son ennemi.</p> <p>Le personnage peut être embauché par ceux qui s'opposent à l'ennemi.</p>	<p>Un ennemi s'en prendra au personnage aussi souvent que possible.</p> <p>Toute interaction avec un ennemi (pour parler, négociation, etc.) voit son niveau de difficulté augmenter de un.</p>
Organisation	2	<p>Le personnage peut effectuer une Modification Mineure d'Intrigue (voir page 81) pour qu'une organisation vienne à son aide à un moment approprié.</p> <p>Le personnage peut avoir accès à des infrastructures offertes par l'organisation (salle de réunion, sanctuaires privés, etc.)</p> <p>L'organisation peut offrir des informations ou même un travail au personnage.</p>	<p>L'organisation demande des services en échange de ceux qu'elle rend : prêt d'argent, tâches à accomplir, etc.</p> <p>Les ennemis de l'organisation peuvent s'en prendre au personnage à cause de ses liens avec elle.</p>



Richesse

Cette compétence montre les ressources et les possessions physiques accessibles au personnage. Pour un personnage débutant, la valeur de base est égale à INT + CHA et elle peut être augmentée en dépensant des points de compétence lors de la création de personnage. Si vous désirez que la classe sociale du personnage conditionne sa Richesse de départ, établissez une valeur minimale pour la compétence selon le rang : par exemple 86 % pour un membre de la petite noblesse.

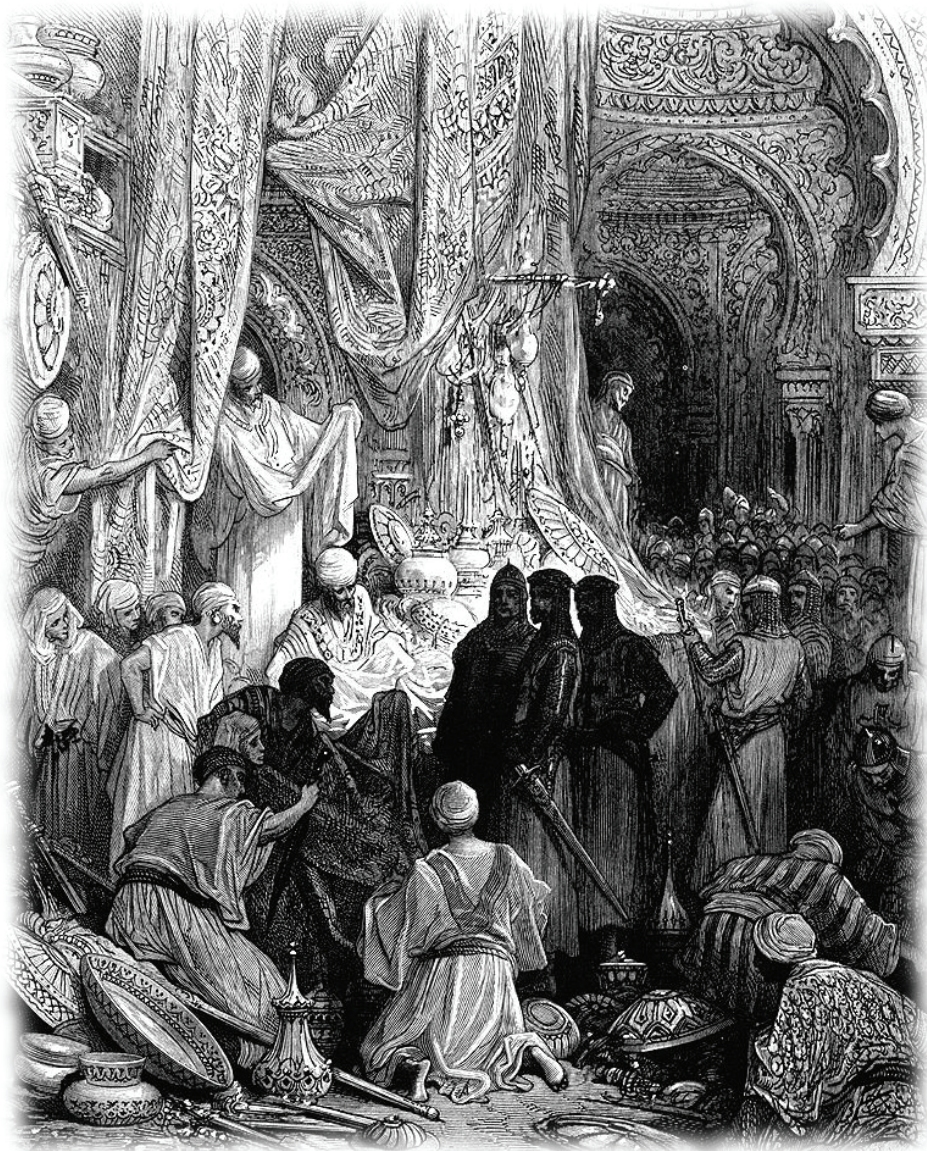
La Richesse peut servir comme abstraction des ressources pécuniaires du personnage. Ainsi, un personnage dont le niveau de Richesse équivaut au prix d'un objet peut automatiquement l'acheter.

Si le cout de l'objet est un niveau au-dessus de la Richesse, un test de Richesse est nécessaire. En cas de réussite au test, le personnage obtient l'objet, mais il subira pendant un mois un malus de - 25 % à son prochain test de Richesse.

En cas d'échec, ses ressources sont insuffisantes pour acquérir l'objet et il devra se séparer de quelques possessions ou attendre d'avoir plus d'argent.

En cas de Maladresse, il ne pourra pas effectuer de nouveaux tests de Richesse pendant au moins un mois.

En cas de Prouesse, il pourra effectuer son prochain test de Richesse sans subir de pénalité.



Richesse	Description	Classe Sociale	Description	Equipement	Logement
0 et moins	Miséreux	Mendiants et esclaves.	En dehors de l'économie normale et incapable de subvenir à ses besoins.	Guenilles, outils jetés, restes de nourriture.	La rue ou un taudis.
1-34 %	Pauvre	Laboureurs, petits artisans, miliciens.	Difficultés financières constantes, vulnérabilité à la moindre dépense imprévue.	Habits simples, couteaux, gourdins, gruau, l'occasionnel morceau de viande faisandée. Locataire de ses outils de travail.	Dans un logement commun bondé. Si dans une cité, le logement est loué.
35-65 %	Moyen	Hommes libres avec une profession.	Correspond à la moyenne de la culture. Capable de subvenir à ses besoins, mais toujours vulnérable aux aléas.	Épée, lance, bouclier, arbalète, armure de cuir, bonne viande une fois par semaine. Propriétaire de ses outils de travail.	Propriétaire d'une petite habitation abritant lui et sa famille immédiate.
66-85 %	Aisé	Petits marchands, prêtres.	Avec un minimum de prudence, des économies sont possibles tout en gardant un niveau de vie confortable.	Cotte de mailles, arc long, épée, bonne viande 2-3 fois par semaine. Ses outils de travail sont de bonne qualité. Possède 1-2 serviteurs ou 3-4 esclaves (selon la culture).	Possède une résidence privée pour sa famille proche, avec des chambres supplémentaires.
86-90 %	Riche	Marchands, petite noblesse.	Mode de vie extravagant possible.	Cotte de mailles voire armure de plaques, armes de qualité. Accès à la meilleure nourriture. 2-12 serviteurs ou 3-18 esclaves.	Une villa avec des chambres spacieuses pour sa famille étendue et ses serviteurs.
100 % +	Richissime	Rois, grande noblesse.	Possibilité de subvenir aux besoins d'un vaste entourage et d'une famille étendue.	Armes et armure de plaques faites sur mesure. Tient régulièrement des fêtes pour une cour entière. Entretient un entourage de 3 à 18 courtisans, une garde de 2 à 12 guerriers, et au moins 50 serviteurs ou esclaves.	Un château/palais pouvant loger sa famille étendue, ses serviteurs et des courtisans.
200 % +	Opulent	Empereurs.	Vit dans l'opulence la plus extravagante.	Armure faite sur mesure décorée de feuilles d'or, armes incrustées de bijoux.	Un grand complexe palatial de la taille d'une petite ville, souvent au sein d'une cité plus grande.



CHAPITRE 4 : ÉQUIPEMENT

S'ÉQUIPER POUR L'ÉPOPÉE !

Les jeux de rôle fantastiques peuvent être assimilés à une forme de théâtre coopératif improvisé : les joueurs font office d'acteurs alors que le meneur de jeu incarne à la fois le directeur et l'équipe de production, fournissant scène, décors, seconds rôles ainsi que tous les accessoires dont auront besoin les acteurs. Ce chapitre traite justement de ces accessoires, c'est-à-dire de l'équipement qu'utiliseront les PJ.

L'ÉCONOMIE DU JEU

Vous ne trouverez pas ici de règles détaillées pour gérer le commerce ou l'économie d'un monde fantastique. Toutefois, comme les exploits de marchands audacieux peuvent figurer de manière préminente dans certains récits, la section ci-dessous donne quelques indications pour concevoir ce genre d'histoire.

Opportunités Pour Des Marchands Aventuriers

Certains joueurs voudront incarner des personnages de marchands pittoresques et flamboyants, qui tentent d'étendre leur empire commercial au fil de négociations acharnées et d'expéditions vers des contrées exotiques. Le flux et le reflux des finances du personnage illustrent alors sa progression.

Des Tests d'Opposition en Négocier peuvent être utilisés pour gérer ce genre d'actions quand elles ne sont pas jouées d'avance (voir la description de la compétence Négocier dans le chapitre 3). Les guerriers et les magiciens en herbe pourront apporter leur soutien, notamment en se débarrassant des bandits recrutés par des marchands rivaux ; ainsi, ils auront eux aussi leurs

moments de gloire dans ces aventures marchandes. Si vous avez besoin d'inspiration, regardez du côté de la vie palpitante de Marco Polo.

Du fait de leurs compétences sociales, les personnages marchands sont aussi d'excellents collecteurs d'informations ; ils peuvent apprendre de nombreuses anecdotes croustillantes lorsqu'ils se rendent au marché, discutent avec les gens du coin ou en signent un nouveau contrat avec une famille noble.

Disponibilité Des Marchandises

La liste d'équipement est un outil de jeu qui aide les joueurs à acheter rapidement et facilement des objets et services pour leurs personnages. La gamme de biens recensés ne sera disponible aux prix indiqués que dans de grandes villes avec des marchés organisés et des districts dédiés aux échoppes et aux activités mercantiles. Dans des villes moins prospères ou plus petites, la variété des biens disponibles sera moindre et les prix parfois plus élevés. Dans des zones rurales, seule une petite quantité de biens fabriqués localement peut être achetée à des prix raisonnables. Bien entendu, il peut exister des exceptions à ce modèle : autant d'occasions d'aventures !

Exemple. Un village sans armurier possède une réserve importante de vieilles armes et armures vendues à bon prix. Cette réserve doit son origine à un monstre local vivant dans une caverne proche ; cette créature a piégé et tué des aventuriers depuis des années pour ensuite vendre leur équipement au villageois. En retour, ceux-ci envoient régulièrement dans sa caverne des aventuriers inexpérimentés, tels les PJ.



Troc

Si la monnaie constitue le principal moyen d'échange des nobles et des riches marchands, le troc prédomine en dehors des grandes zones urbaines. Dans ce type de transaction, un Test d'Opposition réussi entre les compétences Négocier de l'acheteur et du vendeur est requis pour que l'acheteur fasse une bonne affaire.

Complications

Il faut garder à l'esprit que tout objet apporte son lot de complications en plus de ses bénéfices éventuels. L'encombrement est sûrement le type de complication le plus évident : un personnage lourdement armé et protégé sera ralenti, ne pourra pas utiliser ses compétences aussi efficacement et se fatiguera plus vite.

Effet moins évident : un personnage qui semblera bien équipé deviendra rapidement la cible de voleurs. Un voleur opportuniste peut désirer la nouvelle épée du personnage ou un groupe de bandits peut s'en prendre aux PJ parce que leur équipement rutilant paraît un bon indicateur de leur richesse...

Les complications peuvent aussi être sociales. Dans des cités civilisées, le port d'arme en public peut incommoder la population locale et attirer l'attention de la garde. Dans des sociétés plus

draconiennes, il peut même exister des lois et des codes sociaux qui dictent les types d'arme et d'armure autorisés, et dans quelles circonstances il est possible de les porter.

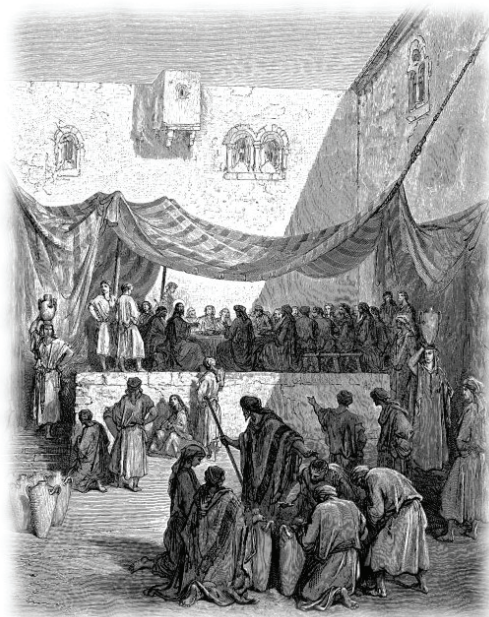
Monnaie

Les pièces sont en général frappées dans des ateliers contrôlés par la noblesse locale. Elles peuvent aussi provenir des trésors pillés par d'entrepreneurs aventuriers : ceux-ci financent leur achat grâce à leur butin et stimulent ainsi l'économie locale.

Une culture base sa monnaie sur un élément qui a de la valeur pour elle. Comme nous sommes dans un jeu fantastique, nous pouvons imaginer des systèmes monétaires sortant de l'ordinaire. Par exemple, que pensez-vous d'un système qui utiliserait comme monnaie d'échange les dents de dragons morts ou des pierres enchantées avec de la magie mineure utile dans la vie quotidienne ?

Par commodité, nous nous contenterons dans cet ouvrage d'un système très simple pour estimer la valeur des objets :

- 5 pièces de plomb = 1 pièce de cuivre
- 10 pièces de cuivre = 1 pièce d'argent
- 20 pièces d'argent = 1 ducat d'or



LES LISTES D'ÉQUIPEMENT

Le reste du chapitre fournit des listes d'équipement qui vous renseigneront sur le prix des objets, leurs effets en jeu ainsi que leur valeur d'encombrement (ENC). Cette dernière évalue à la fois le poids et la difficulté de transport d'un objet et s'avèrera utile si jamais vous adoptez les règles optionnelles sur l'encombrement du Chapitre 6.

Armes De Combat Rapproché

Les armes de Combat Rapproché utilisent la compétence Combat Rapproché.

Chaque arme possède les caractéristiques suivantes :

Dé de Dégât (DD) : les dégâts qu'inflige l'arme en cas d'attaque réussie.

FOR/DEX : les scores minimums de FOR et de DEX nécessaires pour manier facilement

cette arme. Si une des deux caractéristiques est en dessous du minimum, le personnage subit une pénalité de - 25 % à sa compétence de Combat Rapproché lorsqu'il attaque avec cette arme.

ENC : la valeur d'encombrement de l'arme, son poids et son volume.

Taille : il existe quatre catégories de taille pour les armes : Léger, Moyen, Lourd, et Énorme. Pour bloquer tous les dégâts d'une attaque, l'arme du défenseur doit être de la même catégorie au moins que celle de l'assaillant. Si sa taille est inférieure d'une catégorie (arme Moyenne contre une arme Lourde), elle ne peut bloquer que la moitié des dégâts. Si sa taille est inférieure de deux catégories (arme Légère contre arme Lourde), elle ne peut pas bloquer les dégâts.

Cout : le prix en pièces d'argent de cette arme.

NOTES

Prép : cette arme peut être préparée pour recevoir une charge.

Portée : on peut lancer cette arme sans pénalité.

LL : cette arme peut être utilisée comme une lance longue.

Arme	DD	FOR/DEX	ENC	Taille	Cout
Matraque	1D4	-/-	1	Léger	5 PA
Gourdin ^{Flex} , Hachette ^{Portée}	1D6	5/9	1	Léger	20 PA
Bâton ^{2M}	1D8	5/9	2	Moyen	20 PA
Hache de bataille, marteau de guerre, pique de guerre, chaîne & boulet, Masse ^{Flex}	1D8	9/9	2	Moyen	120 PA
Grand marteau, grande hache, fléau militaire, maillet de guerre	2D8	13/5	4	Lourd	200 PA
Hallebarde ^{LL} , arme d'hast ^{LL}	1D8	9/9	3	Lourd	200 PA
Boucliers					
Petit (rondache ou psilos)	1D4	-/-	1	Moyen	50 PA
Moyen (écu)	1D6	9/-	2	Lourd	150 PA
Grand (pavois)	1D6	13/-	3	Énorme	300 PA
Lances ^{Prép-Flex}					
Lance de cavalerie	1D10	11/9	3	Lourd	150 PA
Lance longue	1D8	9/5	2	Moyen	30 PA
Lance courte ^{Portée}	1D6	5/5	2	Moyen	20 PA
Épées et couteaux					
Épée bâtarde ^{Flex}	1D8	13/9	2	Moyen	250 PA
Dague, Couteau ^{Portée}	1D4 + 1	-/-	-	Léger	20 PA
Cimeterre, épée longue	1D8	9/9	2	Moyen	150 PA
Épée large	2D8	13/9	4	Lourd	300 PA
Rapière	1D6	9/13	1	Léger	150 PA
Épée courte, glaive	1D6	5/5	1	Moyen	100 PA

Flex : cette arme peut être utilisée avec deux mains ; dans ce cas, les dégâts qu'elle inflige augmentent de +1 et elle peut être manipulée par un personnage avec une force inférieure de 2 à la force minimum indiquée.

2 M : cette arme doit être utilisée avec deux mains.

Les armes improvisées et primitives, comme les hachettes en pierre, les lances en pierre ou les troncs d'arbre utilisés comme gourdin, infligent les dégâts de l'arme de base -1.

Armes À Distance

Chaque arme à distance possède les caractéristiques suivantes :

Dé de Dégât (DD) : les dégâts qu'inflige l'arme en cas d'attaque réussie.

Portée : c'est la portée effective de l'arme. Le tireur peut attaquer une cible à portée de l'arme sans pénalité. Il peut attaquer une cible jusqu'à deux fois la portée de l'arme, mais sa compétence

de Combat à Distance est réduite de moitié (avant l'application de tout autre modificateur). Les attaques de cibles situées à plus du double de la portée de l'arme échouent automatiquement.

Rechargement : indique le nombre de Rounds de Combat nécessaires pour charger ou recharger l'arme.

FOR/DEX : les scores minimums de FOR et de DEX nécessaires pour manier facilement cette arme. Si une des deux caractéristiques est en dessous du minimum, le personnage subit une pénalité de - 25 % à sa compétence de Combat à Distance lorsqu'il attaque avec cette arme.

ENC : la valeur d'encombrement de l'arme, son poids et son volume.

Cout : le prix en pièces d'argent de cette arme.

Munition	ENC	Prix
Flèches (10)	-	1 PA
Dard de sarbacane (10)	-	2 PA
Carreaux d'arbalète (10)	-	2 PA
Billes de fronde (10)	-	5 PC

Armes à projectile ^{2M}	DD	Portée	Rechargement	FOR/DEX	ENC	Cout
Sarbacane	1D2	15 m	1 Round	-/9	-	30 PA
Arbalète lourde	2D6	150 m	3 Round	9/9	2	350 PA
Arbalète légère	1D8	125 m	2 Round	5/9	1	150 PA
Arc long	1D10	150 m	1 Round	13/9	1	150 PA
Arc nomade	1D8	125 m	1 Round	9/13	1	150 PA
Arc court, fronde à bâton	1D8	75 m	1 Round	9/9	1	75 PA
Fronde ^{1M}	1D6	50 m	1 Round	-/-	1	5 PA
Armes de lancer						
Atlatl ^{2M}	+ 2	+ FOR x mètres	2 Round	5/9	1	20 PA
Dague ^{Rapproché}	1D6	FOR x mètres	1 Round	-/9	-	30 PA
Hachette ^{Rapproché}	1D8	FOR x mètres	1 Round	7/11	1	25 PA
Dard, shuriken	1D4	FOR x mètres	1 Round	-/9	1	15 PA
Javelot/lance courte ^{Rapproché}	1D6	FOR x 2 mètres	1 Round	5/9		(cf table des armes de Combat Rapproché)
Pierre, projectile improvisé	1D4	FOR x mètres	1 Round	5/5	1	-

NOTES

1M : cette arme est une arme à une main.

2M : cette arme nécessite deux mains libres pour être utilisée efficacement (sauf mention contraire). Une rondache peut être placée à l'avant-bras, mais ne peut être employée lorsque l'on tient cette arme ou que l'on tire avec.

Rapproché : on peut utiliser cette arme en Combat Rapproché sans pénalité.

L'Atlatl augmente la portée d'un javelot ou d'une lance courte.



UTILISER LES ARMES À DISTANCE EN COMBAT RAPPROCHÉ

Une arme à distance est considérée comme étant une arme improvisée si elle est utilisée en Combat Rapproché. Pour déterminer les dégâts infligés, référez-vous à l'arme de mêlée qui lui ressemble le plus et enlevez un à ses dégâts. Les dégâts en mêlée doivent être inférieurs à ceux infligés à distance. Par exemple, une arbalète peut utiliser les valeurs d'un gourdin et donc infliger 1D6 - 1 dégâts.

Armure

Chaque pièce d'armure est caractérisée par les qualités suivantes :

PA : le nombre de points d'armure apporté par ce type d'armure.

ENC : la valeur d'encombrement de l'armure, qui représente son poids et son volume.

Cout : le prix en pièces d'argent de cette armure.

Armure	PA	ENC	Cout	Description
Cuir	2	3	500 PA	Cuir rembourré, cuir bouilli et durci, ou armure en lin.
Broigne	3	5	1 000 PA	Anneaux de métal fixés sur une armure en cuir.
Écaille	4	7	1 500 PA	Plaques de métal recouvrant une armure de cuir
Cotte de mailles	5	8	3 000 PA	Ensemble d'anneaux de fer liés pour former une armure.
Plaques	6	12	9 000 PA	Plaques d'acier qui recouvrent le corps par-dessus une cotte de maille.

EFFET DE LA TAI SUR L'ARMURE

Le cout et l'ENC d'une armure fabriquée pour un personnage d'une TAI de 1 à 5 sont réduits de moitié par rapport aux valeurs indiquées sur le tableau des armures. Pour un personnage d'une TAI de 21 ou plus, le cout et l'ENC sont doublés.

Armures de plaques : les personnages peuvent tenter d'utiliser une armure de plaques qui n'a pas été conçue pour eux, mais l'ENC sera alors doublé.

Vie Quotidienne

ANIMAUX, TRANSPORTS & ESCLAVES

Objet	Cout
Bison	200 PA
Bœuf	200 PA
Charriot	600 PA
Charrette	75 PA
Chat	2 PA
Cheval, entraîné au combat	500 PA
Cheval, monte	350 PA
Cheval, trait	400 PA
Chèvre	50 PA
Chien, chasse	25 PA
Chien, domestique	2 PA
Boeuf	200 PA
Bison	200 PA
Cochon	50 PA
Cheval, de monte	350 PA
Cheval, de trait	400 PA
Cheval, entraîné au combat	500 PA
Chien, chasse	25 PA
Chien, domestique	2 PA
Esclave, adulte	1 000 PA
Esclave, compétent	2 500 PA
Esclave, éduqué	5 000 PA
Esclave, enfant	200 PA
Esclave, jeune	400 PA
Faucon	400 PA
Mouton	30 PA
Mule	125 PA
Rhinocéros	3 000 PA
Selle & Bride	75 PA
Taureau	250 PA
Vache	150 PA
Volaille	1 PA
Voyage (par bateau)	10 PA par kilomètre
Voyage (par charriot)	5 PA par kilomètre
Voyage (par cheval)	20 PA par kilomètre
Voyage (par diligence)	15 PA par kilomètre
Wagon	300 PA
Zèbre	300 PA

NOURRITURE ET LOGEMENT

Objet	Cout
Boisson et Nourriture, pauvres, 1 jour	1 PC
Boisson et Nourriture, standards, 1 jour	5 PC
Boisson et Nourriture, supérieurs, 1 jour	2 PC
Logement, pauvre, 1jour	2 PC
Logement, standard, 1jour	1 PA
Logement, supérieur, 1jour	5 PA
Rations de voyage, 1 jour	5 PC

OBJETS DU QUOTIDIEN

Objet	ENC	Cout	Description
Besace	1	5 PC	Peut contenir 15 ENC d'équipement.
Bougie 1 heure	-	1 PC	Une bougie éclaire dans un rayon d'un mètre. Tout vent plus fort qu'une légère brise éteindra la bougie.
Bouteille, verre	-	2 PA	
Carquois	-	2 PA	Un carquois peut contenir jusqu'à 30 flèches ou carreaux d'arbalète.
Chaine, 2 mètres	2	40 PA	
Codex	1	60 PA	
Corde, 10 mètres	2	10 PA	Une corde standard peut supporter un poids de 50 ENC ou 50 TAI, ou une combinaison des deux (30 TAI et 20 ENC par exemple).
Échelle, 3 mètres	4	2 PA	
Faucille	2	30 PA	Si elle est utilisée comme arme, considérez-la comme une arme Légère infligeant 1d6 dégâts, avec un malus de -10% pour la manier.
Flasque d'Huile	-	1 PA	Une flasque d'huile peut alimenter une lanterne pour 2 heures. Si elle est fracassée contre le sol et allumée, une flasque d'huile crée un petit feu pendant une minute.
Gourde	1	5 PA	Une gourde peut contenir suffisamment d'eau pour rassasier un aventurier durant 2 jours.
Grand sac	1	5 PC	Peut contenir 10 ENC d'équipement.
Grappin	-	5 PA	Peut supporter un poids de 50 ENC ou 50 TAI, ou une combinaison des deux valeurs (30 TAI et 20 ENC par exemple).
Hameçon	-	2 PP	Permet à un personnage d'utiliser sa compétence de Survie pour attraper du poisson sans subir de malus à son test.
Instrument de musique		70 PA	
Lanterne	1	10 PA	Une lanterne procure un Éclairage Normal dans un rayon de 3 mètres. Elle consomme une flasque d'huile toutes les 2 heures.
Marteau	-	1 PA	S'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme un gourdin avec un malus de -25% pour le manier. Un marteau peut être utilisé sur des objets inanimés sans être détruit.
Matériel d'écriture	1	45 PA	
Matériel d'escalade	1	25 PA	Un matériel d'escalade donne un bonus de + 25 % à tout test d'Athlétisme effectué pour escalader.
Matériel de pêche	1	15 PA	Donne un bonus de + 20 % au test de Survie du personnage en vue d'attraper du poisson.
Matériel de premiers soins (Guérisseur)	1	150 PA	Peut être utilisé 5 fois (que les tests soient réussis ou non).
Outils d'artisan	2	75 PA	
Outils de crochetage	-	75 PA	
Palan	1	15 PA	Ajoute + 25 % aux tests de Mécanismes destinés à créer ou désarmer de gros pièges et pour effectuer des tests d'Ingénierie dans certaines circonstances. Au moins 10 m de corde sont nécessaires pour que le matériel puisse fonctionner.
Feuille de papyrus	-	5 PC	
Pelle	1	25 PA	Si elle est utilisée en tant qu'arme, elle est considérée comme un gourdin avec un malus de - 25 % pour la manier.
Petit sac	-	2 PC	Peut contenir 5 ENC d'équipement.
Perche, 3 mètres	1	1 PA	
Pic de Mineur (pioche)	1	35 PA	S'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme un gourdin avec un malus de -25% pour le manier. Un Pic de Mineur peut être utilisé sur des objets inanimés sans être détruit.
Pied de biche	1	25 PA	Ajoute + 25 % aux tests d'Athlétisme impliquant la Force Brute. S'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme étant un gourdin avec un malus de -25% pour le manier.
Sac de couchage	1	1 PA	
Sac à dos	1	5 PA	Peut contenir 20 ENC d'équipement.
Silex & amadou	-	5 PC	Un personnage avec ces deux objets peut créer un feu en une minute dans des conditions normales sans avoir à effectuer un test de Survie.
Torche, 1 Heure	-	4 PC	Elle brûle 1 heure, fournissant un Éclairage Normal dans un rayon de 3 mètres. Si elle est utilisée en tant qu'arme, elle sera considérée comme étant un gourdin (avec un malus de - 25 % pour la manier) infligeant 1D4 dégâts de feu. Une Prouesse ou une Maladresse éteint la flamme.
Trousse de secours	-	25 PA	Peut servir cinq fois (quel que soit le résultat du test de Guérison)



CHAPITRE 5 : COMBAT

PRENEZ LE GLAIVE !

Les combats ne sont pas la raison d'être d'OpenQuest, mais parfois les personnages seront obligés de dégainer leurs armes. Ce chapitre vous propose un système simple et rapide pour simuler des combats dangereux et haletants !

À QUOI S'ATTENDRE EN CAS DE COMBAT

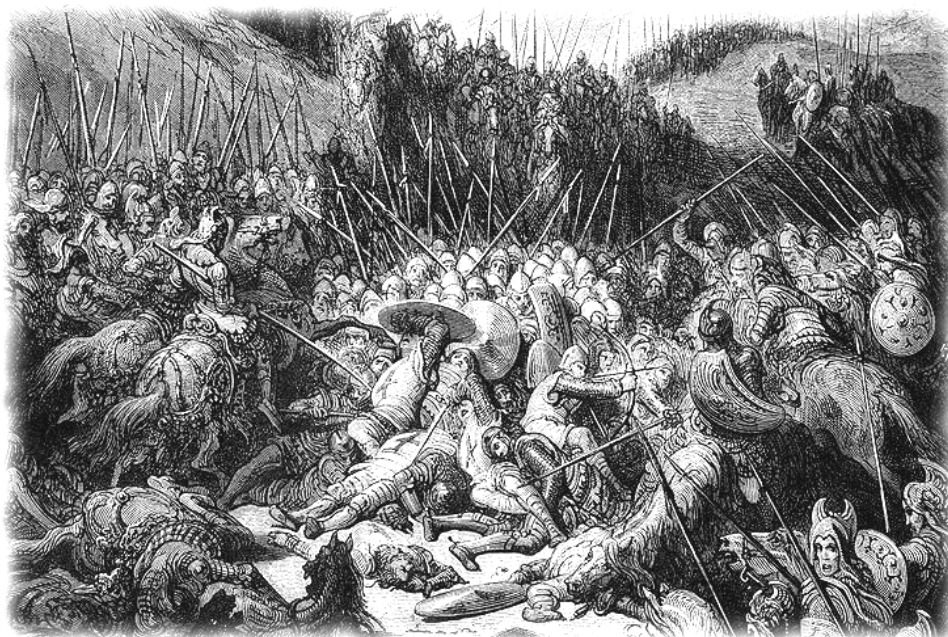
Tout ce qui vous aidera à frapper en premier ou à toucher plus facilement vos ennemis fera pencher la balance en votre faveur et rendra l'issue du combat moins incertaine.

Personnage blessé = danger. Votre personnage ne possède qu'assez peu de PV : il suffit de quelques coups, voire d'un seul, pour le mettre hors combat. Par conséquent, assurez-vous qu'il soit capable d'esquiver, de parer, ou qu'il dispose de protections magiques. Si votre groupe de joueurs a opté pour le système de Blessure Grave, votre personnage risque de subir d'être sérieusement diminué à chaque affrontement.

La supériorité numérique est importante. Celui qui affronte plusieurs adversaires, même faibles ou incompetents, se retrouvera vite submergé ou acculé à la défensive.

Même les Maitres sont vulnérables. Les Prouesses des adversaires ou une embuscade soigneusement préparée peuvent venir à bout du personnage le plus puissant.

Cette dure réalité devrait inciter les joueurs à éviter d'impliquer leurs personnages dans des combats trop risqués. Au lieu de se jeter sur des hordes d'ennemis plus faibles en espérant que les dés seront avec eux, les personnages prépareront des embuscades, exploiteront le terrain, chercheront le soutien de la milice locale pour les aider à se débarrasser de la majorité des adversaires avant le début des hostilités. Ils utiliseront la Magie Commune pour augmenter leurs dégâts, leurs chances de toucher, et leur armure. Si la situation se dégrade, ils pourront améliorer leurs compétences de combat en appelant leur dieu à l'aide de la Magie Divine ou en lançant de puissants sorts de Sorcellerie.



CONSEIL AUX JOUEURS : UN BON GUERRIER EST UN GUERRIER VIVANT !

Comme les combats peuvent être mortels à OpenQuest, votre personnage dispose de plusieurs moyens pour éviter la mort en cas de grabuge.

Certains ennemis doivent être évités. Il y aura toujours quelqu'un ou quelque chose de plus puissant que votre personnage dans le monde de jeu. Comme OpenQuest est aussi un jeu d'exploration et d'interaction, vous aurez peut-être à rencontrer ces personnes et ces créatures tôt dans votre carrière d'aventurier. Certains adversaires, comme le Gargantuesque Dévoreur de Royaume ou le Grand Démon des Abysses, auront toujours le dessus sur les PJ. Dans ce cas de figure, faites preuve de sagesse : passez votre chemin rapidement et en silence...

Fuyez pour combattre un autre jour. Utilisez la magie ou courez à toutes jambes pour vous sortir d'un mauvais pas. Si vous tenez absolument à vaincre un adversaire, soignez vos blessures, regroupez-vous et réfléchissez à un meilleur plan d'attaque. Sinon, gardez à l'esprit la déculottée subie et à l'avenir, évitez cet ennemi.

Rendez-vous ! Avant que les choses ne tournent au vinaigre, jetez vos armes à terre et levez les mains : les créatures intelligentes prendront souvent des prisonniers en vue d'une rançon. Si vous n'avez pas d'argent, sollicitez l'aide de vos amis, de votre famille, de votre clan, de votre guilde ou de votre culte pour assurer votre libération. Peut-être que certains de vos amis sont parvenus à s'enfuir et pourront revenir vous sauver plus tard ?

N'oubliez pas vos Points d'Héroïsme. Ils constituent votre dernière police d'assurance contre la mort, qu'elle soit accidentelle ou non (voir Chapitre 2 sur la création de personnage, page 25).

Incitez vos amis à vous ramener à la vie. Selon le monde de jeu, les personnages peuvent trouver des moyens pour voyager vers le « Pays des Morts ». Bien sûr, une telle quête risque de se montrer aussi périlleuse que les circonstances qui ont conduit au trépas de votre personnage...

RÉSUMÉ DU COMBAT

Déterminez la distance d'engagement : le meneur de jeu évalue la distance entre les PJ et le groupe hostile, soit Éloignée soit Rapprochée.

Passez en mode combat : un affrontement est divisé en Rounds. Un Round dure 5 secondes de temps réel, ce qui donne 12 Rounds pour chaque minute. Au cours d'un Round, chaque personnage peut accomplir une Action. Le déroulement d'un Round de Combat suit les étapes suivantes :

- 1. Déclaration des intentions :** les joueurs annoncent les intentions de leurs personnages (attaquer, lancer un sort, etc.) et le meneur de jeu celles des ennemis.
 - 2. Détermination de l'initiative :** vérifiez la DEX de chaque personnage, ou son INT s'il lance un sort. Cela indiquera l'ordre dans lequel les personnages impliqués agiront lors du Round.
 - 3. Utilisation des Actions et des Réactions :** chaque personnage dispose d'une Action de Combat et d'une Réaction par Round. Les Actions, une attaque par exemple, se déroulent selon l'ordre de la DEX. Le personnage avec la DEX la plus élevée commence en premier, suivi par celui avec la deuxième DEX la plus élevée et ainsi de suite. Les Réactions, comme les esquives ou les parades, sont utilisées durant cette phase lorsqu'il y en a besoin. Enfin, les personnages lançant des sorts agissent en fonction de leur INT.
- Exemple.** Lura (INT 18) lance un sort alors qu'un goblin (DEX 16) l'attaque avec une épée ; pendant ce temps, Rurik (DEX 12) tente de donner un coup d'épée au goblin. Lara agira en premier, suivi du goblin et de Rurik.
- 4. Fin du Round de Combat :** une fois que tous les personnages autorisés à le faire ont agi, le Round est terminé. S'il reste des personnages toujours engagés en combat contre des ennemis, un autre Round commence.

DISTANCE D'ENGAGEMENT

Avant un combat, le meneur de jeu doit déterminer la distance qui sépare les deux camps.

Éloignée : l'intervalle entre les adversaires est compris entre deux mètres et le double de la portée de l'arme à distance utilisée par un personnage (celle avec la meilleure portée). Un combat à distance typique se déroule dans un paysage dégagé où les combattants peuvent se voir de loin.



Rapprochée : si l'intervalle séparant les ennemis est inférieur à deux mètres, les personnages peuvent directement engager un Combat Rapproché ou Sans Arme.

QUELQUES RÈGLES DE BASE

Un Round de Combat dure 5 secondes.

À chaque Round, vous avez droit à une Action de Combat, normalement une attaque, et à une Réaction, en général une action de défense.

Vous pouvez vous déplacer de votre valeur de Mouvement lors d'un Round de Combat, sans pour autant perdre votre Action ou votre Réaction.

Vous pouvez vous déplacer de deux fois votre valeur de Mouvement lors d'un Round de Combat, mais dans ce cas, votre seule Réaction autorisée sera l'Esquive.

Attaquer implique d'effectuer un test de Combat Rapproché, de Combat à Distance ou de Combat Sans Arme, selon le type d'arme que vous employez.

Lorsque vous êtes attaqué, vous utilisez une Réaction pour parer (en utilisant la compétence Combat Rapproché ou Combat Sans Arme) ou esquiver (compétence Esquive).

Si votre personnage esquive avec succès une attaque, il ne subit pas de dégâts.

Si votre adversaire réussit à parer votre attaque, son arme ou son bouclier réduit les dégâts que cause votre attaque.

Si vous parvenez à toucher votre adversaire, celui-ci perd un nombre de PV égal à : Résultat du lancer pour les dégâts de l'arme + votre Modificateur de Dégât - les Points d'Armure de l'adversaire.

ACTIONS DE COMBAT

Les actions qu'un personnage peut effectuer lors de son tour sont détaillées ici. À chaque Round, un personnage a le droit de choisir une seule des options ci-dessous.

Actions De Combat Rapproché

Charge : si un personnage est capable de se déplacer d'au moins 5 m, il peut charger. Il effectue un déplacement du double de son Mouvement en ligne droite et il termine sa course à proximité de l'ennemi ciblé. Quand le mouvement s'achève, une Attaque Rapprochée peut être portée sur

l'ennemi. Si l'attaque réussit, le personnage obtient un bonus de + 1D6 aux dégâts. Il perd sa Réaction Défensive pour le Round durant lequel il a chargé. Un personnage qui charge en gravissant une pente n'obtient pas de bonus aux dégâts.

Attaque Rapprochée : le personnage peut effectuer une seule Attaque Rapprochée. En plus de l'attaque normale, les attaques spéciales suivantes existent :

- **Attaque à Outrance** : l'attaquant perd sa Réaction pour le Round, mais gagne une seconde attaque qui se déroule juste après la première. Les deux attaques subissent un malus de - 25 % à leur test : la rapidité prime sur la précision... Ce type d'attaque ne peut être combiné avec une Attaque Puissante ou un Désarmement.

- **Désarmement** : l'attaquant cherche à déposséder un adversaire de son arme ou de son bouclier. Il subit un malus de - 25 % à sa compétence de Combat Rapproché. Si l'attaque réussit et que l'ennemi ne parvient pas à parer ou à esquiver le coup, l'arme ou le bouclier ciblé est rejeté à 1D6 mètres de son possesseur.

- **Attaque Puissante** : cette attaque ne peut être réalisée qu'avec une épée, une hache ou une masse et uniquement si l'attaquant dispose d'assez d'espace pour faire tourner l'arme en vue d'infliger un coup vigoureux. L'attaquant bénéficie d'un bonus de + 25 % à son attaque et inflige les dégâts maximums de son arme, mais perd sa Réaction pour le reste du Round.

Défense totale : le personnage troque son Action pour une deuxième Réaction (Parade ou Esquive). Les deux Réactions ont un malus de - 25 % et le personnage ne peut pas se défendre deux fois contre la même attaque.

Fixer une arme : un personnage peut dépenser une Action pour planter au sol une arme comme une lance ou une arme d'hast afin d'anticiper la charge d'un ennemi. Avant que l'ennemi en train de charger ne puisse attaquer, le personnage obtient automatiquement une attaque à + 25 %. Si le personnage accomplit toute autre Action ou Réaction avant la charge, l'arme n'est plus considérée comme étant fixée.



Intimider/Persuader : le personnage essaie d'inciter l'autre camp à se rendre ou à fuir. Il peut cibler un seul ennemi ou un groupe entier. Un Test d'Opposition entre l'Influence du personnage et la Persévérance du ou des ennemis est effectué, en appliquant éventuellement un des modificateurs indiqués plus bas. Les groupes ne font qu'un seul lancer de dé en utilisant la Persévérance ou l'Influence (la plus élevée des deux) de leur chef. Appliquez les modificateurs suivants à la compétence de l'ennemi en fonction de leur situation :

- + 50 % si l'ennemi dispose de toutes ses forces, même s'il a subi quelques blessures mineures.
- + 25 % si l'ennemi est en supériorité numérique, mais qu'il a perdu 25 % de ses forces ou de ses PV.
- - 25 % si l'ennemi est en infériorité numérique par rapport au camp des PJ et qu'il a subi quelques blessures mineures.
- - 50 % si l'ennemi a perdu plus de la moitié de ses PV à la suite des blessures subies ou a vu la moitié de son groupe mis hors de combat par les PJ.

Ces modificateurs ne sont pas cumulatifs. Appliquez celui qui est le plus approprié à la situation.

Si l'ennemi dispose de toutes ses forces ou est en surnombre par rapport aux PJ, il faudra une Prouesse en Influence contre un échec en Persévérance pour l'amener à se rendre. Une Maladresse en Persévérance verra l'ennemi se débander et prendre la fuite.

Avant d'effectuer le test, le joueur doit indiquer s'il cible le groupe ou un ennemi en particulier.

Exemple. Rurik combat un groupe de quatre gobelins dont l'un est déjà gravement blessé, alors que les autres sont indemnes.

S'il est ciblé, le goblin blessé subira un malus de - 25 % à son test de Persévérance. Par contre, si c'est

le groupe entier qui est ciblé, celui-ci bénéficiera d'un bonus de + 25 % étant donné que la majorité des gobelins n'a pas perdu de PV et qu'ils sont plus nombreux que Rurik.

Le personnage n'a pas besoin de parler le même langage que l'adversaire qu'il essaie d'intimider, mais il doit être capable d'effectuer un geste, d'émettre un signe ou d'utiliser tout autre moyen de communication corporelle susceptible d'être compris par l'adversaire.

EFFECTUER UNE ATTAQUE RAPPROCHÉE

1. RÉALISER L'ATTAQUE

Pour effectuer une attaque normale, il suffit de lancer un D100 et de comparer le résultat avec la compétence de combat utilisée par le personnage. Si un personnage obtient un résultat égal ou inférieur à sa compétence de combat, il touche sa cible. S'il obtient un résultat supérieur à sa compétence de combat, il rate sa cible.

2. LA RÉACTION DE LA CIBLE

La cible peut choisir soit d'esquiver soit de parer l'attaque, mais elle n'a le droit d'utiliser qu'une seule Réaction par Round pour contrer une attaque réussie.

Si l'ennemi a déjà réagi lors de ce Round ou choisit de ne pas réagir à l'attaque, alors cette attaque ne rencontre aucune opposition. Passez directement à la Résolution des dégâts. S'il utilise sa Réaction, le défenseur effectue un test d'Esquive ou de Parade (voir plus bas).

3. RÉOLUTION DES DÉGÂTS

Si l'attaque est réussie, on lance le Dé de Dégât pour déterminer les dégâts infligés par l'arme. Chaque arme dispose de sa propre valeur de dégâts, qui est ajoutée au Modificateur de Dégât de l'attaquant.

Si le défenseur est protégé par une armure, celle-ci absorbera une partie des dégâts. Réduisez les dégâts de l'arme par les Points d'Armure de l'armure du défenseur.



4. APPLIQUER LES DÉGÂTS

Déduisez les dégâts restants des PV du défenseur.

MODIFICATEURS DE COMBAT RAPPROCHÉ

Situation	Modificateur
La cible est hors de combat	Prouesse automatique
La cible est à terre , renversée, ou est attaquée par-derrière	+ 25 %
Attaquer ou se défendre depuis une position surélevée ou à cheval	+ 25 %
Attaquer ou se défendre en étant à terre	- 25 %
Attaquer ou se défendre sur un sol instable	- 25 %
Attaquer ou se défendre sous l'eau	- 50 %
Défendre depuis une position inférieure ou contre un ennemi monté	- 25 %
Combattre dans l'obscurité partielle	- 25 %
Combattre dans l'obscurité	- 50 %

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

Attaquant	Réaction du défenseur	Résultat
Maladresse	Pas besoin de lancer les dés	L'attaquant échoue complètement.
Échec	Pas besoin de lancer les dés	L'attaquant ne parvient pas à toucher le défenseur.
Succès	Maladresse	L'attaquant touche, le défenseur subit le nombre de dégâts lancés moins les points d'armure et fait une Maladresse.
Succès	Échec	L'attaquant touche, le défenseur subit les dégâts lancés moins les points d'armure.
Succès	Succès	S'il esquive, le défenseur évite l'attaque. S'il pare, il évite tous les dégâts dans le cas où l'arme de l'attaquant est d'une catégorie de taille inférieure ou égale à son arme. Il prend la moitié des dégâts si l'arme de l'attaquant est plus grande d'une catégorie, et tous les dégâts si celle-ci est plus grande de deux catégories.
Succès	Prouesse	Le défenseur évite l'attaque et ne subit aucun dégât. S'il pare, la catégorie de taille des armes n'est pas prise en compte.
Prouesse	Maladresse	L'attaquant inflige le maximum de dégâts et ignore l'armure du défenseur. Le défenseur fait une Maladresse.
Prouesse	Échec	L'attaquant inflige le maximum de dégâts et ignore l'armure du défenseur.
Prouesse	Succès	L'attaquant inflige le maximum de dégâts et ignore l'armure du défenseur.
Prouesse	Prouesse	L'attaquant touche, le défenseur subit les dégâts lancés moins les Points d'Armure.



Actions De Combat Sans Arme

Attaque sans arme : le personnage peut effectuer une seule attaque de Combat Sans Arme.

Attaque à l'arme naturelle : l'attaquant mord, griffe, donne un coup de poing ou de pied, etc.

Empoigner : l'attaquant tente d'agripper son adversaire et un Test d'Opposition de Combat Sans Arme est effectué. Si l'attaquant gagne, il peut choisir d'immobiliser ou de projeter son adversaire, ou encore de lui faire mal.

EFFECTUER UNE ATTAQUE SANS ARME

Pour savoir si l'attaque réussit, effectuez un jet de Combat Sans Arme. Si l'attaque est parée par une arme fabriquée ou une arme naturelle, l'attaquant subit immédiatement les dégâts de l'arme qui pare, sans Modificateurs de Dégât. Cela se rajoute aux effets habituels de la parade.

ARMES NATURELLES

Les armes naturelles telles que les dents et les griffes des monstres sont considérées comme des armes et non pas comme des attaques sans arme. Les dégâts qu'elles infligent sont indiqués dans les descriptions de monstre. Elles peuvent parer d'autres armes naturelles et des Attaques Sans Arme, mais pas des armes fabriquées.

EMPOIGNADE

Une Attaque d'Empoignade sera résolue comme une Attaque Sans Arme ou une Attaque à l'Arme Naturelle, mais elle doit être déclarée comme telle avant de lancer les dés.

Si l'attaquant réussit son attaque, aucun dégât n'est infligé au préalable. Au lieu de cela, l'attaquant et le défenseur font un Test d'Opposition entre la compétence de Combat sans Arme de l'attaquant et celle de l'adversaire.

L'Empoignade échoue : l'attaque est considérée comme ratée.

L'Empoignade réussit : l'Empoignade a réussi et les deux combattants sont maintenant Empoignés. L'attaquant peut immédiatement profiter de ce succès et essayer une manœuvre de Projection, de Douleur, ou d'Immobilisation.

COMBATTANTS EMPOIGNÉS

Les combattants restent empoignés tant que l'un des deux ne se libère pas ou n'est pas projeté. Les Combattants Empoignés souffrent d'un malus de - 25 % à tous les tests qui ne sont pas liés directement à l'Empoignade. Les attaquants empoignés ne peuvent pas utiliser de Réaction.

Un combattant empoigné ne peut effectuer que les Actions de Combat Spéciales suivantes :

Se Libérer : pour se libérer de l'Empoignade, le personnage effectue un Test d'Opposition entre sa compétence de Combat sans Arme et celle de l'adversaire. Si le personnage réussit son jet alors que son adversaire échoue, le personnage parvient à se libérer et les combattants ne sont alors plus en train de s'empoigner, même s'ils restent adjacents.

Immobilisation : un ennemi est hors de combat tant qu'il reste immobilisé. Une fois par Round, le défenseur peut tenter de se libérer.

Faire Mal : celui qui empoigne inflige un nombre de dégâts égal à 1D4 + le Modificateur de Dégât. L'armure ne protège pas contre cette attaque. Une fois par Round, le défenseur peut tenter de se libérer ou de renverser la situation en effectuant une contre-empoignade ou en attaquant sans arme ou avec une arme.

Projeter : l'adversaire est projeté à 2 m et subit 1D4 dégâts qui ignorent son armure. L'empoignade prend fin.



Actions De Combat À Distance

Attaque à Distance : le personnage peut accomplir une seule attaque à distance.

En plus de l'attaque normale, il existe l'attaque spéciale suivante :

- **Viser** : chaque Action que le personnage utilise pour viser augmente de + 25 % son score avec sa compétence de Combat à Distance. Ce bonus s'applique uniquement à la première attaque que le personnage effectue avec l'arme employée pour la visée. Un personnage ne peut utiliser de Réaction alors qu'il vise, sous peine de perdre son bonus de visée.

LANCER DES ARMES DE COMBAT RAPPROCHÉ

Une arme de combat rapprochée projetée vers un ennemi et qui n'est pas conçue pour le lancer a une portée de 8 m. Le lanceur subit une pénalité à son test de Combat à Distance égale à 10 x ENC de l'arme.

MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

Condition	Situation	Modificateur
Vent	Coup de Vent	- 25 %
	Tempête	- 50 %
	Ouragan	Échec Automatique
Mobilité de la cible ¹	La cible a bougé de 10m ou plus depuis la dernière Action de Combat de l'attaquant.	- 25 %
	La cible a bougé de 30m ou plus depuis la dernière Action de Combat de l'attaquant.	- 50 %
Visibilité ¹	La cible est cachée par de la fumée, du brouillard ou une obscurité partielle	- 25 %
	La cible est cachée par de la fumée dense ou l'obscurité.	- 50 %
Taille de la cible ¹	Par 10 TAI au-dessus de 20 TAI	+ 25 %
État de la Cible	La cible est Hors de Combat	+ 25 %
	La cible est à Terre	- 25 %
État de l'attaquant ²	L'attaquant est allongé	- 50 %
	L'attaquant est sous l'eau ³	- 25 %
	L'attaquant est sur un sol instable	- 25 %
	L'attaquant est aveuglé	- 50 %

¹ Les modificateurs d'une même condition ne sont pas cumulatifs. Par contre, les modificateurs de conditions différentes le sont. Ainsi, un tir dans le brouillard sur une cible qui a bougé de plus de 10m depuis la dernière Action de Combat de l'attaquant subit un malus de - 50 %.

² Ces modificateurs de condition sont cumulatifs.

³ Seules les armes de lancer sont utilisables sous l'eau. Les arcs et autres armes à projectiles sont inefficaces sous l'eau.

UTILISER DES ARMES À DISTANCE

Les Attaques à Distance sont gérées de la même façon que les Attaques Rapprochées, exceptés les éléments suivants :

Charge interdite : les Attaques à Distance ne peuvent pas être utilisées en combinaison avec une Charge.

Désarmer : un personnage ne peut pas essayer de Désarmer des cibles avec une Attaque à Distance, ni tenter de Frapper l'Arme ou le Bouclier d'une cible.

Parade et Esquive : une cible peut tenter de parer ou d'esquiver une arme lancée, mais pas une arme à projectile (Arc ou arbalète, par exemple). Seuls les utilisateurs de bouclier peuvent parer des armes à projectile s'ils sont conscients de l'attaque.

Portée : toute cible à portée de l'arme peut être atteinte sans malus. Une Arme à Distance peut atteindre une cible jusqu'à une distance équivalente au double de sa valeur de portée, mais le tireur voit sa Compétence d'Arme à Distance réduite de moitié avant que d'autres modificateurs ne soient appliqués. Les attaques contre des cibles au-delà de la portée de l'arme échouent automatiquement.

Recharger une Arme : il faut au moins un Round de Combat pour recharger la plupart des armes. Consultez la description de l'arme utilisée dans le chapitre sur l'équipement.

ABRI

La qualité d'un abri affecte aussi bien les attaques rapprochées que celles à distance. Pour ces dernières, le défenseur bénéficie du modificateur le plus élevé entre celui prodigué par le bouclier ou celui offert par l'abri :

- Abri partiel - 25 % : par exemple, un mur bas qui n'expose que la tête et le torse.
- Très bon abri - 50 % : par exemple, un défenseur qui tire depuis le chemin crénelé d'un château.
- Abri presque total - 75 % : par exemple, un mur de château percé de meurtrières.

TIRER DANS LA FOULE

En cas de tir visant une cible dans une foule, le meneur de jeu détermine quel est le degré de protection apporté par la foule. L'attaque est ensuite résolue en suivant la procédure d'une attaque contre une cible protégée par un abri.

Si une attaque ne parvient pas à toucher la cible alors que le résultat du test est inférieur à la compétence Combat à Distance non modifiée, le tireur a atteint un des personnages adjacents à la cible. La cible accidentelle peut esquiver cette attaque selon la procédure habituelle.

Actions De Mouvement

Changer de position : le personnage allongé peut se mettre debout, ou vice-versa.

Repli : le personnage peut s'éloigner de son adversaire en utilisant jusqu'à la totalité de son Mouvement. Il perd son Action, mais peut se défendre avec un bonus de + 25 % (+ 50 % avec un Bouclier Moyen ou Grand).

Déplacement : un personnage se déplace de sa valeur de Mouvement. Cela constitue une action libre et le personnage ne perd donc pas d'Action ou de Réaction.

Course : le personnage peut se déplacer jusqu'à deux fois sa valeur de Mouvement, mais il sacrifie son attaque et n'a le droit d'utiliser sa Réaction Défensive que pour esquiver.

SE DÉSENGAGER D'UN COMBAT RAPPROCHÉ

Si un personnage utilise une Action de Mouvement autre que le Repli pour se désengager d'un adversaire au contact, ce dernier peut immédiatement utiliser son Action de Combat (s'il n'a pas encore agi lors de ce Round) ou sa Réaction (s'il a déjà agi et qu'il n'a pas encore dépensé sa Réaction) pour l'attaquer. Un personnage en train de fuir (action Course) ne pourra pas employer sa Réaction pour se défendre de cette attaque.

Autres Actions

Lancer un sort : les sorts prennent effet au tour du lanceur, selon un ordre déterminé par l'INT au lieu de la DEX.

Attendre : un personnage peut faire une pause pour évaluer la situation tactique autour de lui. Si un personnage en Attente souhaite simplement agir après un autre personnage, il attend que le personnage ait fini son Action de Combat.

S'il souhaite interrompre l'action d'un personnage alors qu'elle se déroule, il doit effectuer un Test d'Opposition entre la compétence appropriée à l'action interromptrice (un test de Combat s'il désire attaquer, par exemple) et la compétence que comptait utiliser l'adversaire. Celui qui remporte le test agit en premier.

Préparer son Arme : dégainer une épée de son fourreau, décrocher une hache de sa ceinture, encocher une flèche à son arc... Toutes ces activités prennent un Round de Combat. Une action Préparer son Arme sert également à laisser tomber au sol l'arme en main pour en saisir une nouvelle. Il faut deux Rounds de Combat pour rengainer



une arme et en préparer une nouvelle demande ou pour préparer deux armes.

Les armes à distance peuvent être rechargées avec cette action. Le nombre de Rounds de Combat nécessaires au rechargement est mentionné dans la description de l'arme.

Utilisation d'une compétence : le personnage accomplit une action qui exige l'utilisation d'une compétence, comme crocheter une porte fermée à clé avec la compétence Mécanismes.

RÉACTIONS

Un personnage peut accomplir une Réaction dans un Round de Combat. Au contraire des Actions, les Réactions sont réalisées en réponse à une attaque réussie d'un ennemi.

Il existe deux types de Réactions : l'Esquive et la Parade.

Parade. On peut parer une attaque rapprochée. Les boucliers peuvent aussi parer les attaques à distance ; les boucliers de taille Lourde ou Énorme (boucliers larges et moyens) modifient le jet de Combat à Distance de l'attaquant qui lance des carreaux, des flèches ou des boulets de fronde, de - 25 % et - 50 % respectivement.

Esquive. On ne peut esquiver que des Attaques Rapprochées et des armes lancées à la main, et uniquement si on est conscient de l'attaque. L'Esquive sert aussi à éviter les dégâts de sorts, comme Éclair, qui peuvent être projetés sur le défenseur. Consultez les descriptions des sorts dans les chapitres sur la magie pour plus de détail.

Les Réactions sont déclarées à la suite d'une attaque réussie, mais avant que ses effets soient appliqués.

Esquive

Lorsqu'un attaquant réussit à porter un coup, le défenseur peut choisir d'utiliser sa Réaction pour esquiver afin de ne pas subir des dégâts. Le défenseur effectue alors un test d'Esquive.

En cas de test réussi, le défenseur parvient à éviter l'attaque.

Si l'attaquant obtient une Prouesse, alors le défenseur doit obtenir une Prouesse à son test afin de réduire la Prouesse de l'attaquant à un succès normal. Si le défenseur échoue à son test d'Esquive contre une Prouesse, l'attaquant inflige le maximum de dégâts et ignore l'armure du défenseur.

Parade

Lorsqu'un attaquant réussit à porter un coup, le défenseur peut choisir d'utiliser sa Réaction pour parer avec une arme ou un bouclier afin de ne pas subir les dégâts. Le défenseur effectue alors un test de Combat Rapproché.

Si le défenseur réussit ce test, il peut réduire ou supprimer tous les dégâts de l'attaquant, selon les armes utilisées par les deux adversaires. Les armes sont notées en fonction des catégories de taille suivantes : Légère, Moyenne, Lourde et Énorme. Pour bloquer tous les dégâts, l'arme du défenseur doit être de la même catégorie de taille que celle de l'attaquant. Si sa catégorie est inférieure d'un cran, elle ne bloque que la moitié des dégâts. Si sa catégorie est inférieure de deux crans ou plus, elle ne peut pas bloquer de dégâts.

Une Prouesse en parade contre un succès normal en attaque bloque tous les dégâts, quelle que soit la taille des deux armes. Si la parade est effectuée contre une Prouesse de l'attaquant, alors le défenseur doit obtenir lui aussi une Prouesse pour réduire le critique de l'attaquant à un succès normal.

Quelle est la différence entre la Parade et l'Esquive ? La Parade est basée sur la même compétence que vous utilisez pour attaquer. De ce fait, augmenter sa compétence de Combat Sans Arme ou de Combat Rapproché augmente aussi sa Parade, ce qui permet d'économiser des points d'Amélioration. Toutefois, l'Esquive ne devrait pas être négligée, car elle sert aussi à éviter des rochers, des pièges, etc.

Prouesse

Chaque compétence de combat du personnage possède une valeur critique, égale à sa valeur divisée par dix et arrondie à l'entier le plus proche. Cette valeur représente un coup chanceux et efficace atteignant une zone non protégée de l'adversaire.

Si le jet d'attaque est inférieur ou égal à la valeur critique de la Compétence d'Arme, alors l'attaque est considérée comme une Prouesse.

Dans ce cas, l'attaque inflige automatiquement le maximum de dégâts de l'arme en question et du Modificateur de Dégât (MD) du personnage. Si le MD du personnage est négatif (ex : - 1D4 ou - 1D6), il n'est pas ajouté en cas de Prouesse. Une Prouesse ignore aussi l'armure du défenseur.

Exemple. Rurik porte une épée longue qui inflige 1D8 dégâts; son MD est de 1D6 et il possède 55 % en Combat Rapproché. Il combat un chevalier protégé par une armure de plaques (6 PA). Lors de son attaque, Rurik obtient un 05 : c'est une Prouesse ! L'épée de Rurik s'enfonce dans un interstice entre les plaques et inflige 14 dégâts : 8 de l'épée et 6 du MD.

En cas de Prouesse en Parade ou en Esquive, la Prouesse de l'attaque devient une réussite normale : selon la procédure habituelle, les dégâts de l'arme ainsi que du MD sont déterminés par un jet de dé et l'armure du défenseur est prise en compte.

Maladresse

Si un attaquant ou un défenseur obtient une Maladresse avec un résultat de 00, il se retrouve dans une situation très désavantageuse, à définir par le Maître du jeu. Voici quelques exemples :

- Il se blesse gravement (ou bien un allié à proximité) avec son arme : lancez les dégâts en ignorant l'armure.
- Il trébuche et tombe au sol; il perd un Round de combat.
- Une sangle de l'armure ou du bouclier se brise et il perd donc cette protection.

DÉGÂTS

Lorsqu'un personnage inflige avec succès des dégâts à une cible, ces dégâts doivent être déduits des PV de la cible. Chaque arme possède une valeur de dégât qui est indiquée dans le tableau des armes à la page 52. Cette valeur correspond au nombre et au type de dé à lancer lorsque l'arme réussit à atteindre sa cible. Généralement, on ajoute aussi le Modificateur de Dégât de l'attaquant.

Dernier PV : lorsque les PV sont réduits à un, le personnage tombe à terre et doit immédiatement effectuer un test d'Endurance divisé par 10 (arrondi à l'inférieur) pour rester conscient.

Zéro PV et moins : à moins de dépenser des Points d'Héroïsme, le personnage meurt.

Exemple. le souffle ardent d'un dragon atteint Finbar le Raté pour 30 dégâts. Malheureusement, Finbar n'a que dix PV : son corps est réduit en cendres.

Blessures Graves (Option)

Si le personnage perd la moitié de ses PV originels en un seul coup, il subit une Blessure Grave. Une telle blessure implique des os cassés, des membres broyés et autres organes internes sévèrement endommagés. Déterminez aléatoirement sur le Tableau des Blessures Graves le type de blessure infligée au personnage. Ce dernier doit immédiatement effectuer un test d'Endurance, avec un modificateur de - 50 %, pour ne pas perdre connaissance. Si le test est réussi, la DEX du personnage est réduite de moitié et le personnage restera conscient pour un nombre de Rounds égal à ses PV restants. Cela se rajoute à tout effet décrit dans le Tableau des Blessures Graves. Les effets d'une Blessure Grave sont permanents, à moins d'être guéris magiquement. La DEX réduite de moitié est récupérée une fois que le personnage commence à guérir, étant donné qu'elle simule le choc et le traumatisme dus à la blessure.



1D10 Description de la Blessure Grave

- 1 Perte d'un œil. Tous les tests de Perception ont un malus de - 50 %, vous perdez de façon permanente 4 points de DEX et 1 point de CHA.
- 2 Crâne brisé, dégâts cérébraux. Vous perdez 4 points d'INT. Toutes les compétences impliquant des processus mentaux subissent un malus permanent de - 25 %. Cela inclut la Perception, la Persévérance, et toutes les compétences d'Artisanat, de Connaissance, de Culture, et de Religion.
- 3 Muscles de la jambe droite gravement coupés/tordus ou os de la jambe brisé. Vous tombez à terre et ne pouvez plus que ramper à une vitesse de 1m par Round. Vous perdez de façon permanente 2 points de DEX et 2 points de FOR.
- 4 Muscles de la jambe gauche gravement coupés/tordus ou os de la jambe brisé. Vous tombez et ne pouvez plus que ramper à une vitesse de 1m par Round. Vous perdez de façon permanente 2 points de DEX et 2 points de FOR.
- 5 Côte fêlée. Du fait de la douleur, vous subissez un malus de - 50 % à toutes les compétences.
- 6 Estomac entaillé. Vous perdez un PV supplémentaire par Round à cause de l'hémorragie, et perdez 3 points de CON de façon permanente.
- 7 Le cœur s'arrête de battre à cause du choc ! Vous tombez à terre et sombrez dans l'inconscience pour les 10 prochains Rounds et ne pouvez plus bouger. Vous perdez 2 points de CON de façon permanente.
- 8 Colonne vertébrale brisée. Vous êtes paralysé de façon permanente en dessous du cou (résultat impair au dé) ou du torse (résultat pair au dé). Vous perdez la moitié de votre DEX de façon permanente.
- 9 Bras gauche gravement cassé et devient inutilisable de façon permanente. Vous laissez automatiquement tomber tout objet porté avec ce bras.
- 10 Bras droit gravement cassé et inutilisable de façon permanente. Vous laissez automatiquement tomber tout objet porté avec ce bras.

Blessures fatales : le personnage subit un nombre de dégâts égal ou supérieur à son total de PV originel en un seul coup. Cela représente un membre tranché, des côtes brisées, une décapitation, des coups qui transpercent directement le cœur ou un autre organe vital... Le personnage meurt immédiatement.



RÈGLES DIVERSES

Combat Monté

Un cavalier dispose de 25 % de bonus à ses attaques et parades contre des adversaires adjacents qui sont à pied. Un personnage à pied subit un malus de - 25 % à ses Réactions contre un personnage monté. Ces modificateurs ne s'appliquent pas si la cible à pied est aussi grande que le personnage monté.

La valeur de la compétence de Combat utilisée par un aventurier monté ne peut dépasser la valeur de sa compétence d'Équitation.

Un personnage monté utilise le Mouvement de sa monture au lieu du sien.

MONTURE NON ENTRAÎNÉE

Le cavalier d'une monture non Entraînée au combat doit réussir un test d'Équitation au début de chaque Round de Combat. Si le test est raté, la monture utilise automatiquement et dès que possible l'action de mouvement Fuite pour le restant du Round de Combat.

Une réussite à ce test permet de considérer le cheval comme une monture entraînée jusqu'à la fin du Round de Combat.

Compétences De Combat Rapproché Supérieures À 100 %

Un personnage avec plus de 100 % en Combat Rapproché peut diviser sa compétence pour accomplir plusieurs attaques ou parades. Un personnage avec plus de 100 % en Esquive peut faire de même pour esquiver plusieurs fois.

Pour effectuer plusieurs attaques rapprochées, le personnage doit annoncer le nombre d'attaques ainsi que le pourcentage de la compétence Combat Rapproché qui est attribué à chacune d'entre elles. La division des pourcentages est libre.

Exemple. Kurgan le Valeureux dispose d'une compétence Hache à 120 %; il peut la diviser en deux attaques 90 %/30 %, réaliser quatre attaques à 30 % contre quatre adversaires différents, etc.

Divisez la DEX du personnage par le nombre d'attaques qu'il compte réaliser pour savoir quand ces attaques se déroulent dans l'ordre de DEX. La première attaque est effectuée dans l'ordre de DEX normal du personnage; les autres sont portées à des intervalles égaux à la DEX du personnage divisée par le nombre d'attaques.

Revenons à Kurgan le Valeureux : il a 10 en DEX et décide d'effectuer deux attaques. De ce fait, la première attaque est portée à DEX 10 et la deuxième à DEX 5.

Les parades et les esquives n'ont pas besoin d'être déclarées au début du Round de Combat, mais il faut garder la trace du nombre de points de compétence qui ont déjà été utilisés.

Notre cher Kurgan pare un de ses attaquants et choisit d'utiliser 75 % de sa compétence. Cela signifie qu'il ne lui restera que 45 % de sa compétence pour parer le prochain adversaire lors de ce Round.

Utilisation De Deux Armes

Un personnage portant deux armes ou une arme et un bouclier peut utiliser son arme secondaire ou son bouclier pour :

- Parer une attaque supplémentaire par Round de Combat (au-delà de la limite normale de Réaction).

OU

- Pour gagner une attaque rapprochée supplémentaire. Le personnage effectue cette attaque à la moitié de sa DEX dans l'ordre d'initiative. Il subit un malus de - 25 % au test de Combat Rapproché et il ne peut porter qu'une attaque normale : pas d'Attaque Puissante, d'Attaque à Outrance ou d'Attaque de Désarmement.

Exemple. Un guerrier avec 12 en DEX et armé d'une épée et d'un bouclier peut attaquer normale-

ment avec l'épée lorsque vient son tour. S'il utilise le bouclier pour une autre attaque, celle-ci s'effectuera lorsque les personnages avec une DEX de 6 (12/2) pourront agir; le guerrier subira alors un malus de - 25 % à son test de Combat Rapproché.

Regrouper Les Personnages (Option)

Cette règle optionnelle vise à accélérer les combats impliquant des groupes de combattants assez nombreux. Cela ne fausse pas « trop » les moyennes en termes de nombre d'attaques réussies dans un tour.

L'idée est d'utiliser un test d'attaque commun à tout un groupe de combattants. Pour chaque personnage au-delà d'un dans le groupe, le jet d'attaque reçoit un bonus de + 10 %.

En cas de succès normal, l'attaque inflige des dégâts à moins d'être parée, comme d'habitude. Bien sûr, il arrive que plus d'une personne dans un groupe puisse frapper et infliger des dégâts. Le nombre de « Touches » (si le test est réussi) dépend du résultat du jet :

- 01-25 % : 1 Touche;
- 26 % -50 % : 2 Touches;
- 51 % -75 % : 3 Touches;
- 76 % -100 % : 4 Touches.

Évitez de créer un groupe dont le jet d'attaque dépasserait 100 %. En outre, le nombre maximal de « Touches » devrait être plafonné selon le nombre d'individus dans le groupe. Vous pouvez librement diviser les attaques entre les adversaires du groupe. Les groupes n'infligent pas de coups critiques.

Un groupe dispose d'une réserve de PV égale au total des PV de tous ses membres. Tous les dégâts sont infligés contre ce total. Chaque fois qu'un groupe perd un nombre de PV égal aux PV d'un individu du groupe, cet individu meurt. Les attaques contre un groupe sont parées comme d'habitude, avec le score normal (sans bonus).



RÉSUMÉ DES ACTIONS DE COMBAT

Action	Description
Charge	Le personnage se déplace au double de son Mouvement, et effectue une attaque rapprochée avec + 1D6 de bonus aux dégâts. Il perd sa Réaction pour le Round.
Attaque Rapprochée	Le personnage attaque l'adversaire avec une arme, en effectuant un test de Combat Rapproché. S'il réussit, il lance les dégâts de l'arme et de son Modificateur de Dégât.
Attaque à Outrance	Deux attaques à - 25 %. Il perd sa Réaction pour le Round.
Attaque de Désarmement	Attaque à - 25 % pour désarmer l'adversaire.
Fixer son Arme	Le personnage plante une lance ou une arme d'hast en anticipation d'une charge. Quand survient la charge, le personnage attaque en premier avec un bonus de + 25 % à sa compétence de Combat Rapproché.
Mouvement	Le personnage se déplace de sa valeur de Mouvement et peut effectuer une action et une réaction.
Changer de position	Passer de la position debout à couchée et vice-versa.
Repli	Le personnage se déplace de la moitié de son Mouvement et peut effectuer une action ou réaction.
Course	Le personnage se déplace du double de son Mouvement. Il ne peut pas attaquer et peut seulement utiliser la Réaction Esquive.
Attaque à Distance	Le personnage attaque le personnage avec une arme en effectuant un test de Combat à Distance. S'il réussit, il lance les dégâts de l'arme et de son Modificateur de Dégât.
Lancer un sort	Le sort prend effet au tour du personnage (son initiative dépendant de son INT et pas de sa DEX).
Attendre	Le sort n'est pas lancé en cas d'interruption et de perte de concentration. Le personnage soit attend d'agir après un personnage, soit essaie de l'interrompre.
Utiliser une compétence	Le personnage utilise une compétence non martiale.
Préparer une arme	Le personnage sort une arme ou la recharge.
Intimider/ Persuader	Le personnage utilise sa compétence d'Influence contre la Persévérance de l'ennemi afin de l'intimider, ou de le persuader de fuir ou de se rendre.



CHAPITRE 6 : LA QUÊTE

UNE QUÊTE COMMENCE PAR LA CHANCE DU DÉBUTANT, ET S'ACHÈVE PAR L'ÉPREUVE DU CONQUÉRANT.

PAOLO COELHO

Une quête est une histoire épique dont les personnages des joueurs sont les principaux protagonistes. Elle offre l'occasion d'obtenir des récompenses ou de subir des échecs, de rencontrer des monstres, des magies dangereuses et des pièges dissimulés. Comme toute histoire, une quête a un début, un milieu et une fin ; et elle peut durer une ou plusieurs sessions de jeu. Quoi qu'il advienne, ce sera un événement mémorable dans la vie des personnages : ils en sortiront transformés pour toujours, en bien ou en mal !

Dans ce chapitre, nous vous aideront notamment à concevoir une quête ainsi qu'un cadre de campagne, à gérer l'évolution des personnages entre leurs aventures, et à répondre aux interrogations qui surviennent le plus fréquemment au cours de partie.

ORGANISATION : LE COMMENCEMENT

Cette phase du jeu est le moment où le meneur de jeu et les personnages mettent en place la quête. Au début, tant que les joueurs prennent leurs marques, c'est le meneur de jeu qui conduit le processus. Par exemple, il crée un riche protecteur qui désire obtenir un service de la part des PJ. Les PJ peuvent aussi travailler pour une guilde ou une autre organisation puissante, en accomplissant diverses missions contre salaire. Une autre façon d'entreprendre une quête est d'avoir une sorte d'événement majeur qui se produit dans les environs des PJ et qui les affecte tous, comme une épidémie de peste magique ou une invasion à grande échelle. Il appartient ensuite aux joueurs de déterminer comment leurs personnages réagissent, mais les prémisses fondamentales de la quête sont mises en place et les possibilités de jeu sont déjà nombreuses.

Une fois que les joueurs sont familiarisés avec le jeu et sont confiants dans les capacités de leurs personnages, ils pourront définir la raison de leur participation à la quête. Peut-être voudront-ils traquer un scélérat d'une quête précédente et lui régler son compte pour de bon. Ou peut-être désireront-ils visiter et explorer un endroit en particulier. Dans ce cas, les joueurs travaillent avec le meneur de jeu pour définir quels seront les objectifs de la quête.

CONSEIL AU MENEUR DE JEU : LAISSEZ LES JOUEURS VOUS AIDER !

Même lorsque vous avez déjà décidé les lieux, les événements, et PNJ que vous utiliserez dans une quête, il est judicieux d'écouter les idées des joueurs et de les intégrer à ce que vous avez déjà fait. Les joueurs se sentiront plus impliqués, vous aurez des sources d'inspirations, et l'aventure aura plus de chance de convenir à tout le monde.

Par exemple, un meneur de jeu prépare une quête qui s'appuie fortement sur l'investigation et la politique, alors que les joueurs, eux, sont à la recherche d'action. Si le meneur de jeu s'en tient à son plan initial, alors les joueurs risquent de s'ennuyer. Si le meneur de jeu demande aux joueurs ce qu'ils désirent pendant la préparation, il peut alors introduire plus d'action et accélérer le rythme de l'enquête afin que les joueurs ne se tournent pas les pouces. Il peut même décider que les idées des joueurs sont tellement bonnes qu'il remettra son idée d'enquête à plus tard,

Utilisez les idées des joueurs comme un tremplin pour imaginer des lieux et des rencontres. Cela dit, n'oubliez pas de garder quelques petites surprises sous le coude. Une partie du plaisir du jeu vient des rebondissements et de l'effet de surprise.

À la fin de cette phase, aussi bien les joueurs que le meneur de jeu connaîtront les objectifs de la quête. Le meneur de jeu commence alors à jouer en résumant le contexte et les objectifs de la quête, sous la forme d'une introduction pour les joueurs.



Un exemple d'introduction pour les joueurs : La Mort vient à Ridsdale

Un vent maléfique hurle à travers les rues vides de Ridsdale, un vent magique qui apporte avec lui un fléau mortel. Alors que les citoyens succombent à la Brise Funeste, comme les gens du pays l'appellent, la guilde des Marchands de Ridsdale offre une récompense de 500 ducats et une villa dans un des quartiers principaux de la ville à toute personne qui trouvera les responsables et les fera comparaître devant la justice.

PHASE DE JEU : LE DÉVELOPPEMENT

Cette phase du jeu devrait être la partie principale de la quête. Le développement est le moment où l'action se déroule et où l'histoire se dévoile.

Préparation

Avant que la quête ne commence pour de bon, les joueurs auront probablement besoin de préparer leurs personnages en vue de leurs aventures. Cette préparation connaît trois variantes principales :

Équipement. Les joueurs vont s'assurer que leurs personnages sont bien équipés pour l'aventure. Par exemple, s'ils s'aventurent dans la nature, ils veilleront à disposer du nécessaire pour le voyage à venir : nourriture, eau, vêtements adéquats, chevaux, duvets, tentes, etc. Cela implique habituellement de visiter le marché local et de négocier le prix avec les commerçants pour l'équipement dont ils ont besoin. Si les personnages tentent de trouver un article particulièrement rare, un test réussi de Connaissance de la rue sera nécessaire.

Recherche. Les personnages tentent de trouver autant d'informations que possible sur les dangers auxquels ils seront confrontés pendant la quête. Cela peut les conduire dans les temples locaux pour consulter les manuscrits anciens qui y sont entreposés. Sinon, ils auront peut-être à parler aux gens qui ont été à l'endroit où ils désirent se rendre.

Rituels Magiques. Avant de se lancer dans la quête, les PJ peuvent lancer des sorts de longue durée et des rituels s'ils en connaissent, afin que leur magie soit déjà en action au moment où le groupe commence la quête et qu'elle puisse durer tout au long de celle-ci. Les personnages qui sont en bons termes avec leurs dieux visiteront généralement leur Temple le plus proche pour demander aux prêtres de lancer une Divination en leur nom, afin de savoir ce que leur dieu connaît sur la quête.

CONSEIL AU MENEUR DE JEU : N'ÉTERNISEZ PAS LA PRÉPARATION !

Bien que la préparation soit importante, elle ne représente pas le cœur d'une aventure. Donc, à moins que la situation ne l'exige vraiment, passez vite sur cette phase, surtout si les joueurs ont décidé d'agir séparément.

La Mort vient à Ridsdale (suite)

Rurik, Lura, Mancala et Abnon se rencontrent dans une taverne de Ridsdale. Ils décident de découvrir qui est responsable de la peste. Rurik et Mancala sont motivés par la perspective de la récompense. Lura veut savoir quel pouvoir magique se cache derrière cette peste. Abnon, lui, désire rendre justice aux nombreux morts causés par le fléau.

Pendant la préparation, les joueurs décident de se séparer.

Rurik va au marché pour trouver un nouveau bouclier. Il s'agit d'un objet commun : le meneur de jeu demande directement au joueur de Rurik de déduire le prix et de noter le nouveau bouclier sur sa feuille de personnage. Plutôt que de décrire en détail les courses de Rurik au marché, Rurik se contente de noter qu'il dispose d'un nouveau bouclier et l'aventure continue.

Lura se rend au temple local de la Connaissance pour consulter la bibliothèque et voir si des incidents similaires se seraient déjà produits par le passé. Le meneur de jeu pourrait simplement demander à Lura un test de compétence, mais dans le cas présent, il est plus rapide de lui donner directement les informations. Lura constate qu'en dehors d'une épidémie de « Tremblote »

il y a vingt ans, provoquée par le roi vengeur des gobelins en empoisonnant les réserves d'eau de la ville, aucune épidémie d'une telle ampleur n'a été signalée dans toute l'histoire de Ridsdale.

Mancala va dans sa taverne favorite, au cas où les voleurs locaux détiendraient des informations intéressantes. Mais en dehors de plaintes sur les affaires qui ralentissent à cause de la peste, ils n'ont pas grand-chose à dire sur le sujet.

Enfin, Abnon rend visite à son temple pour demander conseil à son dieu. Puisque les révélations du Dieu sont importantes et pertinentes pour l'histoire, le meneur de jeu prend plus de temps pour décrire la Divination et ses résultats.

Qu'arrive-t-il Pendant La Quête ?

Les risques et les dangers font partie intégrante des quêtes. Sinon, le jeu serait fade et ennuyeux !

Le genre de choses que les PJ peuvent rencontrer lors d'une aventure inclut : des monstres effrayants et violents, des pièges diaboliques et la magie mystérieuse de civilisations anciennes.

Le décor de la quête peut être source de périls. Les bâtiments en ruine peuvent être jonchés de passages instables ainsi que de pièges tendus par les créatures qui en ont fait leur tanière. Au fur et à mesure que l'on s'éloigne du confort de la ville, la nature sauvage peut révéler de nombreux dangers : la pénurie d'eau et de nourriture, les mauvaises conditions météorologiques et le danger de se perdre dans les terrains difficiles sont autant d'obstacles que les PJ auront à surmonter.

Au fil de leurs investigations, les PJ découvriront de nouveaux éléments et élucideront certains des mystères plus profonds de la quête. Ils contacteront des PNJ auxquels ils tenteront de soutirer des informations. Ils trouveront également des indices dans les endroits où ils se rendront. Une grande partie de tout cela sera gérée grâce à l'interprétation des joueurs et du meneur de jeu. Aux moments appropriés, le meneur de jeu pourra

demander des tests de compétence d'Influence pour les interrogatoires des PNJ, ou bien de Perception pour la recherche d'indices cachés. Le meneur de jeu devrait toutefois éviter les jets de dés intempestifs. Certains indices sont évidents si les personnages demandent ou regardent de la bonne manière ou au bon endroit, surtout si cela est combiné avec une bonne interprétation. Dans ces cas-là, le meneur de jeu devrait simplement donner l'information aux joueurs, car l'intérêt ludique vient surtout de la façon dont les joueurs vont interpréter et exploiter les indices : ils peuvent même parvenir directement à la bonne conclusion avec seulement quelques indices !

La plupart des créatures et des monstres ont des objectifs propres : si ceux-ci concordent avec ceux des PJ, une coopération est possible. Sinon, une altercation, voire un combat, n'est pas à exclure. Bien sûr, certaines créatures seront neutres, peut-être simplement intéressés par la défense de leur territoire : les PJ pourront les éviter facilement s'ils se tiennent à distance de leur repaire.

La Mort vient à Ridsdale (suite) : La Quête

Les PJ enquêtent sur le fléau mortel. Ils suivent une piste fournie par la Divination d'Abnon : la vision d'un vieux cimetière désaffecté. Ils découvrent qu'un groupe de nécromanciens a élu domicile dans une vieille crypte. Après avoir évité à l'entrée de la crypte les pièges destinés à dissuader les intrus, le groupe affronte à l'intérieur les sorciers maléfiques et leurs serviteurs morts-vivants. Abnon et Rurik se distinguent particulièrement pendant le combat. Le groupe croit d'abord que l'aventure est finie à ce point, mais le regard perçant de Mancala remarque que le sarcophage de la crypte a été déplacé récemment : le maître des nécromanciens a été réveillé et se trouve quelque part dans la ville ! Beaucoup de tombes sont vides et les indices tendent à montrer qu'une petite armée de morts-vivants a quitté la nécropole la veille, sous la direction du maître des nécromanciens.



CONSEIL AU MENEUR DE JEU : L'ÉCOLOGIE DU DONJON

Aux premiers jours des jeux de rôle médiévaux fantastiques, la plupart des aventures avaient lieu dans des complexes souterrains remplis de monstres, de pièges et de trésors, surnommés « donjons ». Les personnages des joueurs déambulaient à travers les couloirs à la recherche de trésors, défonçant les portes verrouillées et tuant les monstres rencontrés. Ils répétaient ensuite cette procédure jusqu'à rencontrer le « boss de fin de niveau », le battaient et revenaient chargés de richesses. Afin de corser l'affaire, les pièges étaient placés aléatoirement dans le donjon : par exemple, des fosses cachées au milieu des couloirs et des portes piégées avec des lames de guillotine qui pouvaient tuer sans avertissement un personnage malchanceux. Généralement ces pièges ne servaient qu'à ralentir la progression des personnages dans le donjon. Si ce style de jeu, communément appelé « Porte-Monstre-Trésor », peut être très divertissant, il devient monotone à la longue.

C'est pourquoi certains meneurs de jeu de cette époque héroïque ont voulu créer des « donjons » plus cohérents, où chaque élément a une raison d'être. Le boss de fin de niveau devient ainsi le maître du donjon que le reste des monstres suit par respect ou, plus probablement, par peur. Les pièges sont maintenant placés de façon logique, en général dans la zone des créatures intelligentes, pour empêcher l'entrée des intrus, ou du moins ralentir leur avance jusqu'à ce qu'une défense puisse s'organiser. Grâce à ce souci de cohérence, les joueurs observateurs peuvent comprendre la logique du « donjon » et mieux planifier les actions de leur personnage. De plus, la sensation d'évoluer dans un environnement crédible augmente l'immersion des joueurs.

Ce principe de conception a été ensuite étendu aux cités et aux contrées autour des donjons, amenant la création de mondes imaginaires fouillés où toutes sortes d'histoires sont possibles.

Du fait du rôle central des quêtes, OpenQuest privilégie cette dernière approche. D'où ce conseil : si un élément se trouve dans l'univers du jeu, rédigez une petite note sur sa raison d'être. Vous donnerez ainsi plus de sens et de sensation de continuité à vos quêtes, et vos joueurs se sentiront plus impliqués si le monde de jeu est plus qu'un simple décor de carton-pâte.

DÉNOUEMENT

Toute histoire a une fin. Si c'est une bonne histoire, ce sera le point culminant qui laissera les lecteurs satisfaits.

Les joueurs et le meneur de jeu doivent être conscients que c'est là le but d'une partie d'OpenQuest : à eux d'orienter l'action en douceur vers une conclusion satisfaisante !

Après l'aventure, le meneur de jeu aura à distribuer les points d'amélioration des personnages, comme décrit ci-dessous.

Points D'Amélioration

C'est une mesure de la façon dont le personnage croît en expérience. Plus un personnage engrange d'expérience au cours de l'aventure, plus il gagne de points d'Amélioration à la fin de la session. Ces points sont utilisés pour apprendre de nouvelles compétences ou de nouveaux sorts, ainsi que pour augmenter ses autres statistiques (voir Améliorer son personnage, page 75).

NOMBRE DE POINTS GAGNÉS

- Pour chaque session à laquelle a participé le personnage : 1 point.
- Si le personnage a fait avancer l'intrigue à un moment crucial de la quête : 1 point.
- Pour être le joueur qui a aidé tout le monde à s'amuser : 2 points. Ceci est déterminé par un vote des joueurs et du meneur de jeu.

Points D'Héroïsme

À la conclusion d'une quête, chaque personnage recevra généralement deux Points d'Héroïsme. Ce total peut être modifié si un personnage s'est particulièrement mal comporté ou au contraire s'il a agi en héros, ce qui donne une fourchette de 0 à 4 Points d'Héroïsme.

La Mort vient à Ridsdale : conclusion

Le groupe suit son instinct et les traces laissées dans le sol du cimetière, ce qui l'amène dans la cité où il trouve le maître nécromancien, un mort-vivant devenu une liche, et ses hordes de zombies assiégeant la maison du conseil de la cité. Une grande bataille se profile donc, avec pour enjeu le sort de la ville.

Une telle conclusion semble convenir aux joueurs et au meneur de jeu. Toutefois, n' imaginez pas que ce final était gravé dans le marbre : les personnages auraient tout très bien pu choisir de s'échapper de la ville et de la laisser à son sort, ce qui aurait aussi été une conclusion valable.

À la fin de « La mort vient à Ridsdale », le meneur de jeu détermine les Points d'Amélioration pour chaque personnage :

Pour chaque session que le personnage a joué : 1 point.

Chaque joueur reçoit donc 1 point parce que la quête a duré une session de jeu.

Pour être celui qui a fait avancer l'intrigue à un moment crucial de l'histoire : 1 point.

Abnon gagne un point supplémentaire puisque c'est sa Divination qui a vraiment donné aux joueurs leurs premiers indices.

Abnon et Rurik se sont distingués au cours du combat dans le cimetière.

C'est Mancala qui a trouvé dans le cimetière les indices qui ont mené les héros à la liche.

Tous les personnages ont été impliqués dans cette lutte héroïque. Ce qui signifie que Abnon obtient 3 points d'amélioration supplémentaires, Rurik en obtient 2, tout comme Mancala et Lura en obtiennent un seul pour le combat final contre la liche.

Pour être celui qui a aidé les autres à s'amuser : 2 points.

Tout le monde vote pour Sarju le joueur de Mancala, qui a permis à tout le monde de s'amuser et de s'impliquer dans le jeu : Mancala gagne donc 2 points supplémentaires.

Ainsi, le total des points d'Amélioration est :

- Abnon 4
- Lura 2
- Mancala 4
- Rurik 3

Puis le meneur de jeu distribue les points d'Héroïsme.

Tout le monde obtient 1 point pour avoir joué la quête, tandis qu'Abnon obtient 1 point supplémentaire pour avoir affronté seul la liche lors de la bataille finale qui a conclu cette quête.

Opportunités Pour De Nouvelles Quêtes

Si vous jouez dans une série de quêtes reliées entre elles (appelée « saga », voir ci-dessous), alors toutes les intrigues n'ont pas à être résolues au moment de la conclusion. Les ennemis pourraient s'échapper, des mystères secondaires et des dilemmes pourraient rester sans solution, et un dénouement réussi devrait poser autant de questions qu'il apporte de réponses. Tout cela amènera les joueurs et le meneur de jeu à imaginer de nouvelles idées pour des quêtes à venir.

La Mort vient à Ridsdale : un mystère non résolu

Après les célébrations de la victoire, Abnon ne comprend toujours pas les raisons qui ont conduit les nécromanciens à élire domicile dans l'ancienne Nécropole. Comment ont-ils pu passer inaperçu pendant si longtemps ? Il doute aussi de leur capacité à ressusciter la liche par leurs propres moyens. Il soupçonne donc qu'une puissance maléfique supérieure pourrait encore se terrer dans la cité.

SAGA

Dans la littérature héroïque, les légendes telles que les sagas islandaises, les poèmes épiques d'Homère comme L'Iliade et l'Odyssée, ou encore l'épopée de Gilgamesh racontent les exploits d'un héros ou d'un groupe de héros tout au long d'une série d'histoires.



Une série de quêtes interconnectées est nommée une saga. Les éléments qui lient les quêtes entre elles sont la récompense, les thèmes et « les personnages récurrents ».

La récompense est l'objectif global de la saga. On l'obtient seulement après de nombreuses aventures exténuantes, chaque quête voyant les PJ s'approcher un peu plus près d'elle.

Exemples de Récompenses des épopées classiques :

- Dans l'histoire de Jason et les Argonautes, l'équipage de l'Argos, dirigé par le héros Jason, est engagé dans la recherche de la fabuleuse Toison d'Or.
- Dans l'Odyssée, la récompense d'Ulysse est de rentrer chez lui après un long et dangereux périple, alors que Poséidon essaie de l'arrêter à chaque occasion.

Les thèmes sont moins évidents à appréhender au premier abord. Ce sont les idées, les problématiques qui sous-tendent la saga. Dans les deux exemples cités ci-dessus, il existe un thème commun, celui de la relation entre les dieux et le héros. D'une part, les dieux peuvent à la fois aimer et aider le héros à réussir, mais d'un autre côté, les héros auront aussi offensé des dieux, qui interviendront au cours de la saga pour empoisonner leur existence. Voici deux exemples de thèmes qui pourraient être explorés au cours d'une saga :

- Est-ce que le pouvoir corrompt ?
- L'homme peut-il vivre en harmonie avec la nature ?

Les **personnages récurrents** incluent notamment les personnages des joueurs, leurs proches, les alliés proches et puissants et leurs **némésis**. Un des grands attraits d'une saga est

de voir les personnages des joueurs évoluer au fil des quêtes. Dans certaines sagas, ce sera même la principale raison de jouer. Bien que le meneur de jeu ait sûrement des thèmes et des récompenses en tête, il doit s'assurer que les joueurs puissent développer leurs personnages dans le sens qu'ils désirent au cours de la saga, sans pour autant servir leurs désirs sur un plateau. Cela lui donnera certainement de nouvelles idées de quêtes.

Lors d'une saga, les personnages des joueurs vont s'améliorer et rencontrer de puissants **alliés**. Au départ, ce seront leurs protecteurs qui leur donneront leurs premières quêtes. Plus tard, ces alliés deviendront les grands de ce monde et seront impressionnés par les actes remarquables de nos héros. Ils décideront que leur cause est liée à celles des personnages et continueront donc à les aider. Bien sûr, de tels personnages n'ont pas nécessairement le cœur pur et leur entente avec les PJ pourra s'effriter, par exemple s'ils pensent que les PJ commencent à devenir encombrants.

Les **némésis** sont des ennemis qui, quête après quête, s'opposent aux efforts des PJ : institutions à l'idéologie opposée à celle des personnages, individus maléfiques, monstres comme la liche de « La mort vient à Ridsdale », groupe de personnages semblables à ceux des joueurs...

Contrairement à la conclusion d'une quête individuelle, l'apogée de la saga doit être une fin définitive, où toutes les intrigues sont résolues. Quand une saga prend fin, c'est au bout de nombreuses sessions de jeu. Bien que les PJ puissent vivre de nouvelles aventures, ce sera la dernière fois qu'ils œuvreront ensemble dans cette histoire en particulier. Les joueurs attendent et méritent une bien plus grande récompense à la conclusion d'une saga qu'à la fin d'une quête autonome.



AMÉLIORER SON PERSONNAGE

Améliorer Les Compétences

Un personnage peut choisir de dépenser un point d'Amélioration pour augmenter une compétence.

La compétence sélectionnée augmente de + 5 %.

Il n'y a aucune limite à la valeur que peut atteindre une compétence.

Améliorer Les Caractéristiques

Un personnage peut choisir de dépenser trois points d'Amélioration pour augmenter une caractéristique.

La TAI ne peut jamais être augmentée de cette façon.

Le score maximum que peut avoir un personnage humain dans une caractéristique est de 21. Pour un personnage non humain, la valeur limite est égale à 3 + la valeur maximum de la caractéristique à la création du personnage.

RÉSUMÉ DES AMÉLIORATIONS

Amélioration	Cout
+ 5 % à la compétence	1 point
+ 1 à une caractéristique sauf la TAI	3 points
Apprendre un sort de Magie Commune (voir page 102)	1 point par Magnitude
Apprendre ou augmenter un sort de Magie Divine (voir page 136)	2 points par Magnitude
Apprendre un sort de Sorcellerie (voir page 155)	2 points

Entraînement & Recherche

Les PJ connaissent souvent de longues périodes de temps mort entre deux quêtes. C'est tout à fait normal : les membres du groupe peuvent avoir besoin de guérir des blessures récoltées au cours de la dernière quête, ou bien ils s'engagent dans une activité chronophage, ou leurs vies peuvent tout simplement retourner à la normale avant que le danger ne frappe à nouveau à leur porte.

Pendant ces moments de répit, les joueurs peuvent améliorer leurs personnages. Les joueurs peuvent d'ailleurs demander des pauses entre les quêtes pour apprendre de nouvelles compétences ; c'est au meneur de jeu de déterminer si cela est approprié.

Pour chaque période de 3 mois d'entraînement ou de recherche, un personnage peut gagner 1 Point d'Amélioration.



RÈGLES DIVERSES

Ces règles sont conçues pour faire face à des situations particulières qui peuvent surgir tout au long du jeu. Deux de ces règles, l'Encombrement et la Fatigue, sont facultatives, car elles rendent le jeu plus complexe à gérer.

Voyage

VITESSE DE DÉPLACEMENT QUOTIDIENNE

Type	Km /jour	Notes
Marche forcée	90 km	Dix heures de marche régulière sur des routes ou des chemins sans charriots ni animaux. Un test de Fatigue réussi est nécessaire à la fin de la Marche Forcée pour éviter d'être fatigué.
Marche	50 km	Marche en groupe organisé pendant 10 heures tout en restant capable de se battre à la fin de la journée. Aucun test de Fatigue n'est nécessaire, car le rythme est calculé pour qu'on soit prêt à se battre à tout moment.
Convoi	60 km	Déplacement au pas, avec éventuellement des bêtes de somme et des charriots.

Le tableau précédent est basé sur une capacité de mouvement moyenne. Si vous avez besoin de déterminer exactement lequel de deux groupes rivaux atteint une destination en premier, utilisez un Test d'Opposition en Athlétisme (pour la marche) ou en Équitation.

Modifiez les distances ci-dessus en fonction du terrain, en vous aidant du tableau suivant.

Terrain	Effets sur le déplacement
Route/Chemin	100 % de la distance normale
Végétation éparse	80 % de la distance normale
Végétation moyenne/ Forêt éparse	70 % de la distance normale
Forêt dense	50 % de la distance normale
Terrains montagneux	70 % de la distance normale

Éclairage Et Obscurité

Le tableau suivant donne les effets des différentes conditions de luminosité sur les personnages.

SENS DES TÉNÈBRES

Le personnage voit dans conditions d'obscurité totale comme s'il était simplement dans l'obscurité. Les créatures souterraines ou affiliées aux ténèbres possèdent généralement ce trait.

ÉCLAIRAGE ET OBSCURITÉ

Type	Exemple	Effets
Éclairage fort	Journée très ensoleillée.	Aucun.
Éclairage normal	Pièce illuminée par des bougies. Journée nuageuse. Dans le rayon d'une Source de Lumière (voir page 77).	Aucun.
Obscurité partielle	Entrée d'une grotte. Journée brumeuse. Éloigné d'une source de lumière par 3 fois son rayon.	- 25 % à tous les tests de Perception basés sur la vue.
Obscurité	Nuit. Grande caverne illuminée seulement par des braises. Brume épaisse. Éloigné d'une source de lumière par 5 fois son rayon.	- 50 % à tous les tests de Perception basés sur la vue. Mouvement divisé par 2.
Obscurité totale	Caverne profonde. Pièce scellée par des murs en pierre. Sanctuaire contenant une rune d'obscurité.	Les Attaques à Distance ainsi que les tests de Perception basés sur la vue sont impossibles. Le Mouvement est divisé par 4. Les attaques de Combat Rapproché sont à - 75 %.



VISION NOCTURNE

Permet de traiter des conditions d'obscurité comme des conditions d'obscurité partielle, et les conditions d'obscurité partielle comme des conditions d'éclairage normal. Les créatures nocturnes possèdent généralement ce trait.

SOURCES DE LUMIÈRE

Exemple	Rayon
Bougie ou braise	1 m
Torche ou lanterne	3 m
Feu de camp	5 m
Feu de joie	10 m
Sort de Lumière	10 m, mais à la différence des sources lumineuses normales, le sort de Lumière n'illumine qu'un rayon de 10 m et ne fournit pas d'obscurité partielle ou d'obscurité au-delà de ce rayon.

Fatigue (Option)

Le combat, la course, l'escalade, la nage à contrecourant sont des exemples d'activités qui peuvent fatiguer un personnage.

Si le meneur de jeu pense que le personnage s'est engagé dans une activité fatigante, il peut demander un test d'Endurance. Si le personnage échoue, il subit les effets de la Fatigue.

Exemple. Rurik vient de terminer un long combat de 10 Rounds contre un groupe de bandits. Même s'il en est sorti victorieux, le meneur de jeu demande au joueur de Rurik de tester son Endurance de 30 % ou de devenir Fatigué.

Le jet est habituellement effectué une fois l'activité terminée, à moins que celle-ci ne soit très longue ou ne s'étire dans le temps et que la réussite de l'activité puisse être mise en péril par l'accumulation de fatigue. Par exemple, pendant une longue marche, les personnages sont pressés d'atteindre un fort avant une armée ennemie. Non seulement ils peuvent arriver trop tard, mais ils risquent aussi d'être épuisés.

LES EFFETS DE LA FATIGUE

Si un personnage échoue à un test d'Endurance, il devient Fatigué : toutes ses compétences sont à - 25 %, et son Mouvement est réduit d'un quart. De plus, la DEX et l'INT sont réduits de trois points en ce qui concerne la détermination de l'initiative.

Si le personnage Fatigué effectue des activités harassantes comme le combat, la course ou un travail pénible, toutes les pénalités précédentes sont doublées.

Si le personnage obtient une Maladresse à son jet d'Endurance, il s'évanouit alors immédiatement pour 3D6 minutes et se réveille encore Fatigué.

RÉCUPÉRATION DE LA FATIGUE

Un personnage qui se repose complètement pendant 20 - CON heures ne subira plus les effets de la Fatigue.

Un sort de Vigueur (Magie Commune, page 120) permet aussi de se débarrasser de ces effets.

EXPOSITION, FAIM ET SOIF

Normalement, un personnage peut survivre durant un nombre d'heures égal à sa CON avant de souffrir de l'exposition aux éléments.

Un personnage peut survivre durant un nombre de jours égal à sa CON/2 avant d'être considéré comme affamé. Passé les trois premiers jours de jeûne, il subira cependant un malus de - 25 % à ses tests de Fatigue.

La soif se fait sentir dès 2 x CON heures, voire 1 x CON ou 1/2 x CON dans des environnements arides.

Un personnage souffrant d'exposition, de faim ou de soif subit un malus de - 25 % à ses tests de fatigue. De plus, il subit chaque jour 1D6 dégâts pour chaque condition dont il souffre. Toute tentative de guérison, qu'elle soit magique ou non, est vouée à l'échec tant que le personnage n'a pas trouvé de quoi remédier à son état : un abri, de la nourriture ou de l'eau.



Guérison

Il existe trois moyens de guérir : avec la compétence Guérison, avec un sort, ou en laissant faire le temps.

GUÉRISON NATURELLE

Les blessures légères subies par un personnage se soignent naturellement au rythme de CON/4 (arrondie à l'inférieur) PV par tranche de 24 heures, et ce tant que le personnage n'entreprend pas d'activités trop pénibles.

Si vous utilisez la règle optionnelle des Blessures Graves, la guérison naturelle ne permettra pas de guérir ces dernières. Une Blessure Grave doit être traitée avec un jet réussi de Guérison ou avec des moyens magiques. Cela fait, elle guérira naturellement au rythme d'un PV par jour, du moment que le personnage n'entreprend pas d'activités trop pénibles et qu'il réussit un test d'Endurance quotidien.

GUÉRISON MAGIQUE

Qu'elle soit due à un sort, à une prière ou à une potion, une guérison magique prend effet immédiatement.

En plus de voir ses PV restaurés, tout personnage souffrant d'une Blessure Grave et qui regagne au moins un PV arrête de saigner ; il peut à nouveau bénéficier de la Guérison Naturelle.

Si un personnage s'évanouit à la suite d'une Blessure Grave, il suffit qu'il regagne un PV pour retrouver ses esprits.

À moins que cela ne soit spécifié, la guérison magique ne peut pas faire ressusciter un mort ni régénérer des membres amputés.

Encombrement (Option)

La plupart des pièces d'équipement décrites dans le chapitre Équipement possèdent des points d'encombrement (ENC). Certains articles sont trop petits ou trop légers pour en avoir :

considérez que 20 de ces articles valent 1 ENC. Bien sûr, il faut que le personnage ait de quoi porter ces objets commodément, dans un sac ou un balluchon par exemple.

Le personnage peut porter un total d'ENC inférieur ou égal à FOR + TAI.

L'Encombrement est une mesure non seulement du poids, mais aussi du volume d'un objet, reflétant la difficulté à le manipuler. En gros 1 ENC est égal à ¼ d'un point de TAI.

ENCOMBRÉ

Un personnage qui porte un équipement dont l'ENC total est supérieur à CON + TAI est Encombré.

Un personnage Encombré souffre d'un malus de - 25 % à tous ses tests qui impliquent une activité physique, par exemple les tests de compétences martiales et de la plupart des compétences basées sur les caractéristiques DEX ou FOR. De plus, son Mouvement est réduit de moitié et il subit - 25 % à ses Tests de Fatigue.

Le nombre de points d'ENC qu'un personnage peut transporter est limité à deux fois son score en CON+ TAI.

Chute

Un personnage qui tombe subit 1D6 dégâts par tranche de 3 m de chute. À la fin de la chute, il se retrouve étalé par terre. Les armures ne réduisent pas les dégâts d'une chute.

Tant que le personnage n'est pas surpris ou évanoui, il peut tenter un test d'Athlétisme afin de limiter les dégâts de la chute. Un test réussi permet au personnage de considérer la hauteur de chute comme étant inférieure de 2 m à ce qu'elle est réellement ; de plus, tant que le test est réussi et que le personnage n'est pas réduit à 0 PV, il se réceptionne convenablement et reste debout. Si le jet est une Prouesse, les dégâts sont miraculeusement réduits à zéro. Si le jet est une Maladresse, il subit le maximum de dégâts.

Si le personnage tombe sur une surface molle, sa distance de chute est réduite de moitié dans le décompte des dégâts. Ainsi, une chute de 4 m, qui infligerait normalement 2D6 dégâts, n'en infligerait plus que 1D6, la distance de chute étant réduite à 2 m.



Asphyxie

Pendant qu'il se trouve sous l'eau ou s'il se déplace dans un nuage de gaz empoisonné, un personnage peut retenir sa respiration durant un nombre de Rounds de Combat égal à sa CON.

Une fois ce délai écoulé, le personnage doit effectuer un test d'Endurance à chaque Round avec un malus cumulatif de - 10 %. S'il en rate un, il commence automatiquement à inhaler la substance suffocante : il endure alors à chaque Round des dégâts qui dépendent de la substance inhalée (voir tableau suivant).

Substance Inhalée	Dégâts Subis
Eau	2D6
Vide	2D6
Fumée épaisse	1D6
Gaz Empoisonné	Le personnage est exposé aux effets du poison. Si le gaz dégage aussi une fumée épaisse, il perd alors 1D6 PV supplémentaires.

Les points d'armure ne réduisent pas les dégâts de l'asphyxie. Ces dégâts ne cessent que lorsque le personnage peut à nouveau respirer librement. Mais le personnage devra reprendre son souffle pendant 1D4 Actions de Combat, à moins de réussir un test d'Endurance.

Feu Et Chaleur

Un feu inflige à chaque Round une quantité de dégâts qui dépend de son intensité, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Les armures métalliques telles que les plaques et les cottes de mailles n'offrent aucune protection.

Source de dégâts	Exemple	Dégâts
Flamme	Bougie	1
Grande Flamme	Torche	1D4
Petit Feu	Feu de camp ou de cuisine	1D6
Grand Feu	Jets de vapeur, grands feux de joie, salle en feu	2D6
Feu Dantesque	Lave, intérieur d'un haut fourneau	3D6

Poison

Certaines plantes et créatures secrètent des poisons pour se défendre contre leurs prédateurs. Les poisons sont également utilisés par les assassins et les brigands.

Chaque type de poison est détaillé de la façon suivante :

Nom : le nom du poison. Indique aussi s'il est magique.

Type : indique si le poison est ingéré, inhalé, ou utilisé sur une arme.

Délai : temps séparant l'introduction du poison dans l'organisme du personnage et le début de son effet.

Virulence : valeur entre 10 et 100 qui mesure la force du poison. Certains poisons magiques sont même encore plus forts. Un personnage doit effectuer un Test d'Opposition d'Endurance contre la Virulence du poison afin de résister à ses effets ou de les limiter.

Effet : en général une perte de PV. Certains poisons peuvent endormir le personnage, déclencher des effets hallucinogènes, provoquer une paralysie ou encore une combinaison d'effets.



Ces effets débutent à la fin du délai évoqué plus haut, si le personnage a raté son test d'Endurance au poison.

Durée : le temps que le poison affectera la victime. Les effets du poison ne peuvent être endigués que si le poison lui-même a été neutralisé ou s'est dissipé. Les dégâts infligés par le poison doivent être guéris naturellement ou par magie.

LE POISON RÉUSSIT, LE PERSONNAGE ÉCHOUE

Si le poison réussit son jet de Virulence et que le personnage échoue à son test d'Endurance, le poison inflige son effet maximum.

LE PERSONNAGE RÉUSSIT, LE POISON ÉCHOUE

Si le Personnage réussit son jet d'Endurance et que le poison échoue à son test de Virulence, le poison n'a pas d'effet.

LE PERSONNAGE ET LE POISON RÉUSSISSENT

Le résultat le plus haut gagne le test.

LE PERSONNAGE ET LE POISON ÉCHOUE

Le résultat le plus bas gagne le test.

EXEMPLE DE POISON

Voici un exemple de poison, celui des redoutables serpents qui composent la chevelure d'une gorgone.

Nom : Venin De Serpent Gorgone.

Type : Ingéré ou Contact.

Délai : 1D3 Rounds de Combat.

Virulence : 34.

Effet : 1D3 dégâts, la victime subit un malus de -3 en CON.

Durée : 6D10 minutes.

Maladie

Les maladies sont une menace sérieuse dans les mondes fantastiques : terribles fléaux qui ravagent des pays entiers, épidémies causées par des esprits de Maladie, etc.

Chaque type de maladie est détaillé de la façon suivante :

Nom : le nom de la maladie. Indique aussi si la maladie est magique.

Type : indique si la maladie est transmise par toucher, contamination ou voie aérienne.

Délai : temps d'incubation de la maladie. Désigne aussi l'intervalle entre les Tests d'Opposition que la victime doit effectuer pour lutter contre la maladie.

Virulence : nombre entre 10 et 100 mesurant la force de la maladie. Certaines maladies magiques sont même encore plus dangereuses. Un personnage doit effectuer un Test d'Opposition d'Endurance contre la Virulence de la maladie afin de résister à ses effets ou de les limiter.

Effet : en général, une perte de PV. De nombreuses maladies diminuent aussi des caractéristiques. Certaines maladies plus exotiques peuvent même causer des effets hallucinogènes, une paralysie ou encore une combinaison d'effets. Ces effets débutent à la fin du délai évoqué ci-dessus, si le personnage a raté son test d'Endurance à la maladie.

Les effets de la maladie ne peuvent être endigués que si la maladie elle-même a été neutralisée ou s'est dissipée. Les dégâts infligés par la maladie ne se récupèrent pas automatiquement, ils doivent être guéris naturellement ou par magie.

LA MALADIE RÉUSSIT, LE PERSONNAGE ÉCHOUE

Si la maladie réussit son jet de Virulence et que le personnage échoue à son test d'Endurance, la maladie inflige son effet maximum.

LE PERSONNAGE RÉUSSIT, LA MALADIE ÉCHOUE

Si le Personnage réussit son jet d'Endurance et que la maladie échoue à son test de Virulence, la maladie n'a pas d'effet.

LE PERSONNAGE ET LA MALADIE RÉUSSISSENT

Le résultat le plus haut gagne le test

LE PERSONNAGE ET LA MALADIE ÉCHOUE

Le résultat le plus bas gagne le test.

Contrairement aux poisons, les maladies ne progressent que si le personnage ne résiste pas à leurs effets. Si la victime échoue au premier Test d'Opposition, elle devra effectuer un test supplémentaire après un laps de temps déterminé par la caractéristique Délai de la maladie.

Si la victime réussit ce second test, elle aura surmonté le pire : passé un certain temps (qui dépend du Délai de la maladie), elle ne souffrira plus des effets de la maladie, en dehors des dégâts subis.

Si la victime échoue à ce second test, sa maladie empire. Appliquez de nouveau l'ensemble des effets de la maladie à ce personnage. Une fois le Délai écoulé à nouveau, effectuez un troisième test contre la maladie et ainsi de suite.

Voici deux exemples de maladies, l'une est une maladie classique alors que l'autre est magique.

EXEMPLES DE MALADIE

Nom : La Tremblote.

Type : Contact.

Délai : 1-2 jours.

Virulence : 50.

Effets : cette maladie similaire à la grippe provoque des frissons et des tremblements constants qui réduisent la DEX de moitié. En plus, pour chaque jour passé dans cet état, la victime subit 1D6 dégâts.

Nom : Liquéfaction.

Type : Contamination.

Délai : Immédiat.

Virulence : 23.

Effets : cette maladie ne se rencontre que là où beaucoup d'énergie magique a été libérée, comme le théâtre d'un duel entre deux sorciers puissants. Les personnes infectées commencent à fondre : elles perdent immédiatement deux points de DEX, CON et FOR, puis en perdent chaque jour en cas d'échec à un Test d'Opposition d'Endurance contre la Virulence du poison.

Objets Inanimés

Tous les objets inanimés disposent de Points d'Armure (PA) et de PV. Hors circonstances exceptionnelles, toute attaque sur un objet inanimé touche automatiquement ; il suffit de savoir la quantité de dégâts qu'infligent les personnages.

Les PA de l'objet diminuent les dégâts infligés. Les dégâts restants réduisent les PV ; une fois ceux-ci réduits à zéro, l'objet est cassé et inutilisable.

Objet	PA	PV
Rocher	4	40
Porte de château	4	120
Muraille de château (section de 2 m)	5	250
Mur de hutte (section de 2 m)	2	15
Porte en fer	4	75
Chaise en bois	2	6
Porte normale en bois	2	25

Modifications d'Intrigue (Option)

En général, c'est le meneur de jeu qui décrit la situation dans laquelle les personnages se trouvent ainsi que les résultats des tests de compétence. Grâce à cette règle optionnelle, les joueurs peuvent prendre le contrôle de la narration et changer le sens que prend l'histoire en dépensant des points Héroïsme :

- 1 point pour une **Modification Mineure**, qui change de petits détails en faveur du joueur. Par exemple, le personnage du joueur possède tout à coup un élément important d'équipement qu'il avait oublié d'apporter, ou alors le garde oublie de fermer la porte de la prison où sont emprisonnés les personnages...
- 2 points pour une **Modification Majeure**, qui met le personnage du joueur dans une position avantageuse. Par exemple, non seulement la porte de la prison est ouverte, mais le geôlier est endormi à sa table.
- 3 points pour une **Modification Radicale**, qui provoque quelque chose de dramatique ou de presque impossible, mettant ainsi le personnage dans une situation très avantageuse. Par exemple, le roi trébuché



sur sa robe, entraînant dans sa chute ses trois gardes du corps et donnant au joueur incarnant un assassin l'occasion d'un tir facile sur le tyran.

- 5 points pour une **Modification Improbable**, où le joueur repousse les limites de la crédibilité (même au sein d'un univers fantastique) à son avantage. Par exemple, un dragon qui passait par là attaque le château où les personnages sont emprisonnés, leur permettant de s'échapper pendant que les gardes sont occupés à combattre le reptile volant cracheur de feu.

Les modifications d'intrigue doivent toujours s'accompagner d'une narration sensée du joueur : même une **Modification Improbable** doit rester cohérente et un tant soit peu plausible aux yeux du groupe. Le meneur de jeu a toujours le dernier mot pour autoriser une modification d'intrigue ou pas.

Les joueurs ne doivent pas constamment compter sur ces modifications pour surmonter les obstacles, mais les conserver pour les moments où ils seront vraiment bloqués ou lorsqu'ils auront en tête une idée amusante et intéressante.

Les Modifications ne peuvent jamais complètement éliminer les obstacles comme les confrontations ou les défis physiques, mais elles accorder un avantage temporaire aux personnages. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser une Modification d'Intrigue pour supprimer une chaîne de montagnes ou tuer instantanément un adversaire majeur et récurrent, mais vous pouvez en utiliser une pour que votre personnage trouve un passage secret qui traverse la montagne ou pour que le méchant soit temporairement évanoui.

NAVIRES ET NAVIGATION

Par Paul Mitchener

Construction

OpenQuest distingue trois types de voiliers : les sloops (navires à un mât petits, rapides, et relativement fragiles), les bricks (navires rapides et maniables à deux mâts), et les vaisseaux (les grands navires d'au moins trois mâts, que ce soient des navires de guerre ou de transport).

Comme les armes montées sur un navire ne sont pas précises, il faut un grand nombre de tirs pour avoir une chance d'infliger des dégâts à un navire ennemi. C'est pourquoi les armes sont regroupées de manière abstraite en une seule compétence d'attaque. Un succès inflige normalement 1D8 de dégâts qui sont soustraits aux points de structure de l'autre navire.

Chaque tranche de 10 % dans la compétence d'attaque réduit la capacité de transport de 2 tonnes, et nécessite deux membres d'équipage supplémentaires. Le score de la compétence ne peut être augmenté au-delà de 100 %.

Chaque navire possède au moins un trait particulier qui le différencie des autres navires de sa catégorie. Ajoutez 50 % au coût du navire par particularité au-delà de la première :

Blindé : + 2 PA contre toute les attaques.

Rapide : ajoutez + 1 nœud de vitesse.

Armes Lourdes : les armes infligent 1D12 plutôt que 1D8 dégâts.

Grande Capacité : augmentez la taille du fret de + 50 %.

CARACTÉRISTIQUES DES NAVIRES

Type de Navire	Équipage	Prix (PS)	Manoeuvrabilité	Vitesse	Pts de Structure	Cargaison
Un Mât	10	5 000	+ 25 %	6 Nœuds	20	8 Tonnes
Deux Mâts	20	15 000	-	5 Nœuds	40	15 Tonnes
Trois Mâts	30	50 000	- 25 %	4 Nœuds	60	30 Tonnes

Maniable : ajoutez + 25 % à la manœuvrabilité.

Marine : le bateau peut transporter (et fournir gîte et couvert) un nombre de soldats de marine égal à la taille de son équipage.

Éperon : le navire peut éperonner d'autres navires en combat sans subir de dégâts.

Équipage réduit : la taille de l'équipage nécessaire au bon fonctionnement du navire (comme indiqué dans le tableau page 82) est réduite de moitié.

Tests De Navigation

La plupart des manœuvres qu'un navire peut effectuer sont régies par la compétence de Navigation du capitaine, modifiée par la manœuvrabilité du navire. Un autre modificateur est le niveau de compétence moyen en Navigation de l'équipage :

25 % ou moins (aucune expérience) : - 25 % de pénalité.

26 % -50 % (compétent) : aucun modificateur.

51 % -75 % (vétérant) : + 25 % de bonus.

76 % ou plus (expert) : + 50 % de bonus.

Voyage

Dans des conditions normales de navigation, un voilier peut se déplacer de 30 km par jour et par nœud de vitesse. Les vitesses indiquées sont des moyennes. Des conditions très favorables, par exemple un vent fort dans la direction souhaitée du voyage (peut-être modifié par magie), peuvent doubler ces vitesses.

Par contre, en cas de calme plat, le navire ne peut pas bouger.

Pour chaque jour passé hors de vue d'une terre, une tempête a 5 % de chances de se déclencher. Les tempêtes causent 2D6 dégâts structurels à un navire. Un navire réduit à 0 point de structure commence à couler ; il coulera presque instantanément si ses points de structure sont réduits à la valeur négative du montant initial. En outre, les marins à bord doivent réussir un test d'Esquive pour res-

ter à bord ; un marin par-dessus bord qui n'est pas immédiatement secouru ne survit que s'il réussit un test d'Athlétisme.

Heureusement, le capitaine peut effectuer un test de Navigation (modifié par la maniabilité) pour réduire de moitié les dégâts causés par une tempête. Il est aussi possible de modifier l'itinéraire du navire afin d'éviter une tempête détectée à l'avance (peut-être en utilisant la magie ou des compétences telles que la Connaissance de la Nature).

Combat Naval

On estime qu'il existe seulement 2 distances possibles entre 2 navires : le contact et la distance de combat.

LE CONTACT

Les Navires peuvent se voir mutuellement. Les deux navires décident soit d'engager le combat, soit de perdre le contact. Dans les deux cas, l'action est automatique et prend 1 heure.

LA DISTANCE DE COMBAT

Le combat entre les navires est similaire à un combat normal. L'initiative est déterminée pour chaque navire : c'est donc le navire avec la meilleure vitesse qui commence.

Le navire ayant l'initiative peut ensuite effectuer un test d'attaque : le navire ciblé n'a pas droit à un test de défense. Si vous le souhaitez, un personnage peut être nommé officier d'arme et supervisera alors les tirs d'un navire. Ce personnage doit procéder à un test de compétence Combat à Distance : si le jet est une réussite, le navire aura un bonus de + 25 % à son test d'attaque.

Les armes individuelles sont trop petites pour avoir un effet sur un navire adverse, mais peuvent être utilisées contre les adversaires sur les ponts.

Les manœuvres spéciales suivantes peuvent être réalisées par un navire à distance de combat. Une manœuvre par Round est autorisée. Chaque manœuvre nécessite un test de Navigation de la part du capitaine, comme indiqué ci-dessous.



ABORDAGE

L'abordage n'est possible qu'en cas de réussite à un Test d'Opposition de Navigation. Dans ce cas, les navires sont encordés et l'abordage peut commencer. Un test gratuit d'Abordage est permis tout de suite après une manœuvre d'Éperonnement réussie, si désiré.

Si les deux navires veulent aborder, la procédure est automatique.

BORDÉE

Si le test est réussi, le navire peut réaliser deux attaques au lieu d'une.

ÉPERONNEMENT

L'autre navire est percuté en cas de réussite au Test d'Opposition de Navigation. Un éperonnement provoque 1D6 dégâts par mât du navire visé. Si le navire effectuant cette manœuvre ne possède pas d'éperon, il subit également la moitié des dégâts infligés.

SE SOUSTRAIRE

Si le test est réussi, l'adversaire ne peut pas utiliser les manœuvres Bordée, Éperonnement, ou Abordage. En outre, le navire peut s'échapper de la distance de combat (pour atteindre la distance de contact) si l'autre navire le laisse filer ou s'il réussit un Test d'Opposition de Navigation.

TRAUMATISMES MENTAUX (OPTION)

par Rik Kershaw Moore et Newt Newport

Si le meneur de jeu veut insuffler une dose d'horreur à une aventure, cette règle optionnelle peut s'avérer utile. Lorsqu'un personnage est témoin d'événements horribles ou terrifiants, le meneur de jeu demande un test de Persévérance. S'il échoue, le personnage subit un choc psychique qui altère sa personnalité. Lancez 1D6 sur le tableau des dégâts mentaux pour voir l'effet subi.



Dégâts mentaux

1D6 Effets

- 1 Tremblement : l'incident vous a laissé avec un léger tremblement nerveux incontrôlable. - 2 en DEX.
- 2 Bouleversement : vous avez des difficultés à vous rapprocher des gens, il vous semble plus facile de rester distant. Le CHA est réduit de 2.
- 3 Perdre son sang froid : tout vous énerve et vous avez une furieuse envie de cogner sur quelqu'un ou quelque chose. Chaque fois qu'une telle situation se produit, vous devez réussir un test de Persévérance pour contrôler votre rage, sinon vous n'avez pas d'autre recours que d'en découdre, avec vos poings ou vos armes.
- 4 Panique : quand vous vous retrouvez dans des situations dangereuses et éprouvantes, il vous prend une envie irrésistible de fuir et de chercher la sécurité. Chaque fois qu'une telle situation se produit, vous devez réussir un test de Persévérance pour contrôler votre envie de fuir, sinon vous êtes totalement paniqué.
- 5 Cauchemars : chaque nuit, ils envahissent vos rêves, vous forçant à revivre encore et encore les événements dont vous avez été témoin. Le sommeil devient presque impossible. La CON est réduite de 2.
- 6 Déconcentration : vous éprouvez de la difficulté à vous concentrer sur la tâche à accomplir, même en combat. Le POU et l'INT sont réduits de 2.

En outre et indépendamment du test de Persévérance, il doit immédiatement effectuer un jet d'Endurance avec un modificateur de - 50 % ou entrer en état de choc pendant 1D4 Rounds. Si le jet est une Maladresse, le personnage entre dans un état catatonique pendant 1D8 Rounds.

Exemple. Rurik fouille une chapelle obscure après que le groupe a abattu un groupe de goules qui y avait élu résidence. Il ramasse des sacs qui avaient été laissés dans un coin de la pièce. L'humidité et la chaleur ont fait leur travail sur le contenu des sacs, transformé en une bouillie sans nom. Alors que Rurik soulève les sacs, il peut sentir quelque chose de solide se déplacer dans ce fluide, et il réalise avec stupeur que ce sont des os. Le meneur de jeu décide que la découverte est si horrible que Rurik doit faire un jet de Persévérance.

Rurik a 34 % en Persévérance, mais les dés affichent 51 : c'est un échec, et Rurik est ébranlé

par sa découverte. Il faut maintenant se référer au tableau des dégâts mentaux et lancer 1D6. Un résultat de 5 a été obtenu, ce qui signifie que le sommeil de Rurik sera troublé par les souvenirs de cet affreux épisode.

Reste alors à tester l'Endurance de Rurik (32 %) : un résultat de 23 indique que Rurik ne subit pas d'état de choc.

MODIFIER LE TEST DE PERSÉVÉRANCE

Par leur nature même, certains monstres sont encore plus horribles et inquiétants que la goule ou le zombie standards : nous pensons par exemple aux démons majeurs, aux seigneurs vampires ou aux horreurs cosmiques indescriptibles. Lorsque les personnages rencontrent de telles créatures, le meneur de jeu peut appliquer un malus de - 25 %, voire de - 50 %, au test de Persévérance.

DÉPENSER DES POINTS D'HÉROÏSME

Comme dans le cas d'une Blessure Grave, un personnage peut dépenser un Point d'Héroïsme pour éviter les dégâts mentaux qu'il aurait dus subir, le personnage entre en état de choc pendant 1D4 Rounds.

ÉCHECS ET PROUESSES

Si un personnage obtient une Maladresse à son test de Persévérance, non seulement il subira une blessure mentale, mais il entrera aussi en état de choc pour 1D8 Rounds, sans avoir droit à un test d'Endurance.

Si un personnage obtient une Prouesse, il fait abstraction de ce qui s'est passé et continue comme d'habitude. Le test d'Endurance n'est alors pas nécessaire.

ÉTAT DE CHOC

Le personnage devient insensible, ne peut plus agir en combat, et peut même être réduit à un état végétatif.



QUESTIONNAIRE DE CADRE DE JEU

Ce questionnaire, inspiré des idées développées par Luke Crane dans le jeu de rôle *Burning Wheel*, a pour but de vous aider à concevoir votre cadre de jeu : thèmes principaux, PNJ majeurs, types de magies utilisés, etc. Cette esquisse pourra être étoffée par la suite afin de créer un monde complet.

Le meneur de jeu peut répondre au questionnaire seul ou bien en collaboration avec les joueurs. Par exemple, chaque joueur pourrait imaginer une culture, ou suggérer une idée d'aventure. Le meneur de jeu aura alors à s'assurer de la cohérence d'ensemble et de la satisfaction de tous les joueurs. Avec la méthode collaborative, les joueurs se sentiront sûrement plus impliqués dans le jeu, mais le travail que cela implique peut aussi les rebuter. Dans ce dernier cas, le meneur de jeu peut s'occuper des questions qui n'intéressent pas les joueurs, en insistant sur le fait que ses réponses ne sont qu'un point de départ. Rien n'est inscrit dans le marbre.

Rubriques du Questionnaire

NOM DE LA SAGA

Choisissez un nom évocateur et mémorable, comme s'il s'agissait d'une série télévisée.

NIVEAU MAGIQUE

Référez-vous aux conseils sur les Niveaux de Magie donnés à la page 99. Vos réponses auront une influence déterminante sur l'atmosphère du cadre de jeu et sur les règles que vous utiliserez.

TYPES DE MAGIE DISPONIBLES

Vous indiquerez ici les magies disponibles, en distinguant si besoin celles qui sont accessibles à tout le monde, celles qui sont réservées aux PJ, et celles qui sont accessibles uniquement aux PNJ. Un cadre de jeu basé uniquement sur la Sorcellerie et sa vision « rationnelle » des lois magiques sera très différent d'un cadre qui repose sur la Magie Commune.

CULTURES

Listez les cultures qui existent dans le monde de jeu. Là encore, distinguez les cultures qui sont accessibles aux PJ et celles qui ne le sont pas. Une culture rassemble des individus qui partagent des coutumes, une histoire et un langage communs. En termes de règles, l'appartenance à une Culture est représentée par les compétences Langage et Culture. Il est aussi possible de créer des Archétypes ou des Concepts de Personnage adaptés ou spécifiques à une culture.

NIVEAU DE DÉPART DES PERSONNAGES

Un même cadre de jeu aura une ambiance très différente selon que les personnages commencent en tant que Dirigeants ou Bouseux.

PITCH

Imaginez que vous devez « vendre » le cadre de jeu à vos joueurs et essayez de le résumer en deux paragraphes.

TYPES D'AVENTURES POSSIBLES

Ici, laissez votre imagination prendre le pouvoir et pensez à toutes les choses AMUSANTES que les personnages pourraient accomplir.

ADVERSAIRES

Listez tous les PNJ significatifs qui pourraient donner du fil à retordre aux PJ.

ALLIÉS

Les PJ ne sont pas livrés à eux-mêmes et peuvent compter sur l'aide d'Alliés. Ces derniers ne sont pas des Deus Ex Machina qui apparaissent comme par magie pour résoudre les problèmes des personnages. Il faut solliciter leur aide et celle-ci n'est pas accordée automatiquement. Les Alliés pourront même s'opposer à des personnages qui les auraient caressés à rebrousse-poil. Si vous utilisez les règles optionnelles de Relation (voir page 46), un personnage peut nouer une Relation avec un Allié après avoir interagi avec lui au moins une fois.

Pourquoi interdire certains éléments du cadre de jeu aux PJ ?

Pour rendre les ennemis des PJ plus inquiétants en leur conférant des pouvoirs inconnus.

Pour que les personnages puissent découvrir des secrets. Par exemple, la Sorcellerie est interdite au

départ de la saga, mais les personnages pourront par la suite découvrir son existence et apprendre à la manipuler.

Pour éviter de vous retrouver avec des personnages adorant les Seigneurs des Ténèbres Extérieures alors que vous voulez que les PJ se retrouvent du côté des Forces de la Bénédiction Lumière...

En laissant toutes les options ouvertes aux joueurs, vous assumez l'ambiguïté morale de votre cadre de jeu.

CULTES ET ORGANISATIONS D'IMPORTANCE

Les cultes sont un des éléments fondateurs d'un cadre de jeu. Chaque groupe ou organisation peut être un culte avec son propre savoir magique, offrant aux personnages des opportunités d'aventures, d'entraînement magique et d'intrigues politiques. Prenez le temps de définir les cultes principaux, et si besoin ceux qui sont réservés aux PNJ.

THÈMES DE SAGA

Comme indiqué à la page 73, les thèmes de campagne sont les moteurs d'une série d'aventures. À ce stade, il suffit de lister les thèmes possibles du cadre de jeu.

HYPOTHÈSES DE CAMPAGNE

Dressez une liste des généralités qui établissent l'atmosphère du cadre de jeu. Par exemple « Tous les sorciers sont maléfiques » pourrait être pertinent si vous cherchez à émuler le genre Épées & Sorcellerie, ou « Tout le monde utilise la magie, et la magie remplace la technologie » si vous préférez un univers où la magie joue un rôle prépondérant.

Exemple de questionnaire

NOM DE LA CAMPAGNE

Nord Sauvage

NIVEAU MAGIQUE

Faible/Moyen. La majorité de la population n'a pas accès à la magie et la voit avec une méfiance extrême. Cependant, il existe des personnages magiciens.

TYPES DE MAGIE DISPONIBLES

Magie Commune. C'est la forme la plus répandue. Pour certains personnages, comme les barbares qui

détestent l'idée de la magie, la Magie Commune est une variété de Prouesse Héroïque.

Magie Divine. La magie des plus pieux, et des prêtres qui parlent pour le compte des dieux.

Sorcellerie. La majorité de la population considère que les sorciers sont des êtres malfaisants.

CULTURES

Drakars. Barbares pseudo-Vikings. Concepts : Guerrier, chamane, Thane, Skalde, Marin.

Bogdan. Barbares pseudo-Celtes. Concepts : chamane, Chasseur, Forgeron, Guerrier.

Gatanese. Peuple civilisé d'envahisseurs venus d'outre-mer. Basé sur les chevaliers anglais du 12ème siècle. Concepts : Chevalier, Colon, Marchand, Missionnaire, Voleur.

Wodemen (non-joueur uniquement). Berserkers vivant au-delà des frontières des autres pays. Adorateurs des Dieux du Sang. Concepts : Berserker, chamane du Sang, Chasseur.

NIVEAU DE DÉPART DES PERSONNAGES

Marginal, car les personnages doivent être prêts à s'embarquer dans des aventures épiques contre les Seigneurs de Ténèbres Extérieures.

PITCH

Un monde où des barbares musclés, des voleurs rusés et des chevaliers lourdement armés combattent les serviteurs des Dieux des Ténèbres Extérieures alors que les Dieux du Sang se réveillent de leur long sommeil.

TYPES D'AVENTURES POSSIBLES

Explorer les étendues sauvages à la recherche de marchands disparus.

Combattre des monstres maléfiques venus des Ténèbres Extérieures.

Repousser les pillards Wodemen.

Restaurer l'honneur des nobles Drakar défaits.

Cœuvrer pour l'expansion de l'Empire en convertissant les hommes du nord et en défaisant la rébellion.

Découvrir les ruines et les horreurs anciennes du temps des Dieux du Sang.



S'impliquer dans les intrigues des Thanés du Nord dirigées contre leur Roi déshonoré.

Empêcher des horreurs immémoriales de se réveiller et de dévorer le monde.

ADVERSAIRES

Les troupes goblinoides dirigées par des sorcières elfes noires.

Des templiers impériaux trop zélés.

Des chevaliers voleurs.

Des soldats gatanais désespérés.

Des mercenaires barbares.

Des pillards berserkers.

Des sorciers impériaux corrompus par la Magie du Sang et à la recherche de savoirs interdits.

D'anciens hommes-serpents ranimés par des sectateurs malavisés.

De vénérables sorciers du temps du Vieil Empire.

Des démons impies des Ténèbres Extérieures.

ALLIÉS POTENTIELS

Des sorciers impériaux sages et bons.

Les prêtresses de la Terre Mère.

Un homme du nord chasseur de monstres.

Un chamane venu des étendues sauvages de Bogdan.

Le Mystique Gelé du Glacier, qui parle aux personnages dans leurs rêves.

Le seigneur Ruine et sa dame.

CULTES ET ORGANISATIONS D'IMPORTANCE

Stormgar le Père de Tous + autres cultes barbares

Les cultes des Dieux du Sang, des divinités maléfiques venues des Ténèbres Extérieures qui furent bannies par les Nouveaux Dieux dans l'antiquité. Non-joueurs uniquement.

L'Université Impériale de Sorcellerie.

L'Ordre des Chevaliers Septentrionaux.

Krum, le Dieu Indifférent de l'Acier.

THÈMES DE CAMPAGNE

Survivre à la nature sauvage du nord.

Civilisation conquérante contre cultures barbares.

Réveil d'un mal ancien.

HYPOTHÈSES DE CAMPAGNE

Les sorciers sont maléfiques.

Très peu de peuples non humains.

Magie réservée à quelques héros et magiciens professionnels.





LES GENRES DE FANTASY

Quelques-uns des genres les plus communs sont présentés ici. Si vous désirez un recensement complet des genres et sous-genres de la fantasy, nous vous invitons à consulter Wikipédia.

Fantasy Contemporaine

Ce type de fantasy prend place à notre époque. Si le cadre est une cité, on parle d'Urban Fantasy. Parmi les éléments classiques du genre, on peut évoquer les sorciers détectives, les enfants sorciers qui découvrent leur héritage magique ou des cultes qui se livrent une guerre secrète. La Magie Commune peut exister sous la forme d'une magie issue du folklore ou de pouvoirs psychiques. Les fidèles les plus dévots des religions actuelles peuvent pratiquer la Magie Divine, alors que la Sorcellerie peut être représentée par des traditions anciennes transmises par des sociétés secrètes ou une sorte de technologie magique créée par des Anarcho-sorciers autodidactes. Il faudra réfléchir à l'intégration des armes et objets modernes. Pour vous aider, vous pouvez consulter *The Company RPG*, un jeu de Rik Kershaw Moore qui est basé sur le système d'OpenQuest.

Dark Fantasy

Ce genre, proche de l'horreur, oppose des héros tourmentés à des monstres terriblement inhumains. La règle des Traumatismes Mentaux est conseillée. La magie est essentiellement réservée aux ennemis, les personnages n'ayant accès qu'à des pouvoirs limités.

Steampunk

La Sorcellerie est sûrement le système le plus indiqué pour modéliser les effets des gadgets Steampunk ainsi que la magie des diverses académies magiques. Bien sûr, les magiciens de rue peuvent utiliser la Magie Commune, alors que la Magie Divine peut servir à représenter les miracles des cultes. Réfléchissez à l'intégration d'objets tels que les armes à feu ; des alternatives magiques sont possibles, comme des armes à énergie basée sur un sort de Sorcellerie approprié. Par exemple, une lance énergétique pourrait posséder un Cristal Magique contenant 18 Points de Magie et permettrait de lancer à 80 % le sort Projection d'Énergie (Feu).

Swords & Sorcery

Le Nord Sauvage décrit plus haut est un exemple de cadre de ce genre. Si vous voulez respecter totalement le genre, vous pouvez interdire la magie aux PJ (au moins au début du jeu).



QUÊTE DE DOMAINE

C'est un évènement qui affecte le Domaine (baronnie, royaume, cité état, etc.) où sont actuellement les PJ, et qui oriente l'évolution du Domaine pendant une année de temps de jeu, à moins que les personnages ne parviennent à résoudre les problèmes dus à cet évènement. À moins que vous ne décidiez que le reste de l'année se déroule dans le calme, vous pouvez choisir ou déterminer aléatoirement un autre évènement. Durant les périodes de calme, les personnages ont l'occasion de récupérer de leurs aventures et de prendre du bon temps.

Les quêtes de Domaine sont particulièrement importantes pour les personnages de niveau Dirigeant ou Superhéros, dont les aventures sont souvent liées à la gestion de leur domaine. Elles sont au-delà des préoccupations des Bouseux et des Marginaux, même si elles peuvent perturber leurs aventures, et en deçà de celles des Demi-Dieux, à moins qu'elles aient un impact sur les Contrées Mythiques (voir page 96).

Le but ici n'est pas de proposer un système complet, mais de vous aider à animer des parties où les personnages occupent de hautes fonctions.

Description D'un Domaine

Chaque Domaine est défini par cinq descripteurs : Taille, Dirigeants, Soutien, Magie, Commerce.

QUELLE TAILLE ?

Taille (%)	Type d'établissement	Population	Commentaires
0-10 %	Manoir/hameau	5-40	
15-20 %	Village	50-300	Le groupe stable de plus grande taille dans une culture nomade.
21-40 %	Ville	500-1 000	
41-50 %	Cité	3 000-20 000	
51-60 %	Métropole	25 000-1 million	
61-70 %	Comté/province	25 000-5 millions	
71-100 %	Pays	5-10 millions	
100%- 200 %	Empire Continental	Au moins vingt- millions	Dirigeant généralement de niveau Superhéros.
200 % +	Empire intercontinental		
300% +	Empire planétaire	Une planète entière	
400% +	Empire interplanétaire	Nombreux mondes	Dirigeant généralement de niveau Demi-Dieu.



QUI DIRIGE ?

Lancez 1D10	Dirigeant
1	Roi sacré
2	Prêtre roi
3	Conseil élu
4	Conseil de marchands
5	Caste administrative
6	Roi séculier
7	Chef militaire royal
8	Chef militaire séculier
9	Chef militaire religieux (ordre religieux)
10	Lancez deux fois

AVEC QUEL SOUTIEN ?

Lancez 1D4	Soutien du Régime
1	Armée puissante
2	Soutien magique puissante : culte ou ordre
3	Soutien populaire conséquent. Les gens vous adorent !
4	Forces d'Outremonde. Quelque démon ou esprit puissant préside, ouvertement ou non, à la destinée du Domaine

QUELLE EST LA FORME DE MAGIE DOMINANTE ?

Lancez 1D10	Type de Magie
	Magie Commune
1	Rebouteux
2	Traditions Familiales
3	Vénération des Ancêtres
4	Chamanisme
	Magie Divine
5	Polythéisme – plusieurs cultes distincts
6	Monothéisme – un seul culte/dieu
7	Panthéisme – un ensemble de cultes liés
	Sorcellerie
8-9	Sorciers puissants (lancez 1D6)
	1-5 école(s) de sorcellerie
	6 Cercle de Sorcellerie Noire
10	Spécial (lancez 1D6)
	1-2 Culte caché
	3-4 État séculier
	5-6 Forces de l'Outremonde (Démons, Anges, Fées, Élémentaires, etc.)

QUELLES SONT LES RESSOURCES PRINCIPALES ?

Lancez 1D6	Ressource	Commentaires
1	Ressources naturelles	Notre Domaine est riche en matières premières que nous vendons à nos voisins.
2	Agriculture	Nos récoltes abondantes nous permettent de nourrir nos voisins.
3	Artisanat	Nous vendons des biens manufacturés.
4	Conquête	Nous nous emparons de ce dont nous avons besoin, soit grâce à la piraterie ou aux razzias, soit grâce à la conquête et à l'occupation.
5	Administration	Nous gérons efficacement nos terres et nous servons de médiateurs lors des disputes de nos voisins.
6	Lancez 2 fois ou choisissez	



Exemples De Domaines

L'EMPIRE DE GATAN

Taille : pays (7 millions) 85 %;

Dirigeant : Empereur Illmar I (Roi Sacré), soutenu par un pacte avec l'Empereur Céleste, connu sous le nom de Révélation Impériale (Magie Puissante).

Magie Dominante : Culte Impérial (Panthéisme).

Commerce : administration.

COMTÉ DES DEUX FORTS

Taille : Comté (28 000) 65 %.

Dirigeant : Comte.

Magie Dominante : Le Faquin/La Terre Mère (Polythéisme).

Commerce : agriculture/chasse.

Utiliser Les Quêtes De Domaine

Le meneur de jeu choisit ou détermine aléatoirement un évènement principal pour la présente année.

Lancez 1d10 ou choisissez :

1. **Épidémie.** Une terrible épidémie ravage le Domaine. Si rien n'est fait, lancez D6x10 % pour déterminer la proportion de victimes au sein de la population.
2. **Commerce.** L'occasion d'établir de nouvelles routes commerciales apparaît, grâce aux efforts d'explorateurs ou aux premiers contacts avec des diplomates étrangers.
3. **Exploration.** Les explorateurs du Domaine découvrent une terre inconnue ou abandonnée, qui révélera peu à peu ses trésors, ses ressources naturelles, ses terres cultivables, ses mystérieux monuments antiques, voire les restes de ses habitants originels.
4. **Révolution culturelle.** Des forces externes et internes mettent en péril les vieilles coutumes à travers des changements de mode, la circulation d'écrits contestataires, les rassemblements de gens gagnés aux idées nouvelles, etc. Ces nouvelles idées peuvent aussi bien enrichir le Domaine que le faire tomber sous influence étrangère.
5. **Nouveau culte.** D'origine étrangère ou locale, un nouveau culte s'est établi dans le Domaine, et sa popularité croissante menace la voie des Dieux Anciens.
6. **Culte antique révélé.** Un culte qui a été abandonné il y a des centaines d'années a refait surface, et avec lui les problèmes qui ont conduit à son interdiction ou à sa disparation.
7. **Famine.** À cause de mauvaises récoltes lors de l'année précédente ou de celle en cours, la population n'a plus de quoi se nourrir et baissera de 1D6 x 10 % si rien n'est fait pour remédier à la situation.
8. **Réfugiés.** Des vagues d'immigrants viennent d'un pays voisin en crise (lancez les dés à nouveau pour savoir quel type de crise) et peuvent perturber la tranquillité du Domaine.
9. **Guerre.** Consultez la section plus bas.
10. **Évènement spécial.** Le meneur de jeu peut inclure ici des évènements spécifiques à son cadre de jeu : une merveille du Monde apparaît ou est découverte dans le Domaine, les dieux font une apparition, etc.



GUERRE

Bouseux : Survivre À La Bataille

Sans avoir rien demandé, les personnages se retrouvent au beau milieu des combats. Par exemple, la cité qu'ils visitent est assiégée, la taverne où ils se reposent est envahie de soldats ennemis, etc.

La bataille peut être simulée à travers quelques rencontres inspirées de la liste suivante, en utilisant les règles de combat et de compétence habituelles.

Sortons d'ici! Les personnages cherchent simplement à se retirer des combats. Générez quelques soldats et laissez les personnages quitter les lieux grâce à leur discrétion, leur langue habile ou leurs prouesses martiales.

Pillage. Pour les personnages, le champ de bataille est une véritable mine d'or. Mais s'ils attendent la fin des combats, les soldats du camp victorieux ne leur laisseront que des miettes : autant commencer à piller maintenant !

Sauvetage. Les personnages doivent retrouver quelqu'un qui est au beau milieu de la bataille, afin de le protéger ou de le faire quitter les lieux.

Chasseurs de têtes. Un vieil ennemi est impliqué dans la bataille. C'est le moment idéal pour vider de vieilles querelles : après tout, nul ne sera surpris de sa mort sur le champ d'honneur...

RISQUES & RÉCOMPENSES

En guise de récompense, les Bouseux pourront récupérer du butin de guerre et éprouver la satisfaction d'avoir survécu au carnage.

Les personnages qui échouent à une quête de ce genre ne sont pas forcément voués à mourir : ils peuvent être détenus comme prisonniers de guerre ou même, si une des armées dispose de nécromanciens, être ressuscités, bien que cela risque d'être sous la forme d'esclaves morts-vivants...

Pour déterminer le destin de leurs personnages, les joueurs peuvent choisir une des options ci-dessous ou lancer 1D6.

1. Capturé, dépouillé de tout puis relâché.
2. Capturé et réduit en esclavage.
3. Capturé et intégré de force dans l'armée ennemie.
4. Capturé et envoyé en prison.
5. Tué, mais ressuscité par un magicien. Le personnage doit maintenant rendre un service au magicien sous peine d'être renvoyé au cimetière.
6. Mort, mais ranimé par un magicien sous la forme d'une créature morte vivante.

Marginal : Des Exploits Qui Apportent La Victoire !

Les personnages sont recrutés pour mener des actions d'éclat pouvant apporter la victoire.

S'emparer d'une position stratégique.

Briser le siège.

Dérober l'emblème. La plupart des armées possèdent un emblème qui influe sur le moral des troupes. Une armée qui perdrait son emblème serait rudement ébranlée.

Tuer le commandant. L'armée ennemie ne doit sa cohésion qu'au charisme et à la compétence de son général. La mort de celui-ci entraînerait la dislocation de l'armée.

Débandade des troupes d'élite. Les personnages doivent affaiblir ou détruire les forces d'élite de l'armée ennemie avant qu'elles ne soient déployées sur le champ de bataille.

Voler les plans. Les personnages sont chargés d'intercepter des messagers ou d'infiltrer la tente du commandant pour voler ses plans de bataille, éventuellement en les remplaçant par de faux plans.



RISQUES & RÉCOMPENSES

En cas de succès, les personnages peuvent s'attendre à être célébrés en héros, à être couverts d'honneur et de gloire, et à obtenir une promotion s'ils font partie de l'armée.

S'ils échouent, ils risquent non seulement d'être blessés ou capturés par l'ennemi, mais aussi de subir les foudres de leur camp : infamie, rétrogradation, bannissement, emprisonnement...

Dirigeant : Gagner La Guerre !

Désormais, le but n'est plus de jouer les héros sur le champ de bataille, mais de gagner la guerre.

Une guerre se déroule généralement selon les étapes suivantes.

Invasion. Les personnages ou leurs ennemis décident d'envahir le Domaine adverse.

Rallier les partisans. Après l'assaut initial, les personnages rassemblent leurs alliés, invoquant les faveurs dues ou quelque cause commune pour combattre les forces ennemies.

Réunir des informations. Les personnages utilisent leur réseau d'espionnage pour mieux connaître les forces ennemies.

Combattre l'ennemi intérieur. Les groupes rebelles soutenus par l'ennemi ou qui ont profité de la guerre pour se soulever doivent être mis au pas.

Établir les lignes d'approvisionnement. Durant cette phase, les personnages doivent veiller à l'approvisionnement de l'armée (eau, nourriture, fourrage, matériel), qui peut par exemple être perturbé par le terrain ou les troupes ennemies.

Conduire l'ennemi à la bataille. Chaque camp tente de manœuvrer de façon à livrer bataille dans les conditions favorables. L'élément de surprise ainsi que l'utilisation d'éclaireurs et de tirailleurs sont déterminants.

Duel des champions. Cette phase optionnelle oppose les champions des deux camps.

Bataille. Le combat proprement dit : les archers décochent leurs flèches, la cavalerie charge, l'infanterie forme des murs de boucliers...

Le butin. Le camp victorieux peut capturer des prisonniers pour les rançonner ou les vendre comme esclaves, faire la main basse sur tout le matériel laissé par les vaincus, piller la ville assiégée, etc. Un dirigeant avisé tentera de répartir équitablement les fruits de la victoire entre tous ceux qui l'ont soutenu durant la guerre.

Gagner la paix. Il faut maintenant négocier un traité de paix avantageux, administrer les terres conquises, s'assurer du contentement des alliés et des subalternes en cas de victoire, etc.

Superhéros : Le Choc Des Empires !

La guerre ne vise plus seulement à tuer et à prendre des territoires, mais aussi à gagner le cœur et l'esprit de la population ennemie pour qu'elle s'intègre harmonieusement au Domaine. À ce stade, les batailles peuvent être simulées avec des tests de Connaissance (Tactiques Militaires).

Croisade. L'empire entier répond à l'appel du Superhéros, prêt à mener une guerre totale contre ses ennemis idéologiques.

Batailles dans l'Outremonde. Cette guerre se déroule à la fois sur l'Outremonde et sur le monde matériel. Pour empêcher l'ennemi d'utiliser sa puissante magie, il faut dérober ou détruire ses secrets et ses alliés magiques.

Détruire les héros ennemis. Alors que la bataille décisive fait rage, les personnages affrontent les Superhéros ennemis pour faire triompher leur camp une fois pour toutes.

Apothéose. L'ennemi a été détruit et l'Empire a intégré les peuples vaincus. Il ne reste plus qu'à entreprendre l'ascension vers l'Aréopage, là où résident les dieux. C'est le stade auquel Rurik est parvenu dans la nouvelle d'introduction du livre.

Demi-Dieu : La Guerre Des Mondes !

Désormais, les guerres opposent non plus de simples mortels, mais des Dieux à la tête d'armées immenses et de nature magique, et elles se déroulent principalement dans l'Outremonde, dans les terres des mythes et des légendes. Ragnarok est un bon exemple de conflit de ce niveau.

RÈGLES DE COMBAT DE MASSE

Par Paul Mitchener

Si vous voulez gérer une bataille en un seul jet, les règles suivantes peuvent vous convenir.

Les combats de masse opposent les compétences des commandants ennemis modifiées par les armées en présence. Les compétences utilisées sont : Connaissance (Tactiques Militaires), et soit Influence soit Performance.

La bataille proprement dite est résolue par un Test d'Opposition de Connaissance (Tactiques Militaires). Une réussite signifie qu'une force inflige à l'autre des pertes égales à la moitié de sa taille. La moitié de ces pertes sont des morts, l'autre moitié des blessés. Ces chiffres sont doublés en cas de Prouesse.

Le test de Connaissance (Tactiques Militaires) est modifié par les éléments suivants :

- Mieux équipé que l'ennemi : + 25 %



- Mieux entraîné que l'ennemi : + 25 %
- Dispose de forces spéciales notables (artillerie, cavalerie, mages de combat) dont est dépourvu l'ennemi : + 25 % pour chaque type de troupe.
- Au moins 2 fois plus nombreux que l'ennemi : + 25 %
- Au moins 4 fois plus nombreux : + 50 %
- Fortifications ennemies : - 50 %
- Exploits des PJ (tuer un adversaire influent, capturer une position stratégique, etc.) : + 25 % ou - 25 si les exploits ont particulièrement mal tourné.
- De plus, le commandant de la force vaincue doit effectuer un test d'Influence ou de Performance pour rallier ses troupes et éviter une déroute.
- Prouesse : la force peut continuer le combat au lieu de se replier.
- Réussite : la force se replie normalement.
- Échec ou Maladresse : déroute ! La force vaincue subit 10 % de pertes supplémentaires et tente de s'enfuir, ou, à défaut, de se rendre.

Il est possible de diviser des forces importantes en plusieurs unités, chacune dirigée par son propre commandant. Les règles ci-dessus s'appliquent toujours, mais chaque unité devra ensuite choisir une autre unité à attaquer.



QUÊTES DANS L'OUTREMONDE

Ces quêtes optionnelles ouvrent de nouvelles possibilités aux personnages : voyage vers d'autres plans ou mondes, manipulation de la réalité, etc. Le modèle qui est présenté ici est celui que l'auteur d'Openquest utilise pour son cadre de jeu, l'Empire de Gatan. Bien entendu, le meneur de jeu est invité à adapter ce modèle à ses besoins.

Les Lieux De L'Outremonde

LA RÉALITÉ, LE MONDE MATÉRIEL

C'est le plan d'existence normal des personnages, et le seul que connaîtront la plupart des gens.

LES ENFERS

Les Enfers sont des lieux de damnation où résident des démons et de divinités broyeuses d'âmes, qui ont pu être exilés ici par les forces du bien. Ils sont accessibles depuis d'antiques Portails activés au moyen de rites sanglants.

Ils sont naturellement alignés avec la Magie Divine maléfique et la Sorcellerie noire.

LE MONDE SPIRITUEL

C'est le monde immatériel qui entoure la Réalité. Normalement, les créatures réelles ne verront pas les créatures spirituelles, mais il arrive qu'un esprit animé par la rage ou la vengeance puisse se manifester partiellement dans la Réalité. Il est possible d'accéder au Monde Spirituel en séparant son esprit de son corps lors d'un processus surnommé Dissociation, que les chamanes connaissent bien.

Ce monde est aligné avec la Magie Commune.

LES CONTRÉES MYTHIQUES

C'est le nom donné à l'Outremonde où existent les mythes et les légendes des peuples du Monde Matériel. Tout en étant distinctes de la Réalité, les Contrées sont connectées à celle-ci en de nombreux endroits.

Exemple. La Contrée Mythique de l'Empire de Gatan est La Perfection Impériale de Maximus, une version idéalisée de l'Empire, emplie de cités parfaites reliées par des routes d'un blanc immaculé. Les habitants, de défunts citoyens impériaux qui ont été réincarnés dans ce paradis, vaquent tranquillement à leurs affaires, dans une atmosphère qui respire l'ordre et la sérénité. La Perfection Impériale est accessible depuis la Chambre du Trône Impériale et depuis un autel dans les Montagnes de Clairpic, là où Sotan Ier reçut l'enseignement de la Voie Impériale. L'Ordre du Portail garde farouchement ces deux entrées.

Les Contrées Mythiques ne sont pas alignées avec une forme particulière de magie, et n'importe quel type de magicien peut s'y rendre depuis un lieu relié ou grâce à un sort approprié.

Visiter une Contrée Mythique permet de mieux comprendre les mythes et les légendes d'une culture, voire de les altérer à sa convenance.

Exemple. Les potiers de l'Empire de Gatan tiennent leur savoir du Vieux Potier, qui leur a appris comment fabriquer des pots à partir de l'Argile Excellente que la Dame de la Rivière a offert aux Empereurs Célestes. Imaginons que des personnages se rendent à la Perfection Impériale, là où existe le mythe, dérobe l'Argile Excellente et insulte le Vieux Potier au point de l'amener à bouder chez lui : ils auront tellement changé le mythe que les artisans perdent immédiatement et de façon permanente la connaissance de la fabrication de pots !



LES SALLES DES DIEUX

Ce sont les paradis où habitent les Dieux eux-mêmes, au milieu des idées ou des concepts qu'ils représentent. C'est là que doit se rendre celui qui veut défier directement un dieu, une entreprise suicidaire pour un personnage qui n'est pas de niveau Demi-Dieu. Tuer ou remplacer un dieu peut totalement bouleverser les cultures qui vénèrent ce dieu.

Les Salles sont alignées avec la Magie Divine.

LES PLANS ÉLÉMENTAIRES

Ces Plans ne sont pas alignés avec une forme particulière de magie, mais ils sont accessibles grâce à la Magie Divine, si la divinité invoquée est associée à un élément (Dieu du Feu par exemple), ou grâce à la Sorcellerie par l'entremise du sort Portail vers l'Outremonde.

RÉALITÉS ALTERNATIVES

Si le voyage temporel ouvre de nouvelles possibilités de jeu, il pose aussi de nombreux défis.

Voici quelques questions à se poser si vous envisagez de mettre en scène des Réalités Alternatives :

- Existe-t-il une Réalité Alternative pour chaque décision possible ?
- Existe-t-il d'autres versions des personnages dans les Réalités Alternatives ? Demeurent-ils des entités séparées si les personnages se rendent dans leur Réalité Alternative, ou les personnages endossent-ils l'identité de leurs alter ego alternatifs ?
- Est-ce que ces Réalités Alternatives résultent des actions des personnages dans la Réalité ?
- Est-ce qu'une Réalité Alternative peut remplacer la Réalité quotidienne des personnages si certaines conditions sont remplies ?

Sorts pour Voyager Vers L'Outremonde

MAGIE COMMUNE

Le seul mode de voyage est la Dissociation (voir page 121), mais elle est réservée aux chamanes qui peuvent ainsi se rendre dans le Monde Spirituel. Si la Magie Commune est la seule forme de magie de votre cadre de jeu, vous pouvez autoriser l'utilisation du sort de Magie Divine Voyage dans l'Outremonde (voir page 140) comme sort de Magie Commune.

MAGIE DIVINE

Le Voyage dans l'Outremonde (voir page 140) permet de voyager vers des Outremondes alignés avec la divinité du lanceur.

SORCELLERIE

Avec Portail vers l'Outremonde (voir page 165), le sorcier peut voyager vers n'importe quel monde dont il a connaissance et même amener d'autres personnes avec lui. Toutefois, à la fin du sort ou si le sort est dissipé, le portail se referme et le sorcier se retrouve alors piégé dans l'Outremonde.

Le sort Projection Spirituelle (voir la page 166) permet de voyager vers le Monde Spirituel, de façon similaire aux chamanes.

Questions De Meneur De Jeu

DOIS-JE PRATIQUER UNE FORME DE MAGIE ALIGNÉE AVEC L'OUTREMONDE POUR M'Y RENDRE ?

Non, mais vous devrez compter sur quelqu'un ou quelque chose (un Portail par exemple) pour vous transporter. Dans le modèle standard présenté ici, tous les types de magie fonctionnent





dans un monde aligné avec une magie spécifique, mais le meneur de jeu préférera peut-être que la magie « alignée » soit la plus puissante ou la seule à fonctionner.

EXISTE-T-IL DES MONDES QUI NE RESPECTENT PAS CE MODÈLE ?

À vous de voir ! Par exemple, Vous aurez peut-être envie de sortir les personnages de leur zone de confort en les amenant sur un monde dépourvu de magie ou, au contraire, sur un monde dont les habitants pratiquent une forme de magie inconnue.

Conseils Aux Joueurs

FAITES VOS DEVOIRS !

Les personnages doivent se renseigner au maximum sur les mythes et légendes liés à la quête : lecture d'ouvrages antiques ou oubliés, consultation d'un sage, etc. Cette phase de recherche peut déjà constituer une quête en soi.

PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE

Les personnages commenceront certainement la quête sans avoir toutes les informations en main. Cela risque de faire dévier les personnages de la route suggérée par les légendes liées à la quête, surtout si des entités maléfiques s'en mêlent...

ON N'EST PLUS CHEZ MAMAN !

L'Outremonde est plus intense que le monde réel : les sens sont aiguisés et tout semble démesuré. Par exemple, le Paradis Impérial de l'Empereur Céleste est un immense palais d'un blanc resplendissant, soutenu par des milliers de colonnes, et parsemé de bassins d'eau d'une pureté cristalline.

TOUT EST SYMBOLE

Chaque élément de l'Outremonde représente une idée ou un concept : ce monstre enragé de l'Enfer Brulant symbolise ainsi la colère des adorateurs de la Horde du Cœur Brulant, et le défaire donnera une indication sur la façon de neutraliser les orques du Cœur Brulant sur le monde matériel.

LA MORT EST PARTOUT

Si vous périssez dans l'Outremonde, vous mourrez aussi dans le monde réel.

VOUS METTEZ EN PÉRIL VOTRE ÂME

Dans l'Outremonde, il existe de pires sorts que la mort : votre âme peut être capturée par de puissantes entités ou tout simplement se retrouver incapable de retrouver le chemin de la Réalité.



CHAPITRE 7 : LA MAGIE

COMMENT CHANGER LA RÉALITÉ

Après une rapide présentations des trois formes de magie existantes, vous trouverez ici quelques conseils pour définir le niveau de magie de votre cadre de jeu.

LES TROIS FORMES DE MAGIE

La Magie Commune repose sur la volonté du lanceur ou sur le contrôle d'esprits alliés. C'est la moins efficace des trois formes de Magie ; les sorts les plus puissants nécessitent de dépenser d'énormes quantités de Points de Magie pour une durée ne dépassant pas quelques minutes.

La Magie Divine repose sur l'adoration de divinités qui transmettent leur énergie à leurs adorateurs, alors que la Sorcellerie est une étude raisonnée des lois qui gouvernent les forces magiques.

NIVEAU MAGIQUE D'UN CADRE DE JEU

C'est un des premiers éléments auxquels le meneur de jeu et les joueurs doivent réfléchir lors de la création d'un cadre de jeu. Le Niveau Magique détermine en effet l'abondance de la magie dans le monde et sa facilité d'accès pour les personnages.

Aucune magie

La plupart des créatures du monde, personnages inclus, n'ont pas accès à la magie. Pour la majorité de la population, celle-ci relève donc des mythes et des légendes antiques. Seules certaines créatures anciennes et mystérieuses sont capables d'utiliser la magie et de créer des objets magiques.

Les PJ peuvent utiliser des objets magiques, mais pas apprendre à manipuler la magie ou à créer des objets magiques.

Niveau Magique	PNJ magiciens	PJ magiciens	PJ non magiciens	Gens du commun	Voyage vers d'autres mondes
Aucune magie	Oui	Non	Non	Non	Non. Les Outremondes existent seulement dans les contes.
Faible	Oui	Oui	Non	Non	Seulement si un magicien intervient pour vous, ce qui est très rare.
Moyen	Oui	Oui	Oui	Non	Grâce à des rituels spéciaux ou des lieux magiques.
Élevé	Oui	Oui	Oui	Oui	Des traversées partielles vers l'Outremonde sont accomplies durant certaines cérémonies religieuses. L'interaction avec l'Outremonde reste rare, mais elle est considérée comme faisant partie des flux magiques entre les mondes.



Par souci de simplicité, le meneur de jeu peut se contenter de broser à grands traits les pouvoirs magiques, étant donné qu'ils seront très rares et du ressort des PNJ. En termes de règles, il n'existe ni compétence magique ni dépense de Points de Magie : la magie fonctionne automatiquement, même si des jets de résistance (Endurance, Volonté ou Esquive) peuvent être autorisés. Les objets magiques peuvent être décrits de la même manière.

Exemples

Le Grand Sorcier des Pyramides Occidentales

- Télépathe jusqu'à 100 lieux ;
- Tue une créature qui rate un jet de Volonté ;
- Sait tout sur vous ;
- Utilise les pouvoirs des pyramides pour ressusciter des créatures ;
- Utilise les pouvoirs des pyramides pour submerger des continents entiers.

L'Ankh du Septième Pharaon

- Permet à l'utilisateur de ramener à la vie quelqu'un qui repose dans la salle rituelle de la Grande Pyramide Blanche.
- Permet à l'utilisateur d'appeler le Septième Pharaon, lors de la nuit du solstice d'hiver.

Celui qui est en possession de l'Ankh devient par droit le chef du Haut et du Bas Royaume.

Naturellement, il faut faire preuve de la plus grande prudence en intégrant de tels objets ou personnages dans un jeu, et leurs pouvoirs doivent être utilisés avec parcimonie, pour servir la progression de l'histoire.

Les cycles arthuriens fournissent un bon exemple de monde de ce type, car seuls Morgane et Merlin sont de véritables magiciens.

Niveau Faible

Seuls des professionnels tels que les sorciers, les chamanes ou les prêtres ont accès à la magie ; les autres dépendent d'eux pour lancer des sorts, interagir avec les Autres Mondes, et créer des objets magiques.

Les personnages n'auront peut-être accès qu'à la Magie Commune au début, limitée à une Magnitude de 4-6. S'ils veulent apprendre une magie plus avancée, ils devront y consacrer beaucoup de temps et de ressources, et s'attendre à être mis à l'écart du reste de la société.

L'Age Hyperboréen décrit dans les romans de Robert.E.Howard est un bon exemple d'univers de ce genre.

Niveau Moyen

La magie est inaccessible au commun des gens, mais certains individus spéciaux sont nés avec des pouvoirs magiques ou ont hérité d'un savoir magique.

La magie avancée est réservée aux prêtres, aux chamanes ou aux sorciers, mais ceux-ci sont maintenant les dirigeants d'organisation qui enseignent la magie aux étudiants doués, et l'utilisent pour répondre aux besoins de la population (ou de certaines élites).

NIVEAU ÉLEVÉ

Tout le monde a accès à la magie et s'en sert plus ou moins régulièrement. Tous les aspects de la vie quotidienne sont imprégnés de magie, au point que celle-ci peut remplacer la technologie. Par exemple, les Fermiers de la Société du Dragon utilisent des sorts d'Amélioration de Charrue pour que leurs charrues puissent labourer même les sols les plus durs, et lancent des sorts de Fertilité pour améliorer le rendement de leurs cultures.



L'AUGMENTATION DU NIVEAU MAGIQUE

Le meneur de jeu peut augmenter le Niveau Magique au fur et à mesure de la campagne, lorsque les personnages accomplissent quelque chose d'important.

Les Autres Mondes Magiques

La magie provient de ce qu'on appelle l'Outre-Monde, qui abrite des esprits, des élémentaires, des démons ou des dieux capables de modeler la Réalité.

Les Dirigeants ou les Superhéros se rendent là-bas pour obtenir des connaissances magiques ou changer la Réalité, les Marginaux sont parfois chargés de fermer des portails vers ces mondes, et les Bouseux peuvent s'y retrouver par accident.

Les Objets Magiques

Il existe de nombreux types d'objets magiques.

Voici quelques Exemples :

- Esprits liés ;
- Familiers ;
- Cristaux magiques fournissant des Points de Magie ;
- Conteneurs de sorts ;
- Reliques sacrées et artefacts d'une puissance inimaginable.

Les personnages peuvent trouver ces objets lors d'une aventure ou bien les fabriquer en utilisant les sorts appropriés qui sont détaillés dans les chapitres sur la magie. Un aperçu du processus de création peut aussi être consulté dans le chapitre Trésors (page 225).



CHAPITRE 8 : MAGIE COMMUNE

LA MAGIE DE BASE

La Magie Commune est la forme de magie la plus accessible. Dans certains cadres de jeu, chaque adulte connaîtra quelques sorts en relation avec sa profession.

Si la plupart des sorts concernent le combat, d'autres peuvent aussi aider les beaux parleurs ou les honnêtes artisans.

POINTS DE MAGIE

Tous les personnages commencent le jeu avec un nombre de Points de Magie égal à leur score de POU. Le POU d'un personnage correspond aussi à la limite maximale du nombre de Points de Magie qu'un personnage peut conserver à tout instant.

Les magiciens peuvent avoir accès à d'autres réserves de Points de Magie, par le biais d'Esprits de Magie liés (voir Appel Spirituel, page 109) et d'objets magiques agissant comme des réserves de Points de Magie (voir Création de Réserves de Points de Magie, page page 111). Cependant, lorsque ces réserves peuvent se régénérer, elles le font indépendamment de la régénération magique naturelle du personnage. Les utilisateurs expérimentés de la Magie Commune disposent de plusieurs Réserves de Points de Magie et Esprits de Magie liés à leur disposition; ils peuvent ainsi lancer de nombreux sorts sans utiliser leur précieuse réserve personnelle de Points de Magie.

Un magicien réduit à zéro Point de Magie s'évanouit et ne reprendra conscience qu'après d'avoir récupéré au moins un Point de Magie.

Récupérer Des Points De Magie

Les Points de Magie se régénèrent lorsque le personnage se repose, que ce soit en se prélassant au calme ou en passant une bonne nuit de sommeil.

Toutes les deux heures de repos, un personnage récupère un nombre de Points de Magie égal au quart de son score de POU. Cela signifie que si un personnage peut dormir confortablement sans interruption pendant huit heures, il récupèrera l'intégralité de ses Points de Magie.

Le nombre de Points de Magie d'un personnage qui s'est reposé ne peut dépasser son score de POU.

Exemple. Rurik, qui a un POU de 8, aura besoin de deux heures de repos pour récupérer deux Points de Magie, quatre heures pour quatre Points de Magie, six heures pour six Points de Magie et huit heures pour récupérer l'intégralité de sa réserve de huit Points de Magie.

LES BASES

Le lancement de sorts de Magie Commune est régi par la compétence Magie Commune, dont la base est égale à $POU \times 3$. Les sorts sont appris séparément, mais la compétence Magie Commune détermine les chances de succès pour tous les sorts de ce type.

Selon les règles normales, tous les PJ connaissent à leur création cette compétence à son score de départ et possèdent 6 Magnitudes de sorts.



Apprendre Des Sorts

Les personnages apprennent la Magie Commune auprès d'autres personnages connaissant des sorts. Apprendre un sort de Magie Commune coûte un Point d'Amélioration par Magnitude. Les Points d'Amélioration sont décrits à la page 75. Si un personnage connaît un sort variable donné à une Magnitude inférieure, il n'aura qu'à payer un Point d'Amélioration pour chaque nouvelle Magnitude supplémentaire qu'il souhaite acquérir.

Exemple. Rurik connaît Amélioration d'Arme à une Magnitude de 2, et souhaite apprendre ce sort à une Magnitude de 3. Il doit donc dépenser un Point d'Amélioration.

De tous les types de magie, la Magie Commune est la moins puissante, mais la plus facile à obtenir.

La Magie Commune peut être apprise depuis de nombreuses sources :

- Le folklore local et les traditions. Les familles se transmettent les sorts et la sage femme du coin peut apprendre des sorts de soins aux membres méritants de la communauté ;
- Des ermites reclus et des chamanes communiant avec le Monde Spirituel pour en apprendre les secrets ;
- Des prêtres locaux qui enseignent la Magie Commune associée avec les exploits mythologiques de leur dieu.

Dans chaque cas, le PJ doit entretenir de bonnes relations avec son professeur censé lui enseigner le sort. Au contraire, si le professeur ne témoigne de prime abord que de l'indifférence envers le personnage, ce dernier devra alors d'abord lui rendre un service, ce qui pourrait être l'objet d'une quête.

Lancer Des Sorts

Un personnage doit être capable de bouger ses mains et de chanter pour lancer un sort ; il doit aussi voir sa cible.

Quand le personnage lance un sort dans des conditions stressantes, comme lors d'un combat, il doit réussir un test de Magie Commune, qui fonctionne comme n'importe quel autre test de compétence. Si le personnage est détendu et n'est pas pressé par le temps, aucun test de compétence n'est requis : le sort est lancé automatiquement.

Si le test de compétence réussit, le lanceur déduit un nombre de Points de Magie égal à la Magnitude du sort de sa réserve de Points de Magie. Le sort prend alors effet.

Si le test de compétence échoue, le sort ne prend pas effet et le personnage perd un Point de Magie.

CONSEIL AU MENEUR DE JEU : QUAND DEMANDER UN JET DE MAGIE COMMUNE

Si l'on respecte la règle évoquée plus haut, la plupart du temps le meneur de jeu se contentera de demander des jets de Magie Commune lorsque la situation est tendue et que les enjeux sont importants, par exemple lors d'un combat ou d'une interaction sociale délicate.

Quand la situation est plus tranquille, il n'y a pas besoin de demander un jet de Magie Commune. De ce fait, après un combat, un personnage utilisant Soins 2 (voir page 119) pour soigner un membre de son groupe n'a pas besoin de faire de jet à chaque lancement de sort. À la place, il lui suffira de soigner les dégâts et de perdre ses points de magie.

PROUESSE

Le lanceur a été capable de maîtriser le flux de la magie très efficacement : le personnage dépense un seul Point de Magie au lieu du coût normal du sort.

MALADRESSE

Le lanceur n'a pas réussi à contrôler le flux de la Magie Commune : au lieu de perdre un seul Point de Magie, il en perd un nombre égal à la Magnitude du sort.

TEMPS DE LANCEMENT

Aucune autre action ne peut être entreprise pendant le lancement d'un sort, bien que le personnage puisse se déplacer de la moitié de son Mouvement.



Le lancement d'un sort dure un Round de combat.

Le lancement commence au début du Round, et le moment où l'effet du sort survient dépend de l'INT du lanceur plutôt que de sa DEX, qui est utilisée ordinairement pour le Combat Rapproché.

Toute distraction ou attaque affectant le lanceur annule automatiquement le sort, sauf si le lanceur réussit un jet de Persévérance pour rester concentré. Les distractions possibles incluent les aveuglements, désarmements, ou blessures infligées au lanceur.

DISSIPER UN SORT

Un lanceur de sort peut dissiper tout sort Permanent qu'il a lancé, au prix d'une Action Libre. S'il désire interrompre un sort avec le trait Concentration, il peut le faire instantanément, sans avoir à dépenser d'action.

DESCRIPTIONS DES SORTS

Sauf mention contraire, tous les sorts de Magie Commune ont les traits suivants :

- ils ont une Magnitude Variable. Cela signifie que le sort est initialement appris à la Magnitude mentionnée et peut ensuite être acquis à une plus haute Magnitude. La Magnitude maximale à laquelle un personnage peut apprendre un sort est égale à son POU divisé par 3 ;
- la Magnitude de base est 1 ;
- la Portée est égale à 3 x POU du Lanceur en mètres ;
- sauf mention contraire, tous les sorts ont une durée de dix minutes.

Les autres traits figurant dans les descriptions des sorts sont définis ci-dessous.

Zone (X) : le sort affecte toutes les cibles à l'intérieur d'un rayon égal à X mètres.

Concentration : le sort fonctionne tant que le personnage reste concentré. L'acte de se concentrer sur un sort est identique à celui de lancer un sort, et requiert que le lanceur continue à chanter et à ignorer les distractions.

Instantané : l'effet du sort se déclenche immédiatement et le sort disparaît.

Magnitude (X) : correspond à la force et à la puissance du sort, ainsi qu'au nombre minimal de Points de Magie requis pour lancer celui-ci.

Non Variable : ce sort ne peut être lancé qu'à la Magnitude indiquée.

Permanent : l'effet du sort demeure jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou interrompu.

À Distance : les sorts à distance peuvent atteindre des cibles situées à une distance maximale égale à 5 fois le POU du lanceur en mètres.

Résistance : l'effet du sort ne se déclenche pas immédiatement. Sa cible peut tenter un jet d'Esquive, de Persévérance ou d'Endurance (selon la description du sort) pour éviter le sort. Il est à noter que pour profiter du trait Résistance (Esquive) la cible doit être en mesure d'utiliser des réactions. Dans le cas des sorts de Zone, Résistance (Esquive) implique que la cible se jette à couvert pour éviter les effets du sort.

Toucher : pour que le sort fonctionne, le lanceur doit toucher sa cible en réussissant un jet de Combat Sans Arme. De plus, il doit rester en contact avec la cible pendant l'intégralité du temps de lancement.

Déclenché : ce sort se déclenche lorsque survient un événement précisé dans la description du sort.

POURQUOI CERTAINS SORTS VIOLENT-ILS LA RÈGLE DES GROS BONUS D'OPENQUEST ?

Cela permet de mieux rendre compte de la montée en puissance très progressive des sorts de Magie Commune en fonction de leur Magnitude. Par exemple, un sort d'Amélioration d'Arme 1, page 108, donne un bonus de + 10 %, alors qu'Amélioration d'Arme 3 donne un bonus de + 30 %.



LISTE DES SORTS

Sort	Traits	Effets
Alarme Spirituelle	Zone 5 m ² par Magnitude, Non Variable	Le lanceur sent si des esprits franchissent la zone protégée par le sort.
Amélioration d'Arme	Toucher	+ 10 % pour toucher, + 1 dégât pour une arme de mêlée ou une arme naturelle enchantée par ce sort. Les dégâts additionnels causés par le sort sont considérés comme étant magiques.
Améliorer (Compétence)		Ajoute + 10 % par point de Magnitude à la compétence spécifiée.
Appel d'un Animal	Magnitude 2, Non Variable, Instantané, Résistance (Persévérance)	Attire un animal à portée.
Appel Spirituel	Magnitude 3, Non Variable, Résistance (Persévérance)	Appelle des esprits au service du lanceur.
Attaques Multiples	Instantané	Une attaque supplémentaire par point de Magnitude.
Babel	Magnitude 2, Non Variable, Résistance (Persévérance)	Les paroles de la créature ciblée deviennent du charabia.
Bloquer (Sens)	Magnitude 3, Non Variable, Résistance (Persévérance)	Ce sort prive la cible de l'usage d'un sens : elle devient aveugle, ne trouve aucun goût à ce qu'elle mange, etc.
Bombe Puante	Magnitude 1, Non Variable, Résistance (Persévérance)	Un gaz empoisonné recouvre le personnage.
Bond	Toucher, Résister (Esquive)	Pour chaque point de Magnitude investi, la cible peut sauter de 2 m plus loin ou plus haut.
Bouclier Spirituel		Protège le lanceur contre les esprits hostiles.
Chemin Dégagé	Toucher	Dégage le chemin du lanceur dans des broussailles denses.
Chuchoteur	Magnitude 2, Non Variable, Toucher	Le lanceur calme un animal perturbé en lui chuchotant à l'oreille.
Colle	Toucher, Zone	Couvre une zone d'une glu extrêmement collante
Communication animale	Magnitude 3, Non Variable	Le lanceur peut parler à n'importe quel animal à 10 m ou moins de lui.
Communication Mentale		Permet une communication mentale avec une cible par point de Magnitude.
Confusion	Magnitude 2, Non Variable, Résistance (Persévérance)	Perturbe la cible de façon à ce qu'elle ne puisse attaquer.
Contrattaque	Magnitude 2, Non Variable	Autorise une contrattaque comme Réaction supplémentaire.
Contremagie	Instantané	Utilisé en combat comme une réaction, ce sort dissipe automatiquement dans son rayon d'action toute magie lancée dont la Magnitude est inférieure à la sienne.
Coordination	Toucher	+ 2 par point de Magnitude à l'initiative, + 10 % par point de Magnitude à l'Esquive et l'Athlétisme.
Création de Charms	Permanent	Crée des objets magiques contenant des sorts de Magie Commune.
Création de Potions	Permanent	Crée des potions contenant des sorts de Magie Commune.
Création de Réserves de Points de Magie	Permanent	Crée une réserve de Points de Magie qui pourront être utilisés plus tard à la place des Points de Magie du lanceur.
Culbute	Instantané, Magnitude 2, Résistance (Endurance, Non Variable)	La cible qui rate son jet de Résistance est renversée.
Dare-dard	Magnitude 2, Toucher, Déclenché, Non Variable	+ 3 dégâts, + 25 % à une compétence de Combat à Distance.
Défense Acharnée	Magnitude 2, Non Variable	Octroie une réaction supplémentaire.
Défense Renforcée	A Distance	Chaque point de Magnitude offre une réaction défensive supplémentaire.
Démoralisation	Magnitude 2, Résistance (Persévérance) Non Variable	Si le sort est lancé avant un combat, sa cible perd sa volonté de combattre. Au cours d'un combat, les compétences de combat de la cible sont divisées par deux et elle ne pourra pas lancer de sorts offensifs.
Détecter X	Concentration, Non Variable	« X » peut être une substance ou un groupe d'êtres vivants.
Déverrouillage	Toucher, Instantané	Le lanceur a une chance de déverrouiller une serrure égale à la Magnitude du sort x 20 %, moins tout modificateur dû à la complexité de la serrure.



Disque Flottant	Concentration, Zone 1 par Magnitude	Ce sort crée un disque invisible de 1m de diamètre par point de Magnitude.
Disruption	Instantané, Résistance (Endurance)	Cause 1D4 dégâts par point de Magnitude.
Dissipation de la Magie	Instantané	Dissipe les sorts dont la Magnitude est égale ou inférieure à la sienne.
Durcissement	Magnitude 1, Non Variable, Toucher	Rend l'objet ciblé incassable.
Éclair	Magnitude 3, Instantané, Résistance (Esquive)	Un éclair d'énergie électrique inflige 2D6 dégâts, desquels seules les armures magiques protègent.
Épuisement	Toucher, Instantané, Résistance (Endurance)	Chaque point de Magnitude augmente d'un le niveau de fatigue de la cible qui rate le jet de Résistance.
Esprit de Fer	Toucher	+ 10 % par point de Magnitude contre les attaques magiques.
Évitement	Instantané	Le personnage peut esquiver autant de fois que la Magnitude du sort.
Expulsion Spirituelle	Instantané, Résistance (Combat spirituel)	Chasse un Esprit possédant une victime.
Extinction	Instantané	Éteint un feu.
Fanatisme	Magnitude 2, Non Variable	+ 25 % à toutes les compétences de combat, mais la cible ne peut parer ou (ni) lancer de sorts.
Fléau Spirituel	Toucher	Augmente les dégâts spirituels d'un « Cran » par Magnitude.
Flèche de feu	Magnitude 2, Toucher, Déclenché, Non Variable	La flèche affectée inflige +1D10 dégâts de feu magique.
Force	Toucher	+ 10 % à tout jet d'Athlétisme basé sur la force physique par point de Magnitude. +1 dégât par point de Magnitude.
Glissade	Magnitude 1, Non Variable, Résistance (Esquive)	La cible tombe à la renverse.
Ignition	Instantané	Crée un feu.
Invisibilité	Magnitude 4, Non Variable, Concentration, Toucher, Personnel	Rend la cible invisible.
Investigation	Instantané	+10 % par Point de Magnitude au prochain test de compétence destiné à détecter des mensonges, des secrets ou des objets cachés.
Invocation d'Ancêtre	Magnitude 3, Résistance (Persévérance) Non Variable	Appelle un ancêtre défunt au service du lanceur.
Lame de feu	Magnitude 4, Toucher, Déclenché, Non Variable	L'épée affectée inflige + 1D10 dégâts de feu magique.
Langues	Magnitude 2, Non-Variable	La cible peut parler un langage donné.
Lenteur	Résistance (Endurance)	- 2 au Mouvement par point de Magnitude.
Lien Spirituel	Permanent	Crée un fétiche ou un Familier.
Lumière	Zone 10 m	Une lumière magique qui illumine les alentours.
Lire les Émotions	Magnitude 1, Non-Variable, Instantané, Résistance (Persévérance)	Le lanceur du sort connaît le véritable état émotionnel de la cible.
Main Mortelle	Instantané, Magnitude 4, Non Variable, Résistance (Endurance), Toucher	La cible qui rate son jet de Résistance perd la moitié de ses PV et subit une Blessure Grave.
Marcher sur (Élément)	Magnitude 3	La cible du sort peut marcher sur un élément donné sans couler ou subir de dégâts dus à l'élément.
Méfait	Magnitude 2, Toucher, Résistance (Persévérance)	Inflige une petite malédiction irritante.
Mobilité		+ 2 m au Mouvement par point de Magnitude.



Morsure Glaciale	Magnitude 2, Non Variable, Instantané, Résistance (Endurance)	1D8 dégâts à la cible.
Mortelame		Réduit les dégâts d'une arme d'un point par point de Magnitude.
Mur de Ténèbres	Zone 5, Magnitude 2, Non Variable	Crée un mur de ténèbres mobile.
Nuée de Coups		Une attaque sans arme supplémentaire par point de Magnitude
Peur	Magnitude 2, Non Variable, Résistance (Persévérance)	La cible qui rate un jet de Résistance doit fuir le lanceur.
Percer	Toucher	-1 Point d'Armure par point de Magnitude.
Perspicacité	Magnitude 2, Non Variable	Répond à une question relative au personnage.
Pousser/Tirer	Instantané, Résistance (Endurance)	3 TAI/ENC peuvent être déplacés par Point de Magnitude du sort.
Poids Plume		La cible enlève un Dé de Dégât de chute par point de Magnitude.
Poignée d'Or		1D10 ducats par point de Magnitude jusqu'à la fin du sort.
Projectiles Multiples	Toucher, Déclenché	+ 1 projectile par point de Magnitude.
Protection		+ 1 Point d'Armure par point de Magnitude.
Récupération	Toucher, Instantané	Chaque point de Magnitude permet de perdre un niveau de fatigue.
Réduire (Compétence)	Durée 5, à distance, Résistance (Persévérance)	Retire 10% par point de Magnitude à la compétence X.
Repousser	Instantané, Résistance (Endurance)	Repousse une cible de Magnitude x mètres.
Résister (Élément)		+10 % par point de Magnitude pour résister à l'élément spécifié.
Respiration Aquatique	Toucher	Permet au lanceur de respirer sous l'eau.
Saut Offensif	Magnitude 2, Non Variable	Mouvement normal à travers les airs suivi d'une attaque.
Seconde Vue	Magnitude 3, Non Variable	Permet au lanceur d'estimer le nombre de Points de Magie que possède la cible.
Soins	Instantané, toucher	+ 1 PV par point de Magnitude.
Souffle Draconique	Magnitude 2, Non Variable, Instantané, Résistance (Esquive)	Le lanceur projette un courant de flamme causant 1d10 dégâts.
Soutien	Magnitude 2, Non Variable, Toucher	La cible bénéficie des sorts de Protection ou de Contremagie du lanceur
Tirer/pousser	Instantané, Résistance (Endurance)	Le lanceur peut éloigner ou rapprocher de lui en ligne droite un objet de 3 TAI ou ENC par point de Magnitude, comme s'il le poussait ou le tirait brusquement.
Vapeurs Toxiques	Magnitude 2, Zone 10 m, Résistance (Endurance)	Remplit une zone avec un gaz empoisonné qui inflige 1D4 dégâts par round en cas d'échec au jet de Résistance.
Verrouillage	Toucher, Permanent	L'objet ciblé à une chance égale à Magnitude du sort x 10 % de résister à une tentative d'ouverture.
Vigilance Défensive	Magnitude 1, Non Variable	La cible peut réagir à des attaques de flanc ou par-derrrière comme si elles étaient des attaques frontales normales.
Vigueur	Toucher	+ 2 PV par point de Magnitude, pour la durée du sort.
Vol d'Énergie	Instantané, Toucher, Résistance (Endurance)	Chaque point de Magnitude du sort ajoute un niveau de Fatigue à la cible qui rate un jet de Résistance.
Voix Tonnante		+ 10 % à l'Influence par point de Magnitude.
Vomissement	À distance, Résistance (Endurance)	La cible vomit pour un nombre de Rounds égal à la Magnitude, et perd 1D6 PV en cas de Maladresse au jet de Résistance.
Les Yeux Derrière la Tête	Magnitude 2, Non Variable	Permet de voir derrière soi.



ALARME SPIRITUELLE**ZONE 5 M² PAR MAGNITUDE**

Tout esprit qui entre dans la zone d'effet du sort alerte le lanceur. Toutefois, celui-ci ne connaît ni le nombre ni le type des esprits intrus. Chaque niveau de Magnitude du sort permet de protéger une zone de 5 m².

AMÉLIORATION D'ARME**TOUCHER**

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle arme de mêlée ou toute forme d'attaque sans arme. Pour chaque point de Magnitude, il améliore les chances de toucher de + 10 % et inflige un dégât additionnel. Ces dégâts supplémentaires sont magiques et affecteront les créatures qui ne peuvent être blessées que par la magie. Les dégâts de base de l'arme restent non magiques.

Une arme bénéficiant des effets de ce sort ne peut être affectée par *Lame de Feu*, page 115.

Sorts d'Amélioration d'Arme spécifiques

Le meneur de jeu peut créer une variante du sort pour chaque catégorie d'arme. Par exemple :

- Amélioration Bestiale : agit sur les attaques sans arme ;
- Contusion : agit sur les armes contondantes ;
- ViveLame : agit sur les armes tranchantes.

AMÉLIORATION (COMPÉTENCE)

Ce sort est décliné en plusieurs variantes, une par compétence. Pour chaque point de Magnitude du sort, le bénéficiaire gagne + 10 % à tout test de compétence concernant la compétence améliorée.

Alternativement, pour chaque point de Magnitude en plus, le lanceur peut affecter une cible supplémentaire. Le Bonus peut être divisé comme nécessaire entre les différentes cibles du moment que chaque bonus est un multiple de 10 % et que le total des bonus est égal à 10 % par point de Magnitude.

Exemple. Rurik possède *Améliorer (Tromperie)* 5, il pourrait le lancer sur lui-même pour obtenir un impressionnant + 50 % en *Tromperie*, ou il pourrait le lancer sur lui-même et un allié, s'attribuant + 30 % et conférant à son allié + 20 %. Dans un groupe plus important, il pourrait le lancer sur 5 alliés, qui gagneraient tous 10 % à leur compétence de *Tromperie*.

Les sorts de ce type les plus courants sont :

- *Améliorer (Tromperie)*, souvent utilisé par les voleurs ;
- *Améliorer (Négoce)*, utilisé par les marchands ;
- *Améliorer (Influence)*, utilisé par les avocats, les escrocs et les officiers ;
- *Améliorer (Endurance)*, utilisé par les guerriers ;
- *Améliorer (Persévérance)*, utilisé par les magiciens.

Ces sorts se voient souvent octroyés des noms différents, tels que « Voile de nuit » ou « Ombre Dissimulatrice » (pour *Améliorer Tromperie*), « Langue de Velours » (pour *Améliorer Influence* ou *Négoce*) ou « Vigueur » (pour *Améliorer Endurance*).

APPEL D'UN ANIMAL**MAGNITUDE 2, NON VARIABLE, INSTANTANÉ, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)**

Très utile pour les chasseurs et les éleveurs, ce sort attire un animal ciblé à portée avec une INT fixe de 7 ou moins. Si l'animal échoue à son test de *Persévérance*, il se déplacera vers l'endroit où le sort a été lancé. Le sort prend fin lorsque l'animal arrive à destination ou si jamais il est bloqué, menacé, ou sollicité.

Exemple. Une monture sous l'effet du sort pourrait se retourner et se déplacer jusque vers le lieu de lancer du sort, mais il suffirait d'un seul coup de rêne de son cavalier pour mettre fin au sort.

APPEL SPIRITUEL

MAGNITUDE 3, NON VARIABLE, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)

Ce sort invoque depuis le Monde Spirituel un esprit d'un type donné pour accomplir les volontés du lanceur.

À moins que le sort s'accompagne d'une tentative de Lien (voir le sort Lien Spirituel), l'esprit résiste à l'appel en utilisant sa Persévérance. S'il réussit, il pourra retourner dans le Monde Spirituel. S'il échoue, il devra accomplir une action adaptée à ses capacités pour le compte du lanceur, après quoi il retournera dans le Monde Spirituel.

Types d'Esprits

- Les Esprits de Passion (Peur/Folie/Douleur) agissent sur les passions de la victime et lui causent troubles mentaux et détresse.
- Les Esprits de Maladie infligent une maladie à la victime possédée.
- Les Esprits de Soins peuvent être utilisés pour soigner des blessures et exorciser des Esprits de Maladie en possession.
- Les Esprits de Magie connaissent des sorts et possèdent des Points de Magie auxquels le lanceur peut avoir accès.
- Les Esprits Gardiens protègent un lieu pour un nombre de minutes égal au POU du lanceur.
- Les Esprits Ancestraux peuvent fournir une information ou augmenter une compétence pendant la durée du sort, comme indiqué à la page 185.

ATTAQUES MULTIPLES

INSTANTANÉ

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le lanceur peut effectuer une attaque rapprochée supplémentaire. Ces attaques surviennent au même rang de DEX que l'attaque normale. Ce sort ne peut être cumulé.

BABEL

MAGNITUDE 2, NON VARIABLE, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)

La créature ciblée qui rate son jet de Résistance peut toujours réfléchir et agir normalement, mais ses paroles deviennent du charabia. De ce fait, un magicien serait incapable de lancer des sorts et un commandant ne pourrait pas donner d'ordres à ses soldats.

BLOQUER (SENS)

Magnitude 3, Non Variable, Résistance (Persévérance)

La cible qui rate son jet de Résistance perd l'usage du sens spécifié par le lanceur (Vue, Odeur, Toucher, Gout) pour la durée du sort.

BOMBE PUANTE

MAGNITUDE 1, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)

Le sort asperge la créature ciblée d'un gaz nauséabond pendant 1D6 Rounds, lui infligeant un malus de - 25 % à tous ses tests d'interaction sociale (Influence, Négocie, etc.). À chaque Round, la cible doit réussir un test de Résistance ou subir 1D4 dégâts. En cas de Maladresse au test, l'odeur inconfortable tellement la cible que celle demeure sans connaissance pour la durée du sort.

BOND

TOUCHER, RÉSISTANCE (ESQUIVE)

Pour chaque point de Magnitude investi, la cible du sort peut sauter de 2 m plus loin ou plus haut. Si la cible n'est pas consentante et qu'elle rate un test de Résistance, elle subira ensuite les dégâts normaux d'une chute lorsqu'elle retombera à terre.

BOUCLIER SPIRITUEL

Ce sort forme une barrière magique qui protège le lanceur d'une perte de Point de Magie due à une attaque réussie lors d'un Combat Spirituel (page 123). Chaque point de Magnitude réduit de un les dommages infligés par l'esprit attaquant.



CHEMIN DÉGAGÉ**TOUCHER**

Le lanceur se déplace à travers la végétation, même la plus enchevêtrée et tortueuse, comme s'il était sur une route dégagée. Pour chaque point supplémentaire de Magnitude, il peut emmener une personne avec lui.

CHUCHOTEUR**MAGNITUDE 2, NON VARIABLE, TOUCHER**

Le lanceur chuchote dans l'oreille d'un animal perturbé pour le calmer. Si l'animal est sous l'influence d'un sort tel que Peur, il a droit à un nouveau test de Résistance (Persévérance) pour annuler l'effet du sort.

COLLE**TOUCHER, ZONE**

Chaque point de Magnitude de ce sort permet de couvrir une zone de 1 cm² avec une glu très collante. Si une créature marche sur cette glu, elle doit réussir un test d'Athlétisme contre la Magnitude du sort x 10 % pour éviter d'être collée sur place pendant un round. Elle doit effectuer ce test à chaque round pour se décoller. Le sort peut également réparer des objets, une épée brisée par exemple : si jamais le meneur de jeu désire vérifier si l'objet réparé ne se casse pas à nouveau, celui-ci aura une chance égale à Magnitude x 10 % de rester indemne.

COMMUNICATION ANIMALE**MAGNITUDE 3, NON VARIABLE**

Le lanceur peut parler à un animal qui est à 10 m ou moins de lui. Cette communication étant verbale, le lanceur doit être capable de parler et d'être entendu par l'animal ciblé.

COMMUNICATION MENTALE

Ce sort peut affecter une cible par point de Magnitude. Un lien télépathique est créé entre le lanceur et ses cibles, mais les cibles ne peuvent pas communiquer entre elles par télépathie. Les mots transmis par télépathie doivent être chuchotés et l'esprit du destinataire les entendra directement dans le langage utilisé pour les prononcer.

CONFUSION**MAGNITUDE 2, NON VARIABLE, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)**

La cible ne peut lancer aucun sort et n'a le droit d'effectuer que des actions non offensives : fuite, esquive, parade... Elle ne peut pas attaquer à moins d'avoir été préalablement agressée.

Ce sort est efficace contre les humanoïdes et les créatures naturelles, mais n'affecte pas les esprits ou les créatures magiques telles que les dragons.

**CONTRATTAQUE****MAGNITUDE 2, NON VARIABLE**

Ce sort reste inactif jusqu'à ce que la cible soit attaquée. Après avoir été attaquée, la cible peut, à la suite de sa Réaction habituelle, effectuer une contrattaque, qui est une Action supplémentaire gratuite.

CONTREMAGIE**INSTANTANÉ**

La Contremagie est utilisable uniquement en tant que Réaction, et seulement si le sort que veut contrer le personnage est lancé dans le rayon d'action de la Contremagie. Une Contremagie réussie dissipe le sort adverse et annule ses effets. Tant que la Magnitude de la Contremagie égale ou dépasse celle du sort ciblé, celui-ci est contré.

COORDINATION

TOUCHER

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, la cible augmente son initiative de + 2, que ce soit pour lancer des sorts ou combattre, et reçoit un bonus de +10 % à la compétence Esquive ainsi qu'aux tests d'Athlétisme basés sur la DEX.

CRÉATION DE CHARMES

PERMANENT, TEMPS DE LANCEMENT (SPÉCIAL)

Un Charme est un objet physique qui contient un ou plusieurs sorts de Magie Commune. Il peut être un collier avec un sort de Confusion 4, une épée runique contenant un sort d'Amélioration d'Arme 2 ou même un poème écrit sur une feuille de papier qui fournit un sort de Protection 1.

Pour créer un Charme, le personnage doit posséder, à la même Magnitude, Création de Charmes ainsi que le sort à insérer.

L'objet où sera placé le Charme doit être préparé et en contact avec le lanceur pendant toute la durée de l'incantation.

Si le lanceur dépense un Point d'Amélioration au moment de la création, le sort contenu dans le Charme sera réutilisable. Autrement, le Charme disparaîtra une fois le sort lancé.

Un sort contenu dans un Charme est utilisé comme tout autre sort que son possesseur connaît. Il est lancé avec la compétence de Magie Commune et il est alimenté par les Points de Magie de son possesseur.

Le temps requis pour créer un Charme à usage unique est d'une heure par point de Magnitude du sort à inscrire. La création de Charmes réutilisables prend trois heures par point de Magnitude.

Les Charmes sont des objets communs, et si l'objet est détruit, le Charme est détruit.

CRÉATION DE POTIONS

PERMANENT

Les Potions sont des liquides contenant un ou plusieurs sorts de Magie Commune. La Magnitude du sort de Création de Potion doit

au moins évaluer la Magnitude du sort le plus puissant à placer dans la Potion.

La potion est à usage unique et n'agit que si elle est bue d'un trait.

La potion fonctionne automatiquement, sans que le buveur ait besoin de dépenser de Points de Magie.

Par contre, l'enchanteur doit connaître le sort à la Magnitude à laquelle il effectue l'enchantement, et doit aussi dépenser les Points de Magie du sort à introduire dans la potion.

Le coût des ingrédients nécessaires à la fabrication de la potion est de 1 ducat par point de Magnitude.

Pour créer la potion, l'enchanteur doit réussir des jets de Magie Commune pour chaque sort placé dans la potion puis un jet de Connaissance (Création de Potions). S'il échoue à l'un des tests, la potion est gâchée et les ingrédients sont perdus.

La fabrication de la potion prend une heure par point de Magnitude du ou des sorts à introduire.

La potion doit être contenue dans un récipient hermétiquement fermé ou elle s'évaporerait, perdant un point de Magnitude par semaine.

CRÉATION DE RÉSERVES DE POINTS DE MAGIE

PERMANENT

Le lanceur peut créer un objet possédant des capacités de stockage de Points de Magie, ce qui permet d'avoir accès à une Réserve de Points de Magie supplémentaires.

Les cristaux sont habituellement utilisés du fait de leur solidité; en termes de jeu, considérez-les comme incassables. Le sort peut aussi être appliqué à un Charme, comme une épée contenant un Charme d'Amélioration d'Arme 2, afin de fournir une réserve de Points de Magie servant à lancer le sort.

La création d'une réserve de Points de Magie demande une heure par Point de Magie stocké.



Pour chaque point de Magnitude investi, un Point de Magie peut être stocké. Le lanceur doit fournir ses propres Points de Magie à l'objet pour que le sort fonctionne. Le montant de Points de Magie mis dans l'objet à ce moment détermine le nombre maximum que celui-ci peut stocker. Il ne sera plus possible de modifier ce montant par la suite.

Ces Points de Magie sont réutilisables uniquement si un Point d'Amélioration a été dépensé au lancement du sort. Dans ce cas, l'utilisateur de l'objet peut le recharger instantanément à partir de ses propres Points de Magie.

Si l'objet est détruit, les points de magie sont relâchés, sans conséquence sur les environs.

CULBUTE

INSTANTANÉ, MAGNITUDE 2, RÉSISTANCE (ENDURANCE), NON VARIABLE

La cible qui rate son jet de Résistance tombe à la renverse : elle subira un malus de - 25 % à son test de combat tant qu'elle restera à terre (voir page 60).

DAREDARD

MAGNITUDE 2, NON VARIABLE, TOUCHER, DÉCLENCHÉ

Ce sort s'applique à un projectile et se déclenche lorsque celui-ci est tiré ou lancé. Le tireur reçoit alors un bonus de + 25 % à la compétence de Combat à Distance et le projectile inflige + 3 dégâts. Un missile sous l'effet de Daredard ne peut bénéficier ni de Flèche de Feu, page 114, ni de Projectiles Multiples, page 118.

DÉFENSE ACHARNÉE

MAGNITUDE 2, NON VARIABLE

Ce sort s'active lorsque la cible est attaquée. Après avoir utilisé sa Réaction habituelle, la cible reçoit alors une Réaction supplémentaire gratuite.

DÉFENSE RENFORCÉE

À DISTANCE

Pour chaque point de Magnitude investi, la cible peut effectuer une autre Réaction défensive de combat rapproché à chaque round.

DÉMORALISATION

MAGNITUDE 2, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE), NON VARIABLE

Ce sort affaiblit l'ardeur combattive de la cible, qui voit toutes ses compétences d'armes réduites de moitié et qui ne peut lancer aucun sort offensif. Si ce sort prend effet avant le début du combat, la cible essaiera d'éviter le combat en fuyant ou en se rendant. Les effets de ce sort sont automatiquement annulés par le sort Fanatisme, page 114, et vice-versa.

DÉTECTER X

MAGNITUDE 1 CONCENTRATION, NON VARIABLE

Détecter X regroupe plusieurs sorts similaires, qui permettent de localiser la cible la plus proche à portée et correspondant aux critères. Cet effet est stoppé par toute substance telle que le métal, la terre ou la pierre de plus de 1 mètre d'épaisseur. Le sort est aussi partiellement bloqué par Contremagie, page 110 : le lanceur sait que la cible est protégée par le bouclier de Contremagie et qu'elle est quelque part à portée du sort, mais ne connaît pas son emplacement exact.

Voici les différents sorts de Détection :

- Détecter Ennemi : localise une créature qui désire nuire au Lanceur de Sort
- Détecter Magie : localise l'objet, la créature magique ou le sort actif le plus proche.
- Détecter Espèce : localise la créature la plus proche appartenant à l'espèce spécifiée. Exemples de ce sort : Détecter Gobelin, Détecter Rhinocéros, Détecter Elfe...
- Détecter Substance : localise la substance du type spécifié la plus proche. Exemples : Détecter Charbon, Détecter Or...



DÉVERROUILLAGE

TOUCHER, INSTANTANÉ

Le lanceur a une chance de déverrouiller une serrure égale à la Magnitude du sort x 20 %, moins tout modificateur dû à la complexité de la serrure. Si le sort est lancé sur une serrure avec un sort actif de Verrouillage, un Test d'Opposition est effectué : Magnitude du Déverrouillage x 20 % contre la Magnitude du Verrouillage x 20 %.

DISQUE FLOTTANT

CONCENTRATION, ZONE 1 PAR MAGNITUDE

Le sort crée un disque invisible d'un diamètre de 1 m par point de Magnitude. Ce disque peut supporter un poids égal à une personne et ses possessions par point de Magnitude. La vitesse de déplacement du disque, exprimée en mètres par round de combat, est égale à deux fois la Magnitude du sort.

DISRUPTION

INSTANTANÉ, RÉSISTANCE (ENDURANCE)

Disruption déchire littéralement le corps de sa cible. Celle-ci subit 1D4 dégâts par point de Magnitude, les points d'armure étant ignorés.

DISSIPATION DE LA MAGIE

INSTANTANÉ

Dissipation de Magie attaque et élimine les autres sorts. Il élimine une Magnitude combinée de sorts égale à sa propre Magnitude, en commençant par le sort le plus puissant qui affecte la cible. Si un sort ne peut être éliminé (parce que sa Magnitude est trop importante), Dissipation de Magie se termine immédiatement et aucun autre sort ne peut être éliminé. Un sort ne peut être partiellement éliminé, et de ce fait une cible sous l'effet d'un sort dont la Magnitude est plus haute que celle de la Dissipation de la Magie gardera intacts les sorts qui l'affectent.

DURCISSEMENT

MAGNITUDE 1, NON VARIABLE, TOUCHER

L'objet ciblé est rendu incassable pour la durée du sort. Une arme Durcie ne cassera donc pas en cas de Maladresse lors d'un combat, et un objet normalement trop fragile pour servir en combat sera considéré comme étant une arme improvisée.

ÉCLAIR

MAGNITUDE 3, NON VARIABLE, INSTANTANÉ, RÉSISTANCE (ESQUIVE)

Quelles que soient les conditions climatiques, le lanceur invoque un éclair depuis les cieux pour infliger 2D6 dégâts à une seule cible. La cible doit être à l'extérieur et pleinement visible, et seuls les Points d'Armure magiques protègent contre les dégâts du sort.

ÉPUISEMENT

INSTANTANÉ, TOUCHER, RÉSISTANCE (ENDURANCE)

Chaque point de Magnitude du sort augmente de un le Niveau de Fatigue de la cible qui rate un jet de Résistance.

ESPRIT DE FER

TOUCHER

Pour la durée du sort, la cible reçoit un bonus de 10 % par point de Magnitude à tous ses tests de Persévérance contre des attaques magiques mentales (Confusion, Peur, etc.) ou contre des tentatives d'Influence.

ÉVITEMENT

INSTANTANÉ

Ce sort se déclenche lorsque la cible est attaquée. Celle-ci, après avoir utilisé sa réaction normale, a droit à un nombre d'Esquives égal à la Magnitude du sort. Cependant, tous les Points de Magnitude sont activés en même temps : il n'est pas possible d'en conserver pour des rounds de combat ultérieurs.



EXPULSION SPIRITUELLE**INSTANTANÉ, RÉSISTANCE (COMBAT SPIRITUEL)**

Ce sort excommunie un esprit qui possède, secrètement ou ouvertement, un personnage (voir Possession Spirituelle, page 124). L'esprit résiste à l'expulsion en utilisant sa compétence de Combat Spirituel, avec un malus de - 10 % pour chaque point de Magnitude du sort. S'il est réduit à 0 Point de Magie, il retourne dans le Monde Spirituel. Grâce au sort, le lanceur peut engager un Combat Spirituel même s'il n'est pas chamane, mais uniquement contre un esprit possesseur, pas contre un esprit désincarné. Ce sort peut être combiné avec Fléau Spirituel et Bouclier Spirituel, mais pas avec Lien Spirituel.

EXTINCTION**INSTANTANÉ**

Ce sort éteint automatiquement un feu. À une magnitude de 1, il éteint une Flamme ; à Magnitude 2, un Petit Feu ; à Magnitude 3, un Grand Feu, et à Magnitude 4, un Feu Dantesque (voir chapitre 6 La Quête, page 79).

FANATISME**MAGNITUDE 2, NON VARIABLE**

Toutes les compétences d'armes de la cible augmentent de 25 %, mais celle-ci ne peut ni parer, ni esquiver, ni lancer de sorts. Pour la durée du sort, la cible reçoit également un bonus de + 50 % à tout test de Persévérance relevant du Moral. Les effets de ce sort sont automatiquement annulés par le sort Démoralisation, page 112, et vice-versa.

FLÉAU SPIRITUEL**TOUCHER**

Pour chaque point de Magnitude, les dégâts spirituels que le personnage inflige lors d'un combat spirituel augmentent d'un cran (1D4 devient un 1D6, 1D6 devient un 1D8, etc.). Les compétences Persévérance ou Chamanisme augmentent également de + 10 % par point de Magnitude.

FLÈCHE DE FEU**MAGNITUDE 2, TOUCHER, DÉCLENCHÉ, NON VARIABLE**

Un projectile ciblé par ce sort s'enflammera lorsqu'il sera projeté vers une cible, causant 1D10 dégâts magiques de feu au lieu de ses dégâts normaux. Flèche de feu inflige des dégâts magiques qui affectent les créatures immunisés aux dégâts normaux. Un projectile sous l'effet de Flèche de Feu ne peut bénéficier des sorts Projectiles Multiples, page 118, ou Daredard, page 112.

FORCE**TOUCHER**

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le Modificateur de Dégât de la cible augmente d'un cran (un Modificateur de 0 devient + 1D4, + 1D6 devient + 2D6 etc.) et les tests d'Athlétisme basés sur la force physique reçoivent un bonus de 10 % par point de Magnitude. Notez que les dégâts additionnels ne sont pas considérés comme magiques.

GLISSADE**MAGNITUDE 1, NON VARIABLE, RÉSISTANCE (ESQUIVE)**

Le lanceur rend le sol sous les pieds de la cible aussi glissant que de la glace. La cible doit réussir un jet d'Athlétisme pour ne pas tomber à la renverse.

IGNITION**INSTANTANÉ**

Ignition met feu à toute cible inflammable qui est à portée, hormis la chair ou la peau, créant ainsi une Flamme (voir chapitre 6 La Quête, page 79). Si la cible est attachée à un être vivant (que ce soit par les cheveux, la fourrure, ou des vêtements), alors le sort gagne le trait Résistance (Endurance).

INVESTIGATION**INSTANTANÉ**

Le lanceur obtient un bonus de + 10 % par point de Magnitude à son prochain test de compétence impliquant de découvrir des mensonges, des secrets ou des objets cachés. Ce bonus ne se cumule pas avec d'autres bonus de sort.

INVISIBILITÉ

MAGNITUDE 4, NON VARIABLE, CONCENTRATION, TOUCHER, PERSONNEL

Le lanceur est totalement invisible, mais il peut toujours être entendu, touché, ou senti, avec un malus de - 25 % aux tests de Perception. Le sort prend automatiquement fin si le lanceur se déconcentre, s'il lance un sort ou s'il attaque. Même si le lanceur jette un nouveau sort d'Invisibilité dès la fin du précédent, il sera visible pendant le temps de lancement.

INVOCATION D'ANCÊTRE

MAGNITUDE 3, NON VARIABLE, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)

Ce sort ressemble à Appel Spirituel, mais invoque un ancêtre défunt du personnage. L'ancêtre est généralement choisi aléatoirement, mais le joueur peut invoquer à nouveau un ancêtre dont il connaît le nom. L'ancêtre ne sera pas forcément aimable avec le joueur. Lancez 1D100 : si le résultat est 96-00, l'esprit sera hostile, gardant rancune envers la lignée du personnage, et l'attaquera en combat spirituel. Sinon, l'Ancêtre possèdera le personnage pour une durée en minutes égale à son POU. Pendant la durée de cette possession secrète, il partagera ses connaissances et sa magie (voir page 185).

LAME DE FEU

MAGNITUDE 4, TOUCHER, NON VARIABLE

Pour la durée du sort, l'arme ciblée inflige 1D10 dégâts magiques de feu au lieu de ses dégâts normaux. Lame de feu inflige des dégâts magiques qui affectent les créatures immunisées aux dégâts normaux. Une arme sous l'effet de Lame de Feu ne peut bénéficier des effets du sort Amélioration d'Arme, page 108.

LANGUE

MAGNITUDE 2, NON VARIABLE

Le bénéficiaire du sort peut parler parfaitement un autre langage pour la durée du sort. Il existe un sort différent par langage.

LENTEUR

RÉSISTANCE (ENDURANCE)

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le Mouvement de la cible est diminué de 2 mètres. Ce sort ne peut réduire le Mouvement de la cible à moins d'un mètre.

LIEN SPIRITUEL

PERMANENT

Ce sort doit être lancé sur un objet nommé Fétiche ou sur un familier, un animal non intelligent d'une TAI inférieure ou égale à deux fois le POU du lanceur. Grâce à ce sort, un esprit défait en Combat Spirituel en étant réduit à 0 Point de Magie peut être lié à un objet ou à un animal et forcé à servir le lanceur du sort. Pour que l'esprit puisse être lié, le lanceur doit tenir en main l'objet ou le familier. L'esprit lié a une perception limitée et ses capacités sont recensées ci-dessous. Lier un esprit à un fétiche coûte 1 PM et 1 Point d'Amélioration ; lier un esprit à un familier coûte 2 PM et 2 Points d'Amélioration.

Pouvoirs conservés. L'esprit lié conserve son INT, son POU et son CHA. Il garde aussi les souvenirs et les savoirs qu'il possédait avant le lien, ainsi que les compétences qu'il avait sous sa forme spirituelle, comme Connaissance. La Persévérance de l'Esprit demeure inchangée. L'Esquive est recalculée si nécessaire.

Lien Spirituel. Le sort oblige l'esprit à être loyal envers le lanceur et crée un lien télépathique entre eux sur une distance égale au POU du lanceur en kilomètres.

Perception Spirituelle. L'esprit lié peut percevoir d'autres esprits à une distance égale à son POU en mètres ; il pourra détecter leur type et savoir s'ils sont liés ou désincarnés.

Magie. Selon les désirs du possesseur de l'esprit lié, celui-ci peut être forcé à lancer n'importe quel sort qu'il connaît avec ses propres Points de magie. Le lancer de sort utilise la compétence adéquate de l'esprit, pas celle du possesseur. L'esprit ne pourra pas récupérer les sorts de Magie Divine utilisés tant qu'il n'a pas été libéré.



Réservoir Magique. Le possesseur de l'esprit lié peut puiser dans les Points de Magie de celui-ci, mais un esprit dont les Points de Magie ont été réduits à 0 sera automatiquement libéré.

Limitations physiques. À moins d'utiliser les sorts adéquats, comme Communication Mentale, l'esprit ne peut communiquer qu'avec son possesseur, et uniquement par télépathie. L'esprit lié à un fétiche ne peut pas se déplacer.

Capacités du familier. Le familier possède toutes les capacités habituelles de la créature d'origine : un aigle peut voler, un cheval peut servir de monture, etc. Toutefois, pendant les 1D6 jours qui suivent la création du familier, celui-ci subit un malus de - 25 % à toutes ses capacités ; le temps que l'esprit lié s'habitue à son nouveau corps. Le meneur de jeu peut aussi décider que l'esprit lié est capable d'apprendre de nouvelles capacités : un esprit lié à un perroquet pourrait apprendre à parler, un singe pourrait apprendre à écrire, etc.

Forme physique. L'esprit lié possède un nombre de PV égal au familier ou au fétiche auquel il est lié. Si le familier est tué ou si le fétiche est brisé, alors l'esprit est libéré instantanément et retourne dans le Monde Spirituel.

Combat Spirituel. Un esprit lié ne peut pas engager un combat spirituel, mais il peut combattre normalement s'il est attaqué par un autre esprit ou un chamane, en utilisant sa valeur de Dégâts Spirituels d'origine. S'il est réduit à 0 Point de Magie, il retourne dans le Monde Spirituel et ne peut pas être lié à nouveau.

Libérer des esprits liés. Un esprit lié peut être relâché selon les moyens énoncés plus haut, et celui qui l'a capturé peut aussi le libérer à n'importe quel moment.

Limites aux esprits liés. Un personnage peut avoir à son service un nombre d'esprits liés égal à ½ de son POU s'il est chamane, ¼ sinon. Si le POU du personnage baisse, cette limite baisse aussi, forçant peut-être le personnage à choisir un esprit à libérer.

Lier des esprits gardiens. L'esprit gardien qui est lié à un lieu ou à une tâche reçoit un ensemble de conditions stipulant quand il doit attaquer des

adversaires. La première condition est gratuite, mais les suivantes coutent chacune un Point d'Amélioration. Toutes les conditions doivent inclure une limite de durée. Voici quelques exemples de conditions : tu dois garder ce portail jusqu'à ce que le temple tombe, tu dois surveiller cette tombe pendant cent ans, tu dois garder cet enfant jusqu'à ce qu'il devienne un homme. Les esprits gardiens resteront à leur poste jusqu'à ce que leurs conditions soient caduques ou qu'ils soient défaits. Ils ne comptent pas dans le quota d'esprits liés du personnage propriétaire, mais il n'est pas possible de lier un nombre d'esprits gardiens supérieur à ½ son POU.

LIRE LES ÉMOTIONS

MAGNITUDE 1, NON VARIABLE, INSTANTANÉ, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)

Ce sort permet de connaître le véritable état émotionnel de la cible, si celle-ci rate un jet de Résistance.

LUMIÈRE

MAGNITUDE 1, NON VARIABLE, ZONE 10

Ce sort amène l'objet ou l'être vivant ciblé à dispenser une lumière couvrant la zone d'effet. En termes de jeu, cette zone est éclairée normalement (voir page 76). Notez que seule cette zone est illuminée : tout ce qui est en dehors de cette zone ne l'est pas. Ce sort ne crée pas de flamme, mais une lumière brute.

MAIN MORTELLE

INSTANTANÉ, MAGNITUDE 4, NON VARIABLE, RÉSISTANCE (ENDURANCE), TOUCHER

Une fois son corps emplis de l'énergie du sort, le lanceur peut infliger une blessure affreuse par simple contact, en touchant une cible qui ne s'y attend pas ou en réussissant une attaque sans arme contre une cible préparée. La cible qui rate son test de Résistance perd immédiatement la moitié de ses PV maximum et subit une Blessure Grave (si cette règle optionnelle est utilisée). Si le test est réussi, la cible perd seulement 1D4 PV. L'armure ne protège pas contre ces dégâts.

MARCHER SUR (ÉLÉMENT)

MAGNITUDE 3

Pour la durée du sort, le bénéficiaire peut marcher sur l'élément spécifié (Air, Ténèbres, Terre, Feu, Eau) sans couler ou subir de dégâts dus à l'élément. Il devient ainsi capable de marcher sur de la lave, des sables mouvants, un cours d'eau, et même de l'air. Chaque point de Magnitude supplémentaire augmente d'une minute la durée du sort.

MÉFAIT

MAGNITUDE 2, NON VARIABLE, TOUCHER, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)

Ce sort inflige une malédiction mineure à une cible. Lancez un D20 et consultez le tableau ci-dessous pour connaître l'effet précis, qui durera jusqu'à la fin du sort.

MOBILITÉ

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, la Capacité de Mouvement de la cible est augmentée de deux mètres.

MORSURE GLACIALE

MAGNITUDE 2, NON VARIABLE, INSTANTANÉ, RÉSISTANCE (ENDURANCE)

Le lanceur gèle la cible et lui inflige 1D8 dégâts, en ignorant les Points d'Armure. Les protections magiques contre le froid peuvent bloquer cet effet, mais les objets normaux (comme des habits d'hiver) sont inefficaces.

MORTELAME

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle arme. Pour chaque point de Magnitude, les dégâts de l'arme ciblée sont réduits de 1.

MUR DE TÉNÈBRES

ZONE 5, MAGNITUDE 2, NON VARIABLE

Les sources de lumière comprises dans la zone n'éclairent plus et les personnages ou les créatures avec une vue normale ne voient plus rien. Les autres sens, comme le sonar de la chauvesouris ou la Vision Nocturne continuent toutefois de fonctionner.

Le lanceur peut déplacer le Mur de Ténèbres de 15 m par Round de Combat. Si cette option est choisie, le sort reçoit la caractéristique Concentration (voir page 104).

D20 RÉSULTAT

- | | |
|----|--|
| 1 | Les vêtements disparaissent |
| 2 | Les cheveux deviennent verts. |
| 3 | Les cheveux tombent. |
| 4 | De la barbe pousse, quel que soit le sexe. |
| 5 | L'arme devient un bouquet de fleurs. |
| 6 | L'armure devient un vêtement festif typique du sexe opposé. |
| 7 | Les pieds deviennent des pattes de canard. |
| 8 | La tête devient celle d'un animal domestique (cochon, vache, mouton, etc.) |
| 9 | La victime dégage une odeur d'excrément (-25 à tout jet d'Influence ou de Tromperie). |
| 10 | La cible est prise de tremblements convulsifs : -25 % aux attaques, à l'Athlétisme et à tout jet impliquant de la dextérité. |
| 11 | Les paroles de la cible sont du charabia. |
| 12 | La victime dit les choses les plus inappropriées aux pires moments : -25 % aux jets d'Influence. |
| 13 | En cas d'échec à un jet de Persévérance, la cible s'endort pendant 1D6 rounds dès qu'elle engage un combat. |
| 14 | La cible émet de forts bruits de flatulence quand elle se déplace : -25 % aux jets de Tromperie. |
| 15 | La victime se sent obligée de dire tout le temps la vérité. |
| 16 | Personne ne prend la cible au sérieux : -25 % aux jets d'Influence pour convaincre autrui. |
| 17 | Se transforme en chien (voir page 222) |
| 18 | Les bras sont incapables de porter quoi que ce soit. |
| 19 | La taille de la cible est réduite de moitié. |
| 20 | Lancez deux fois le dé. |



NUÉE DE COUPS**INSTANTANÉ**

Pour chaque point de Magnitude, le lanceur peut lancer une attaque sans arme supplémentaire, au même ordre de DEX qu'il aurait effectué une attaque normale.

PERCER**TOUCHER**

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle arme avec une lame ou une pointe. Lorsque l'arme touche une cible en armure, elle ignore un point d'armure par point de Magnitude. Une arme enchantée par le sort Percer peut transpercer une armure magique aussi facilement qu'une armure normale.

PERSPICACITÉ**MAGNITUDE 2, NON VARIABLE**

Le bénéficiaire du sort connaît intuitivement la réponse à une question mineure qui le concerne directement.

Exemple. À La question « Pourquoi ne puis-je blesser la créature ? », le sort apporterait la réponse « Parce que ton épée n'est pas enchantée », alors que la question « Pourquoi ne pouvons-nous pas blesser la créature ? » n'amènerait aucune réponse.

PEUR**MAGNITUDE 2, NON VARIABLE, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)**

En cas d'échec du jet de résistance, la cible est effrayée pendant 1D6 rounds. Les cibles effrayées doivent se retirer du combat pour la durée du sort et s'éloigner aussi vite que possible du lanceur.

POIDS PLUME

Pour chaque point de Magnitude du sort, la cible enlève un Dé de Dégât de chute.

POIGNÉE D'OR

Ce sort crée 1D10 ducats par point de Magnitude. Ces pièces disparaissent à la fin du sort.

PROJECTILES MULTIPLES**TOUCHER, DÉCLENCHÉ**

Le personnage qui réussit à lancer le sort emplit un projectile d'énergie magique pendant dix minutes au maximum. Un projectile sous l'effet du sort ne peut bénéficier des effets de Flèche de Feu, page 114, ou DareDard, 112.

Quand le projectile enchanté est lancé ou tiré, un projectile magique supplémentaire est créé pour chaque point de Magnitude du sort. Chaque attaque de projectile magique est testée séparément et inflige le même nombre de dégâts que l'original (mais le Modificateur de Dégât du personnage n'est pas comptabilisé). Les projectiles créés avec ce sort sont magiques et affectent par conséquent les créatures qui ne peuvent être atteintes que par magie. Par contre, ils ne peuvent pas infliger de dégâts critiques, même si le projectile originel en avait la capacité.

PROTECTION

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, un point d'armure est ajouté à la cible. Ces points s'ajoutent aux points d'armure existants et sont traités de la même façon.

RÉCUPÉRATION**INSTANTANÉ, TOUCHER**

Pour chaque point de magnitude, la cible perd un niveau de fatigue.

RÉDUIRE (COMPÉTENCE)**DURÉE 5, À DISTANCE, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)**

Comme Augmenter (Compétence), page 108, il s'agit d'une famille de sorts, chacun d'entre eux affectant une compétence différente. Pour chaque point de Magnitude du sort, la cible reçoit une pénalité de - 10 % sur tout test concernant la compétence affectée.

Alternativement, pour chaque point de Magnitude en plus, le lanceur peut affecter une cible supplémentaire. Le Malus peut être divisé entre les différentes cibles du moment que chaque malus est un multiple de - 10 % et que le total des malus est égal à - 10 % par point de Magnitude. Utilisée de la sorte, chaque cible est affectée séparément; une cible peut réussir à résister au sort alors que les autres peuvent échouer et être affectées.

Les sorts de ce type les plus courants sont :

- Réduire (Perception), souvent utilisé par les voleurs;
- Réduire (Négoce), utilisé par les marchands sournois;
- Réduire (Persévérance), utilisé par les magiciens pour affaiblir la défense magique de leurs ennemis.

REPOUSSER

INSTANTANÉ, RÉSISTANCE (ENDURANCE)

La cible qui rate son jet de Résistance est repoussée d'un nombre de mètres égal à la Magnitude du sort.

RESPIRATION AQUATIQUE

TOUCHER

La cible peut respirer sous l'eau tant que le sort fait effet. Pour chaque point de Magnitude, une personne supplémentaire peut être affectée par le sort ou bien la durée du sort peut être augmentée d'une minute. Ce sort n'a aucune incidence sur la capacité de la cible à respirer de l'air.

SAUT OFFENSIF

MAGNITUDE 2, NON VARIABLE

Le bénéficiaire du sort peut sauter en guise de mouvement normal, puis donner un coup de pied à la fin du mouvement.

SECONDE VUE

MAGNITUDE 3, NON VARIABLE

Seconde vue permet au lanceur d'estimer le POU de chaque créature et objet magique à sa portée. Seconde Vue est bloquée par tout ce qui bloque la vue normale. Le lanceur sait si l'aura créée par le POU d'une cible est plus ou moins importante que son POU, ou si le POU de la cible est à trois points de plus ou de moins que son POU.

En plus, Seconde Vue procure un bonus de + 25 % aux tests de Perception pour remarquer les objets magiques ou personnes cachés. Le sort révèle aussi les entités invisibles, qui apparaissent comme des images floues (considérez de telles cibles comme partiellement camouflées).

SOINS

INSTANTANÉ, TOUCHER

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le lanceur restaure un PV à lui-même ou à une cible de la même espèce que lui. Si la cible est d'une autre espèce, les PV reçus sont divisés par deux (minimum d'un PV).

Une Magnitude de 6 ou plus rattache un membre coupé si le sort est lancé dans les 10 Rounds qui suivent la perte du membre.

Une Magnitude de 5 ou plus guérit la cible de tout poison ou maladie qui l'affecte.

SOUFFLE DRACONIQUE

MAGNITUDE 2, NON VARIABLE, INSTANTANÉ, RÉSISTANCE (ESQUIVE)

Le lanceur projette un jet de flamme vers la cible. Si celle-ci rate son jet de Résistance, elle subit 1D10 dégâts de feu magique. Les Points d'Armure protègent contre ces dégâts.

SOUTIEN

MAGNITUDE 2, NON VARIABLE, TOUCHER

La cible du Soutien bénéficie des effets de tout sort de Protection ou de Contremagie actif chez le lanceur.



TIRER/POUSSER**INSTANTANÉ, RÉSISTANCE (ENDURANCE)**

Le lanceur peut éloigner ou rapprocher de lui en ligne droite un objet de 3 TAI ou ENC par point de Magnitude, comme s'il le poussait ou le tirait brusquement. L'objet ne se déplace pas assez vite pour causer des dégâts, sauf s'il est naturellement dangereux (une bouteille d'acide, par exemple) et le lanceur n'a pas de contrôle sur la distance parcourue par l'objet, car cela dépend de l'emplacement de l'objet et de la surface sur laquelle il repose. Les créatures vivantes ciblées par ce sort ont droit à un jet de Résistance.

VAPEURS TOXIQUES**MAGNITUDE 2, NON VARIABLE, ZONE 10 M, RÉSISTANCE (ENDURANCE)**

Ce sort remplit une zone de 10 m de rayon d'un gaz vert épais et asphyxiant. En cas d'échec au test de Résistance, toute créature vivante qui respire de l'oxygène subit 1D4 dégâts par round et tousse tellement qu'elle ne peut plus agir pour le reste du round. À chaque round suivant, elle aura droit à un nouveau jet de Résistance pour arrêter de tousser, mais elle subira les 1D4 dégâts tant qu'elle restera dans le nuage gazeux. L'épaisseur du nuage fait office d'abri pour les créatures en son sein : les attaques rapprochées et à distance contre elles subissent respectivement un malus de - 25 % et de - 50 %.

VERROUILLAGE**TOUCHER, PERMANENT**

L'objet ciblé doit être une serrure, comme celles que l'on peut trouver sur des portes ou des coffres. Une fois enchantée, la serrure peut résister à des tentatives d'ouverture avec une chance égale à Magnitude du sort x 10 %. Le sort se dissipe une fois la serrure forcée ou crochetée.

VIGILANCE DÉFENSIVE**MAGNITUDE 1, NON VARIABLE**

Pour la durée du sort, la cible peut réagir à des attaques de flanc ou par-derrière comme si elles

étaient des attaques frontales. Toutefois, le sort n'accorde aucune réaction supplémentaire.

VIGUEUR**TOUCHER**

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, les PV de la cible augmentent de 2. Les PV de la cible ne peuvent augmenter au-delà du double de leur valeur originelle. Les dégâts sont retirés en priorité à ces PV « magiques » ; ainsi quand le sort prendra fin, les dégâts infligés aux PV magiques disparaîtront aussi. Si vous utilisez la règle des Blessures Graves, recalculez le Niveau de Blessure Grave pendant l'effet de ce sort.

VOIX TONNANTE

Ce sort confère au lanceur une voix puissante et impérieuse, qui peut être entendue à une distance en mètres égale à Magnitude x 100. De plus, chaque point de Magnitude octroie 10 % à la compétence Influence du lanceur.

VOL D'ÉNERGIE**INSTANTANÉ, TOUCHER, RÉSISTANCE (ENDURANCE)**

Chaque point de Magnitude de ce sort draine un niveau de fatigue de la cible, si elle échoue à un test d'Endurance.

VOMISSEMENT**À DISTANCE, RÉSISTANCE (ENDURANCE)**

La créature ciblée vomit pendant 1 round par point de Magnitude, ce qui la rend incapable d'agir. En cas de Maladresse au jet de Résistance, elle perd aussi 1D6 PV.

YEUX DERRIÈRE LA TÊTE**MAGNITUDE 2, NON VARIABLE**

La cible peut voir derrière elle, comme si elle avait des yeux derrière la tête. Cela lui permet d'effectuer des jets de Perception et de se rendre compte de la présence de créature derrière elle.

CHAMANES

Pour les chamanes, chaque chose est insufflée d'un esprit avec lequel il est possible de communiquer pour bénéficier de son savoir ou pour l'amener à exercer une influence directe sur le monde matériel. Les esprits évoluent dans le Monde Spirituel, qui coexiste avec le monde matériel tout en étant invisible aux yeux des habitants de celui-ci. Un village peut ainsi avoir un esprit gardien qui agit sur la fertilité des villageois et de leur bétail, ainsi que sur leurs récoltes. Si les villageois honorent cet esprit par des offrandes, leurs enfants et leurs animaux naitront en bonne santé et les champs fourniront des récoltes abondantes. Mais s'ils se montrent négligents, l'esprit risque de les maudire.

Du fait de l'impact des esprits sur le monde matériel, les chamanes jouent un rôle essentiel. Ils sont pour ainsi dire les ambassadeurs de la communauté auprès du Monde Spirituel : ils veillent sur les esprits des ancêtres, sollicitent l'aide d'esprits amis, et chassent les esprits hostiles.

Les aptitudes et pouvoirs des esprits sont détaillés dans le Chapitre 11 Créatures, page 185.

Devenir Un Chamane

D'ordinaire, c'est le Monde Spirituel qui choisit le futur chamane. Celui-ci entend l'appel du Monde Spirituel et entre en résonance avec lui. Lors de cette période, le commun des mortels peut croire qu'il a sombré dans la folie ; c'est pourquoi un chamane le prend généralement sous son aile et lui enseigne les compétences dont il aura besoin dans sa nouvelle vocation.

En termes de jeu, le personnage dépense cinq Points d'Amélioration et acquiert les compétences chamaniques à leur score de départ. Devenir chamane est un engagement important qui est normalement inaccessible à un personnage débutant, sauf permission du meneur de jeu.

CHAMANISME (INT+POU)

Cette compétence confère des aptitudes magiques, qui sont activables ou toujours actives sans avoir à dépenser des Point de Magie.

Combat Spirituel Amélioré – Les chamanes sont les plus aptes à traiter avec le Monde Spirituel et à comprendre les faiblesses de leurs ennemis spirituels. Un chamane inflige 1D6 dégâts aux Points de Magie de sa cible à chaque fois qu'il réussit une attaque spirituelle, au lieu de 1D4 habituellement. En plus de cette augmentation des dégâts, un chamane peut utiliser sa compétence de chamanisme dans un Combat Spirituel, si celle-ci est supérieure à sa Persévérance.

Charisme Spirituel – Les chamanes contrôlent mieux les esprits : ils peuvent avoir un nombre d'esprits liés égal à la moitié de leur POU.

Dissociation Corporelle – Le chamane peut placer son corps dans un sommeil profond pendant que son esprit voyage dans le Monde Spirituel. Les deux sont connectés par une mince corde argentée ; si son corps est détruit, le chamane est effectivement mort, son esprit demeurant piégé dans le Monde Spirituel. Si le chamane est réduit à 1 ou 0 Point de Magie pendant qu'il est dans le Monde Spirituel, son esprit retrouve immédiatement son corps. Sous sa forme « dissociée », le chamane peut engager un Combat Spirituel avec une compétence égale à son score en chamanisme. Pendant le temps passé dans le Monde Spirituel, le chamane n'a pas de corps physique ; il est donc dépourvu de FOR, CON, DEX et TAI, et il ne pourra pas utiliser une compétence basée sur ces caractéristiques ou requérant une présence physique. Le seul moyen pour le chamane d'interagir avec le monde matériel est par le biais de lancements de sorts ou d'assauts spirituels. Tant qu'il reste Dissocié, le chamane est invisible sur le monde matériel.

Voir dans le Monde Spirituel – Le chamane peut toujours voir ce qui se produit dans le Monde Spirituel, ce qui lui permet de détecter les esprits qui sont invisibles aux non-chamanes.



Sentir l'harmonie du Monde Spirituel – Cette aptitude permet au chamane de sentir si quelque chose est anormal dans le Monde Spirituel, dans un rayon égal à son POU en kilomètres.

Connaissance du Monde Spirituel – Le chamane apprend la «géographie» du Monde Spirituel et ses habitants.

Éveiller le Double Spirituel – Quand un personnage atteint le statut de chamane, il peut accomplir un rituel destiné à éveiller son Double Spirituel, un guide spirituel créé à partir du propre esprit du chamane et qui l'aide à pratiquer sa magie. Le rituel coute 2 points d'Amélioration, et toutes les traditions chamaniques n'ont pas forcément de Double. Voir la section suivante pour plus de détail sur le Double chamanique.

Nouveaux sorts – Un chamane apprend habituellement les sorts de Magie Commune suivants : Expulsion Spirituelle (page 114), Fléau Spirituel (page 114) et Appel Spirituel (page 109).

Le Double Chamanique

De nombreux chamanes accomplissent des quêtes ou des voyages spirituels afin d'éveiller leur Double, un guide magique qui est comme l'ombre du chamane dans le Monde Spirituel. Les pouvoirs du Double sont les suivants :

L'INT, le POU et le CHA du Double sont égaux à ceux du chamane au moment de sa création.

Le Double est un esprit désincarné qui peut, à l'aide du chamane, voyager entre le Monde Spirituel et le monde matériel, mais dans des circonstances particulières décrites ci-dessous.

Comme ils sont en contact télépathique permanent, le chamane et le Double peuvent communiquer instantanément, connaître toute la magie de leur alter ego et lancer ses sorts. Un Double peut utiliser sa magie sur le chamane même quand ce dernier est évanoui, mais il ne peut pas utiliser la magie du chamane à ce moment.



Quand un chamane se dissocie de son corps, son Double peut prendre possession de celui-ci jusqu'au retour du chamane. Le Double empêche alors le corps du chamane d'être possédé par des esprits hostiles, en le défendant et en le soignant grâce à sa magie, mais il n'a pas le pouvoir de déplacer le corps.

Le Double augmente son POU lorsque celui du chamane augmente.

Le Double peut être envoyé pour attaquer en combat spirituel des adversaires spirituels ou corporels ; il peut engager librement ce combat. Un Double qui défait un esprit peut le renvoyer dans le Monde Spirituel ou l'emprisonner pendant POU minutes, permettant au chamane d'accomplir un rituel de Lien Spirituel sur l'esprit captif. Un Double qui bat un être corporel le fait sombrer ou lui dévore 1D6 POU (au choix du chamane). Si un Double est vaincu en combat spirituel, il ne peut pas être lié, mais il est envoyé dans le Monde Spirituel pendant 1D6 jours, durant lesquels le chamane ne peut pas le contacter.

Le Double a une compétence de combat Spirituel égale à la compétence Chamanisme du chamane et inflige 1D6 dégâts spirituels.

Le Double ne compte pas dans le nombre maximum d'esprits pouvant être liés par le chamane.

Un Double se manifeste d'une manière qui représente en quelque sorte le for intérieur du chamane : un chamane farouche et brave pourra avoir un Double ressemblant à un tigre et le Double d'un monstrueux chamane homme-bête serait une horreur mutante griffue avec des yeux ardents.

Combat Spirituel

Tous les esprits du Monde Spirituel ne sont pas amicaux : certains seront des esprits gardiens qui attaqueront tout intrus ou des esprits hostiles lâchés en combat par des adversaires chamanes, d'autres seront des entités maléfiques que le chamane rencontrera dans ses voyages dans le Monde Spirituel.

En de tels cas, un Combat Spirituel aura lieu.

PROCÉDURE

Le Combat Spirituel est un Test d'Opposition (voir page 39) qui se déroule comme un combat normal, à la différence que les personnages impliqués dans un combat spirituel peuvent seulement se battre ou lancer des sorts pour gagner plus facilement.

Tous les esprits ont une compétence représentant leur capacité au combat spirituel : griffes spectrales, morsure, etc. C'est la compétence utilisée pour effectuer le Test d'Opposition. Cette attaque provoque des dégâts spirituels qui, contrairement aux dégâts normaux, sont retranchés des points de Magie et non pas des PV.

Les non-chamanes utilisent leur compétence Persévérance pour le Test d'Opposition, alors que les chamanes peuvent utiliser la valeur la plus élevée entre leurs compétences Persévérance et Chamanisme. Les dégâts spirituels de base sont égaux à 1D4 pour les non-chamanes et à 1D6 pour les chamanes.

Seuls les esprits et les chamanes peuvent engager un combat spirituel, à moins d'être sous l'effet de certains sorts. Toutefois, quiconque est attaqué en combat spirituel peut se défendre. Un chamane désincarné ou un Double est capable d'engager un combat spirituel avec un esprit ou un être corporel ; cependant, sous cette forme un chamane risque d'être affecté par un Lien Spirituel (voir page 115).

Le perdant du Test d'Opposition perd un nombre de Points de Magie égal aux dégâts spirituels de son adversaire. Certains sorts peuvent réduire ou augmenter ces dégâts.

Plus l'esprit est puissant, plus il infligera de dégâts spirituels. Pour chaque tranche de 10 points de POU au-dessus de 20 qu'il possède, ses dégâts spirituels seront augmentés de + 1D6.

À n'importe quel moment du combat, si un des combattants remporte le Test d'Opposition 3 fois d'affilée, il peut rompre le combat spirituel. Son adversaire ne pourra pas l'engager en combat spirituel avant un nombre de minutes égal au POU du vainqueur.



Si les Points de Magie d'un combattant sont réduits à 0, il perd le combat, mais ne meurt pas. Le résultat de cet échec varie selon la nature du combattant :

- Si un esprit est réduit à 0 PM et qu'aucune autre action n'est tentée, l'esprit est forcé de demeurer dans le Monde Spirituel pendant un nombre de jours égal au POU du vainqueur.
- Si un esprit est réduit à 0PM et que l'adversaire lui lance Lien Spirituel (page 115), il se retrouve alors lié au service du vainqueur.
- Si le perdant a un corps matériel, l'esprit vainqueur peut choisir de le posséder (voir Possession, page 124).
- Si un esprit possédant un corps est contraint à un combat spirituel par le sort Exorcisme (Magie Divine, page 145), Expulsion Spirituelle (Magie Commune, page 114) ou un sort similaire et qu'il est vaincu, il est alors éjecté du corps et renvoyé dans le Monde Spirituel. Il ne pourra plus tenter de posséder à nouveau cette victime. L'esprit de la victime possédée peut alors reprendre sa place.

Possession Spirituelle

La Possession est le vol ou l'occupation d'un corps physique par un esprit. Toutes les formes d'esprit de possession peuvent être chassées par Exorcisme, Expulsion Spirituelle ou autres sorts similaires. Il existe deux types de possession :

SECRÈTE

Un type de possession où l'esprit se cache dans le corps de la victime. Il exerce seulement un contrôle partiel, quand il a besoin d'utiliser le corps de la victime. Il s'agit de la forme de possession généralement utilisée par les ancêtres, les esprits de soin ou de maladie.

DOMINANTE

L'esprit prend le contrôle total du corps de la victime ; l'esprit de la victime est emprisonné dans le corps, incapable d'agir tant que l'esprit hostile n'est pas exorcisé ou défait. C'est la forme

la plus dangereuse de possession, car l'esprit se soucie généralement peu du corps qu'il habite : après tout, si le corps meurt, l'esprit peut dans la plupart des cas retourner sans dommage à son ancienne existence.

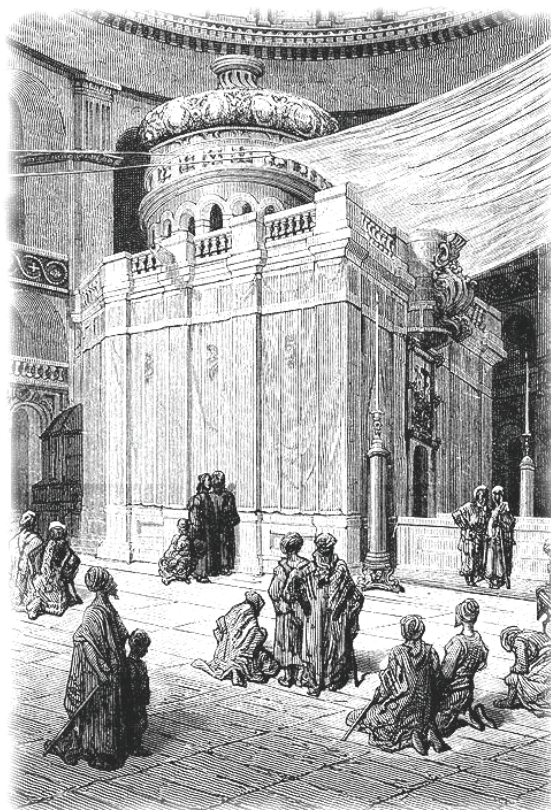
CULTES HÉROÏQUES

En accomplissant des exploits mémorables, les personnages de niveau Superhéros peuvent faire l'objet d'un culte et ainsi devenir une source de Magie Commune.

Inspiration

Pour être à l'origine d'un nouveau sort, le personnage doit :

- être au moins de niveau Superhéros ;
- avoir une compétence à 100 % ou plus ;
- dépenser un Point d'Héroïsme ;
- réussir son action.



Exemple. Au cours d'une bataille, le seigneur orc Throank voit devant lui une imposante pile de cadavres orcs. En se rapprochant, il doit subir les quolibets des guerriers nains positionnés au sommet de la pile : « tu ne pourras jamais nous atteindre, les orcs ne savent pas sauter ! » Enragé, Throank veut venger les siens. John, le joueur, dépense un Point d'Héroïsme et obtient une Prouesse lors du test d'Athlétisme (112 %). Throank accomplit un bond prodigieux qui l'amène au beau milieu des nains pétrifiés de surprise. À la fin de la bataille, John et le meneur de jeu décident de créer un nouveau sort.

LE BOND FURIEUX DE THROANK MAGNITUDE 2, INSTANTANÉ

Ce sort donne à son bénéficiaire un bonus de + 25 % à un test d'Athlétisme et double sa distance de saut horizontal ou vertical. Le bénéficiaire peut obtenir le bonus de charge lorsqu'il utilise ce sort, mais n'a pas droit à des réactions défensives lors du saut ou de l'atterrissage.

Adoration

L'adorateur peut obtenir le nouveau sort du héros après avoir suivi un rituel : prière devant l'icône du héros, visualisation du héros lors d'une méditation, pièce de théâtre qui relate la vie du héros et son exploit, etc.

Tant que le héros est vivant, l'apprentissage du sort coûte le double de Points d'Amélioration. En dehors de cela, il respecte les couts d'Amélioration normaux.

Un culte héroïque peut être défini comme un culte normal, bien qu'il ne propose souvent qu'un ou deux sorts, ceux que le héros a inspirés. Souvent, un tel culte est associé au culte divin auquel le héros appartenait de son vivant.

THROANK LE FLÉAU DES NAINS (CULTE HÉROÏQUE ORC)

Compétences : Combat Rapproché, Combat Sans Arme, Athlétisme, Ennemi (Nain).

Sorts : Amélioration d'Arme, Bond Furieux de Throank.

Adorateurs : guerriers orcs.

Devoirs des adorateurs : combattre les ennemis des orcs, défendre les intérêts des orcs, exterminer les nains.

DERNIÈRES CONSIDÉRATIONS

Créer un sort de Magie Commune

Un sort de Magie commune devrait :

- affecter une seule personne ;
- avoir un effet très spécifique, sans être anecdotique. S'il n'est là que pour l'ambiance, les joueurs ne l'utiliseront jamais ;
- être moins puissant qu'un sort de Magie Divine ou de Sorcellerie ;
- être capable de monter en puissance. Un sort de faible Magnitude est destiné aux non-initiés, alors qu'un sort de Magnitude élevée sera le domaine réservé de véritables magiciens ou d'aventuriers expérimentés.

CONSEIL AU MENEUR DE JEU : UN SORT DOIT ÊTRE UNIQUE !

Évitez de multiplier les sorts de Magie Commune aux effets presque identiques, car cela ne fera que créer de la confusion chez les joueurs.



MAGIE UNIQUE (OPTION)

Vous pouvez utiliser la Magie Commune pour gérer tous les types de magie de votre cadre de jeu : ainsi, les sorciers possèderaient des livres remplis de sorts de Magie Commune, tandis que les prêtres apprendraient la Magie Commune à partir des écrits de leur culte, etc.

UNE MAGIE SPIRITUELLE ?

La Magie Commune est une Magie Spirituelle, qui peut tirer sa source de l'esprit du lanceur ou d'esprits liés ou alliés.

PROUESSES HÉROÏQUES (OPTION)

Il arrive qu'un joueur imagine un concept de personnage dépourvu de magie. Pour éviter que le personnage soit surclassé, une solution serait d'utiliser la Magie Commune comme un système de prouesses : les Points de Magie mesureraient alors la force de concentration ou de volonté permettant au personnage d'accomplir des exploits.

Exemple : le Barbare de Rob

Blastok le Barbare dispose du sort Coordination. Pendant le lancement du sort, au lieu de détailler de spectaculaires effets pyrotechniques, Rob décrit le barbare en train de se concentrer sur ses mouvements pour décupler son agilité.



CHAPITRE 9 : MAGIE DIVINE

ACCOMPLISSEZ LA VOLONTÉ DES DIEUX !

Ce type de magie s'obtient en adorant un dieu ou une déesse qui, en retour, offre des sorts.

La première étape de l'apprentissage de la magie Divine consiste à rejoindre un culte adorant la divinité dont la magie intéresse le personnage.

CULTES

Les cultes sont les religions des mondes fantastiques ; leur taille peut varier de la poignée d'adorateurs se rassemblant en secret pour honorer la mémoire d'un héros aux millions de dévots d'un puissant dieu solaire.

Ils enseignent à leurs membres des sorts de Magie Commune associés à leur dieu et entretiennent des temples où les adorateurs peuvent apprendre la Magie Divine directement de leur Divinité. Ils ont des règles et des attentes vis-à-vis de leurs adorateurs, qui seront exclus en cas de manquement à leurs devoirs.

Chaque culte est décrit selon le format suivant :

Nom du Dieu ou de la Religion.

Résumé. Cette description couvre brièvement la mythologie du culte et sa place actuelle dans le monde.

Adorateurs. Le type de personnes qui composent le culte.

Type de culte. Ceci décrit le type du culte et sa taille. Les Grandes Divinités sont adorées par des millions de personnes et connues du monde entier. Les Divinités Majeures sont importantes dans une région spécifique et ont des centaines de milliers d'adorateurs. Les Divinités Mineures sont habituellement les membres mineurs d'un panthéon et ne sont révérees que par quelques personnes. Les Cultes des Héros honorent des héros dont les exploits et les pouvoirs magiques ont survécu à leur mort.

Compétence du culte. Ces compétences sont favorisées par la Divinité du culte et les prêtres les enseignent aux adorateurs.

Devoirs des Adorateurs. Ce que le dieu et le culte attendent de ses membres. Un personnage qui remplit ses devoirs avec zèle avancera dans la hiérarchie du culte, mais il risque l'excommunication s'il se montre négligent.

Sorts du culte. Ils mêlent habituellement les sorts de Magie Commune et de Magie Divine. Les deux types sont accessibles quand ils sont en accord avec la sphère d'influence du dieu. Ainsi, un dieu de la guerre est plus susceptible d'apprendre Amélioration d'Arme (Magie Commune) et Rage de Bataille (une Magie Divine spécifique à ce dieu) que des sorts de soin.

Bénéfices particuliers. Tout bonus aux compétences ou autres capacités ou avantages spéciaux qu'un adorateur reçoit en étant membre du culte.

EXEMPLE : LE CULTE DE LA TERRE MÈRE

Omnisciente et aimante, la Terre Mère est connue de tous. Certains croient même qu'elle est le monde lui-même. Elle est la source de tous les bienfaits de la nature, mais elle a aussi une face sauvage qui s'exprime en ouragans, raz de marée et autres désastres naturels.

Adorateurs : dans les zones civilisées, le culte rassemble les paysans et les hommes des bois. Dans les étendues sauvages des Sombreterres, il est surtout populaire chez les Elfes, les Satyres et les Hommes des Bois. Le culte se trouve partout où des créatures ont une connexion avec la nature.

Type de Culte : grande Divinité.

Compétences de Culte : Connaissance de la Nature, Endurance, Soigner.

Devoirs des adorateurs : respecter la Terre. Ne pas souiller ou polluer l'environnement. Prononcer une courte prière de remerciement à



l'esprit de l'animal qui est tué pour sa chair, afin qu'il puisse être renvoyé à la Terre Mère.

Sorts du Culte :

- Magie Commune : Protection, Soins.
- Magie Divine : tous les sorts communs + Absorption, Berserk, Guérison Divine.

Bénéfices spéciaux : bonus de 25 % à la compétence Connaissance de la Nature.

Points D'Amélioration Et Devoirs Des Adorateurs

Quand un personnage accomplit une action qui remplit un de ses devoirs d'adorateur, il gagne un Point d'Amélioration pour un acte mineur et trois pour un acte majeur.

Quand un personnage entreprend une action qui va à l'encontre d'un des devoirs, il perd entre un et trois Points d'Amélioration, selon la gravité de la transgression. S'il n'a pas de Points, il perdra un de ses sorts, sur une base d'un sort par Point d'Amélioration qu'il aurait dû perdre. Le joueur choisit les sorts qu'il perd, mais ils doivent faire partie de ceux obtenus auprès du culte, et la Magie Divine est perdue avant la Magie Commune.

Exemple. Gerik a provoqué la colère de son dieu et doit perdre un Point d'Amélioration. Comme il n'a plus de Points d'Amélioration, il perd Bouclier 3, appris précédemment grâce du culte, qui devient Bouclier 2.

Si le personnage n'a ni Point d'Amélioration ni sort à perdre, il est alors excommunié du culte et ne pourra plus jamais le rejoindre.

Rangs De Culte

Il existe quatre rangs d'appartenance à un culte : membre laïc, initié, prêtre et guerrier sacré.

MEMBRE LAÏC

Les membres laïcs sont les adorateurs ordinaires d'une religion. Ils se rendent régulièrement au

temple les jours saints et font de leur mieux pour respecter les préceptes de la religion. En retour, celle-ci les protège de son mieux et ses prêtres lancent des sorts en leur faveur.

Les membres laïcs ne peuvent pas apprendre la Magie Divine, bien qu'ils puissent, moyennant finances, apprendre des sorts de Magie Commune du culte de Magnitude 1 ou 2.

Pour devenir membre laïc d'une religion, un personnage doit avoir Connaissance (Religion) à au moins 20 %.

INITIÉS

Les initiés sont des adorateurs qui ont dédié leur vie aux responsables de la religion. Ils se rendent systématiquement au temple les jours saints et respectent strictement les préceptes de la religion. En retour, le culte paiera une rançon s'ils sont capturés et leur enseignera des sorts de Magie Commune. Les initiés peuvent apprendre des sorts de Magie Commune du culte sans limite de Magnitude et des sorts de Magie Divine du culte de Magnitude 1 ou 2.

Pour devenir initié, un membre d'une religion doit posséder au moins 40 % en Connaissance (Religion) et son joueur doit dépenser 2 Points d'Amélioration.

PRÊTRES

Les prêtres sont des incarnations vivantes de leur foi, les représentants de leur Divinité dans le monde des mortels. Ils dirigent les offices pour leur temple les jours saints.

En retour, leur culte paiera une rançon s'ils sont capturés et leur apprendra ses secrets. Entre autres, ceci signifie que tous les sorts leur sont disponibles à n'importe quelle Magnitude.

Pour devenir prêtre, un personnage doit avoir Connaissance (Religion) et deux compétences du culte à au moins 75 %. De plus, il doit y avoir une place vacante dans la hiérarchie du temple ou bien le prêtre doit être prêt à devenir un missionnaire et à établir un nouveau temple. Enfin, le joueur devra payer 5 Points d'Amélioration.



Esprit Allié : en devenant prêtre, le personnage gagne un Esprit Allié. Il s'agit d'un Esprit associé au culte qui désire travailler avec un de ses adorateurs mortels pour accomplir les objectifs du culte. L'Esprit Allié est habituellement lié à un animal ou à un objet sacré du culte. Si cet objet ou animal est détruit, alors l'Esprit Allié retourne sur son plan d'origine. Pour obtenir un nouvel Esprit Allié, le prêtre devra accomplir une quête de repentance qui bénéficiera directement à son culte, les Dieux regardant avec dédain les prêtres qui ont perdu leur Esprit Allié.

Un Esprit Allié commence avec une INT de 2D6+6 et un POU de 3D6; il connaît 6 points de Magnitude de Magie Commune et 3 points de Magnitude de Magie Divine du culte. L'Esprit peut voir les esprits immatériels ou invisibles dans un rayon de 20 mètres et avertira son maître de leur présence.

Un Esprit Allié est en permanence sous l'effet d'un Lien Mental (voir page 148) avec son maître, d'une portée égale à son POU x 5 en mètres. Un Esprit Allié a les mêmes caractéristiques physiques que son animal hôte ou que l'objet qu'il investit.

Les Esprits Alliés peuvent progresser comme des PJ, en dépensant les Points d'Amélioration de leur maître.

EXEMPLE DE PRÊTRE : PRÊTESSE DE LA TERRE MÈRE.

Elles représentent la divine Terre Mère pendant les rites religieux. Elles lient habituellement leurs Esprits Alliés à des animaux proches de leur temple, tels que des corbeaux dans des zones urbaines ou des renards et des ours dans les régions montagneuses. Si un animal n'est pas disponible, un bâton issu d'arbres locaux sera satisfaisant.

GUERRIERS SACRÉS

Ce sont les guerriers Sacrés qui protègent les temples et les adorateurs de leur Divinité. Tous les cultes n'ont pas de guerriers sacrés, surtout ceux qui sont pacifiques. Mais lorsqu'ils existent, ces guerriers sont perpétuellement en croisade pour protéger les croyants et punir les ennemis du culte.

Pour devenir un guerrier sacré, il est nécessaire d'avoir au moins 50 % en Connaissance (Religion) et 75 % dans une compétence correspondant à l'arme sacrée du culte, habituellement l'arme la plus souvent associée à la Divinité. Enfin, le joueur devra payer 5 Points d'Amélioration.

BÉNÉFICES DU STATUT DE GUERRIER SACRÉ

Arme et armure sacrées : en devenant un guerrier sacré, le personnage reçoit une arme spécialement consacrée, qui inflige des dégâts magiques et qui lui donne un bonus quand il se bat pour défendre ses camarades adorateurs, les temples du culte ou pour attaquer les ennemis de sa foi. Ce bonus est habituellement de + 25 % à la compétence d'arme appropriée, et des dégâts doublés quand il combat au nom du culte.

Il reçoit aussi une armure bénie magiquement par le culte de la Divinité. Normalement, celle-ci a le double des points d'armure normaux, et peut avoir d'autres pouvoirs selon la Divinité.

Magie Divine : un guerrier sacré peut recevoir toute Magie Divine qui augmente son aptitude à combattre au nom du culte. Il n'y a pas de limite à la Magnitude accessible.

Rançon : le culte tentera de délivrer un Guerrier Sacré s'il est prisonnier, que ce soit en payant une rançon ou par un moyen plus énergique.

Responsabilités : on attend d'un guerrier sacré qu'il respecte scrupuleusement les devoirs des adorateurs. De plus, en tant que combattant du culte, il est censé prendre les armes contre tout agresseur qui s'attaquerait aux adorateurs ou aux temples du culte.

EXEMPLE DE GUERRIERS SACRÉS : LES FILLES DE LA HACHE DE LA TERRE MÈRE

Ces féroces guerrières protègent les sites sacrés de la Terre Mère et infligent leur vindicte à ceux qui souillent la terre.

Compétence d'arme requise : Combat Rapproché à 75 %.

Arme sacrée : Hache de tout type + 25 % et doubles dégâts contre les ennemis du culte.



Armure sacrée : Guède rouge. Cette mixture du sang des ennemis et d'une terre bénie extraite d'un site sacré, comme les terres consacrées d'un temple de la Terre Mère, donne un bonus de 25 % à l'esquive et 6 Points d'Armure.

Magie Divine : Cri de la terre, Bouclier, Hache Véritable

Elles ont accès aux autres magies du culte comme des initiées.

Cri De La Terre

Zone 10 m Magnitude 2 Durée 15 Résistance (Persévérance)

Au moment du lancement du sort, la Fille de la Hache pousse un cri à glacer le sang vers un groupe d'ennemis. S'ils sont dans la zone d'effet du sort, ils doivent réussir un jet de Persévérance ou fuir de terreur la Fille de la Hache pour la durée du sort.



Rang	Minimum en Connaissance (Religion)	Cout en Points d'amélioration	Bénéfices
Membre laïc	20 %	0	Accès aux sorts de Magie Commune de Magnitude 1 et 2.
Initié	40 %	2	Accès aux sorts de Magie Commune sans limites de Magnitude.
Prêtre	75 %	5	Accès aux sorts de Magie Divine de Magnitude 1 et 2. Accès aux sorts de Magie Commune et de Magie Divine sans limite de Magnitude. Le culte paiera une rançon en cas de capture. Esprit allié.
Guerrier sacré	50 % (75 % dans une compétence d'arme)	5	Accès aux sorts de Magie Commune sans limites de Magnitude. Accès aux sorts de Magie Divine sans limite de Magnitude. Le culte paiera une rançon en cas de capture. Arme et Armure du Culte.



À QUOI SERVENT CES PRÊTRES ET CES GUERRIERS SACRÉS ?

Les prêtres et les guerriers sacrés ne se contentent pas de rester près de leur temple à remplir leurs obligations. Ils ont à leur disposition plein d'initiés et de membres laïcs pour accomplir les tâches administratives, telles que la collecte de la dime ou la distribution de nourriture aux pauvres. En tant que PJ, leur vie est plus intéressante, source de quêtes incessantes au nom de leur culte.

Voici quelques exemples de quêtes :

Aller convertir les païens, combattre activement les ennemis du culte, venir en aide aux croyants d'une ville assiégée.

Retrouver des symboles perdus et de puissants artefacts de la foi.

Se rendre à une rencontre œcuménique avec une autre foi pour aplanir les différends politiques et religieux, en prévision d'une alliance contre un ennemi commun.

Rendre visite à l'arrière-pays pour fournir assistance spirituelle et aide à ceux dans le besoin.

Voyager vers une lointaine Montagne Sacrée pour communier directement avec leur Divinité ou encore effectuer des actes héroïques à même de susciter l'admiration.

Effectuer des missions spéciales que seule leur Magie Divine permet d'accomplir.

Voyager comme un envoyé spécial du culte pour rendre hommage au roi/ prêtre / empereur.

PRÊTRES GUERRIERS

Normalement, un personnage ne peut être à la fois un prêtre et un guerrier sacré. Cependant, certains cultes peuvent avoir des prêtres plus enclins à combattre, combinant les fonctions et aptitudes du prêtre avec celles d'un guerrier sacré.

LISTE DES DIVINITÉS

Les cultes suivants sont des modèles qui peuvent inspirer vos propres créations ou être utilisés tels quels et détaillés au fil des parties.

La Maitresse De La Nuit

Lorsque sommeille le Dieu Soleil, la Maitresse de la Nuit sort du monde souterrain pour prendre du bon temps aux dépens des adorateurs de la lumière.

Type de culte : Grande Divinité.

Adorateurs ; monstres du monde souterrain, voleurs, bannis et marginaux.

Devoirs des Adorateurs : bannir la lumière, préserver la sainteté des terres ténébreuses, empêcher les forces de la lumière d'envahir le monde souterrain, rester mystérieux et insondable.

Avantages spéciaux : + 25 % aux tests de Tromperie durant la nuit.

Compétences du Culte : Tromperie, Combat à Distance, Combat Sans Arme.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Améliorer (Tromperie), Extinction, Mur de Ténèbres.
- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Appel d'Ombre, Terreur.

Le Roi Soleil

Selon les cultures, il peut être considéré comme une source de vie et de lumière, voire de guérison et de résurrection, et même comme l'Empereur dont les paroles sacrées ont force de loi.

Type de culte : Grande Divinité.

Adorateurs : empereurs, chefs charismatiques

Devoirs des Adorateurs : bannir les ténèbres, guider les masses.

Avantages spéciaux : + 25 % aux compétences d'Influence lors des interactions avec des membres de classes sociales inférieures.

Compétences du Culte : Combat Rapproché, Combat à Distance, Guérison, Influence.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Améliorer (Influence), Flèche de Feu, Lance de Feu, Lumière, Projectiles Multiples, Soins.
- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Apparence Radieuse, Appel (Salamandre), Disque Solaire, Guérison Divine, Lance Solaire, Résurrection.



Le Seigneur Du Ciel

Aussi distant qu'arrogant, le Seigneur du Ciel apporte pluies et tempêtes sur les ordres de son frère aîné, le Roi Soleil. Il cherche par tous les moyens à se dérober à l'autorité de son frère, et dans certains terres, il a même réussi à se libérer de sa férule pour devenir les Roi des Dieux.

Type de culte : Grande Divinité.

Adorateurs : barbares.

Devoirs des Adorateurs : chevaucher les tempêtes, combattre les tyrans, rester libre.

Avantages spéciaux : aucun malus aux tests accomplis sous la pluie ou le vent.

Compétences du Culte : Combat Rapproché, Connaissance de la Nature.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Amélioration d'Arme, Extinction, Fanatisme, Vigueur.
- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Appel (Sylphe), Améliorer Fertilité, Berserk, Éclair, Tourbillon.



La Terre Mère

Voir la description du culte à la page 127.

La Déesse De La Mort

C'est la sœur du Roi-Soleil, qui l'a bannie dans le Monde Inférieur pour avoir commis un crime horrible. Incapable de quitter son domaine souterrain, elle tente de saper l'autorité de son frère en lui dérobant ce qu'il y a de plus précieux à ses yeux : l'âme de ses sujets. Car les morts que le Roi Soleil estime indignes de séjourner dans le Paradis Doré sont livrés aux tourments du Monde Inférieur.

Type de culte : Grande Divinité.

Adorateurs : les fous morbides, les mercenaires, les croquemorts, les assassins.

Devoirs des Adorateurs : respecter les morts, terrasser les morts-vivants.

Avantages spéciaux : + 25 % lors de l'examen de cadavre pour déterminer la cause et le moment de la mort.

Compétences du Culte : Combat Rapproché, Connaissance des Morts-Vivants.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Amélioration d'Arme, Bouclier Spirituel, Démoralisation.
- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Appel (Mort-Vivant), Contact Mortel, Procession Lugubre, Résurrection.

Le Détenteur Du Savoir

Son seul but est de s'abreuver de connaissances. Ses adorateurs tentent de l'imiter et gagnent leur vie en gérant des Marchés du Savoir ou en vendant des conseils et informations.

Type de culte : Divinité Majeure.

Adorateurs : érudits, explorateurs, bibliothécaires, détectives.



Devoirs des Adorateurs : découvrir de nouvelles connaissances, cataloguer et enregistrer l'information, entretenir des bibliothèques publiques, rester objectif et impartial.

Avantages spéciaux : + 25 % lors de la recherche d'informations dans une bibliothèque.

Compétences du Culte : Plusieurs types de Connaissance, Influence, Langue.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Communication Mentale, Détecter X.

- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Trouver X, Plongée dans le Passé, Vision de l'Âme.

Le Faquin

Dans certaines cultures, le Faquin est révéé en tant que Clown Sacré, qui se moque des autorités en place lorsque celles-ci n'œuvrent plus dans l'intérêt du peuple. Dans d'autres, c'est un hors-la-loi qui conteste l'ordre établi.

Type de culte : Divinité Majeure.

Adorateurs : voleurs, idiots du village, anticonformistes.

Devoirs des Adorateurs : jouer des tours aux gens pompeux ou ridicules.

Avantages spéciaux : + 25 % à la Tromperie pour jouer un tour à quelqu'un.

Compétences du Culte : Combat à Distance, Tromperie.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Confusion, Réduire (Compétence).

- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Effigie de Cire, Illusion, Marionnette, Mise en Pièces, Pureté, Réflexion.

Le Marchand

C'est un voyageur infatigable, qui aime discuter avec les nouveaux amis qu'il s'est fait en chemin. Pour lui, l'art du commerce est un moyen de contenter ses amis et d'en apprendre plus sur les cultures qu'il découvre. Ses adorateurs savent qu'une mule, un sac de bibelots et un sourire chaleureux suffisent à ouvrir toutes les portes.

Type de culte : Divinité Majeure.

Adorateurs : boutiquiers, colporteurs, marchands, messagers.

Devoirs des Adorateurs : répandre les nouvelles au loin, enrichir son temple et soi-même.

Avantages spéciaux : + 25 % à la Perception ou à l'Influence pour effectuer une négociation financière.

Compétences du Culte : Conduite, Équitation, Influence, Langue, Perception.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Améliorer (Influence), Améliorer (Perception), Chemin Dégagé.

- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Création de Vaisseaux de Cristal, Protection du Camp, Trésorerie.

La Déesse Du Foyer

Cette divinité pragmatique est une fille de la Terre Mère qui a décidé de vivre dans les centres urbains des mortels. On invoque son nom pour préserver la fertilité et l'harmonie du foyer.

Type de culte : Divinité Mineure.

Adorateurs : propriétaires et femmes (ou hommes) au foyer.

Devoirs des Adorateurs : garder une maison propre et ordonnée.

Avantages spéciaux : + 25 % à tout test de compétence dans la maison du personnage.

Compétences du Culte : Artisanat, Influence.



Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Améliorer (Artisanat), Soins
- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Fertilité, Infertilité, Réparation.

Le Seigneur De La Guerre

Dieu de la violence et du conflit, il est vénéré aussi bien par les généraux illustres que par les humbles soldats. Au moyen de rituels élaborés, les guerriers des pays civilisés espèrent obtenir sa bénédiction avant la bataille. Les barbares, eux, préfèrent honorer son nom en se montrant aussi braves que farouches au combat.

Type de culte : Grande Divinité.

Adorateurs : généraux, soldats.

Devoirs des Adorateurs : combattre...

Avantages spéciaux : + 25 % à n'importe quel test pendant qu'on mène d'autres au combat.

Compétences du Culte : Combat à Distance, Combat Rapproché, Combat Sans Arme, Esquive.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Amélioration d'Arme, Coordination, Fanatisme, Force, Vigueur.
- *Magie Divine* : tous les sorts communs + (Arme au choix) Véritable, Bouclier, Déroute, Galvanisation des Troupes, Protection du Camp.

La Déesse De La Guérison

N'importe qui peut bénéficier des faveurs de la Déesse Blanche. Même les individus les plus violents voient leur existence transformée en épousant la cause de la Déesse, et on trouve des adorateurs aussi bien dans des villes ou des villages que dans les charriots et les campements des armées.

Type de culte : Divinité Majeure.

Adorateurs : guérisseurs, médecins.

Devoirs des Adorateurs : guérir quiconque sans discrimination, entretenir des sanctuaires.

Avantages spéciaux : + 25 % aux tentatives de Guérison.

Compétences du Culte : Guérison, Influence, Perception.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Soins.
- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Guérison Divine, Résurrection.

La Déesse De La Mer

Elle guerroye constamment contre sa sœur, la Terre Mère. Là où elle a le dessus, ses vagues dévorent les côtes et avalent les îles isolées. Ailleurs, ses eaux se replient, révélant des terres englouties dans les Temps Anciens. Un navigateur avisé demande toujours la permission de la Déesse avant de s'aventurer en mer.

Type de culte : Grande Divinité.

Adorateurs : marins, pêcheurs, créatures aquatiques...

Devoirs des Adorateurs : respecter la mer et naviguer uniquement si la divinité l'autorise.

Avantages spéciaux : + 25 % aux tests de Navigation en mer et aux tests d'Athlétisme concernant la nage.

Compétences du Culte : Connaissance de la Nature, Navigation.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Détecter Trésors de la Mer et Respiration Aquatique.
- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Appel (Ondine) et Respirer Eau.

Chaos

Le Chaos ondule et bouillonne aux frontières du cosmos, cherchant par tous les moyens à s'immiscer dans la réalité et à la transformer.

Type de culte : Grande Divinité.



Adorateurs : les fous, les rejetons monstrueux du Chaos.

Devoirs des Adorateurs : éroder la fabrique de la réalité, détruire la beauté, causer de la douleur aux vivants.

Avantages spéciaux : Immunisé à toute magie basée sur le Contrôle Mental.

Compétences du Culte : aucune.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Confusion, Contremagie, Démoralisation, Disruption, Ignition.
- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Folie, Peur.

La Sorcière Lunaire

Sur la lune réside une vieille femme qui commanderait aux sorcières et aux esprits venus du côté obscur de l'astre au front d'argent; ceux qui ont osé remettre en cause son existence sont devenus fous...

Type de culte : Divinité Mineure.

Adorateurs : astronomes, magiciens.

Devoirs des Adorateurs : observer la lune, empêcher les étrangers de voyager vers la lune, préserver le mystère de la lune auprès des non-membres, étudier les propriétés de la lune.

Avantages spéciaux : un bonus de 25 % à n'importe quel test de compétence lors d'une interaction avec des Esprits Lunaires.



Compétences du Culte : Connaissance de la Nature.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Appel Spirituel (Esprit Magique), Contremagie.
- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Attaque Mentale, Guérison Divine, Lien Mental, Réflexion, Résurrection.

La Chasseresse

Dans les sociétés primitives ou barbares, elle protège ceux qui se rendent en terre sauvage pour apporter de la viande à la tribu. Dans les zones plus civilisées, elle incarne la témérité et inspire les aventuriers en quête de proies toujours plus dangereuses et exotiques.

Type de culte : Divinité Mineure.

Adorateurs : chasseurs, amateurs de gros gibier.

Devoirs des Adorateurs : capturer les braconniers, ne pas épuiser les terres à gibier, rester fidèle à l'esprit de la chasse.

Avantages spéciaux : + 25 % à la Tromperie lors de la traque de proie.

Compétences du Culte : Combat à Distance, Connaissance de la Nature, Tromperie.

Sorts de culte :

- *Magie Commune* : Chemin Dégagé, Coordination, Dard, Projectiles Multiples.
- *Magie Divine* : tous les sorts communs + Arc ou Lance Véritable, Trait Mortel.



APPRENDRE LA MAGIE DIVINE

La procédure suivante doit être respectée :

- Le Lanceur est censé posséder la compétence Connaissance (Religion) correspondant à sa religion et être un initié ou un prêtre de cette religion.
- Le personnage doit dépenser un nombre de Points d'Amélioration égal au double de la Magnitude du sort qu'il veut apprendre. Ceci peut être fait en plusieurs fois : par exemple, si un joueur achète Bouclier à la Magnitude 1 pour 2 points d'Amélioration, il pourra plus tard acquérir Bouclier à la Magnitude 3 en dépensant 4 nouveaux Points d'Amélioration. Ces points ne sont pas récupérés, même lorsque le personnage quitte sa religion.

Lancer Des Sorts

Pour lancer un sort, le personnage doit être capable de bouger ses mains et de chanter. Le lancement du sort est toujours accompagné d'un effet visuel et d'un son décelables par les créatures proches : éclair lumineux, coup de tonnerre, scintillement dans l'air... La nature exacte des effets est laissée à la discrétion du meneur de jeu et du joueur, mais ceux-ci seront toujours détectés par une créature se trouvant à moins de dix fois la Magnitude du sort en mètres.

Un sort de Magie Divine est lancé automatiquement, sans jet de dé.

POINTS DE MAGIE

Lancer un sort ne coûte aucun Point de Magie.

TEMPS D'INCANTATION

Lancer un sort ne nécessite qu'une seule Action

de combat et l'INT du personnage détermine le moment du lancer dans l'ordre d'initiative, voir page 57.

USAGE UNIQUE

Un sort ne peut être lancé qu'une seule fois. Pour retrouver l'usage du sort, le personnage devra retourner à son temple pour prier ou prendre part à une cérémonie d'adoration lors d'un jour saint de sa religion.

Le lanceur n'aura pas à dépenser de nouveaux Points d'Amélioration.

LIMITATIONS

Les sorts ne se cumulent pas : ainsi lancer un sort de Bouclier 2 sur une cible bénéficiant d'un sort de Bouclier 1 ne produira pas un sort de Bouclier 3.

DISSIPER DES SORTS DE MAGIE DIVINE

Le lanceur d'un sort de Magie Divine Permanent ou possédant une Durée peut l'annuler en une action de combat. Un lanceur peut instantanément arrêter de se concentrer sur un sort : cela ne consomme pas d'action de combat.

DIVISER LA MAGNITUDE

La Magie Divine permet à son lanceur de « diviser » la Magnitude à laquelle il connaît un sort en plusieurs sorts du même type. Par exemple, si le lanceur connaît le sort Absorption à la Magnitude 3, il peut décider de lancer un seul sort de Magnitude 3, ou de le diviser en trois sorts d'Absorption de Magnitude 1 ou encore en deux sorts d'Absorption de Magnitudes 1 et 2. Les sorts divisés sont considérés comme des entités différentes et lancés séparément.



LE POUVOIR DE LA MAGIE DIVINE

Quand elle est en conflit direct avec d'autres formes de magie, la Magie Divine est considérée comme ayant une Magnitude double.

TRAITS DES SORTS

Les traits utilisés par les sorts de Magie Divine sont définis ci-dessous :

Zone (X) : le sort affecte toutes les cibles à l'intérieur d'un rayon égal à X mètres.

Concentration : le sort continue à faire effet tant que le personnage se concentre dessus. L'acte de se concentrer sur un sort est identique à celui de lancer un sort, et requiert que le lanceur continue à chanter et ignorer les distractions.

Durée (X) : les effets du sort restent en place pendant le nombre de minutes indiqué.

Instantané : les effets du sort se déclenchent immédiatement et le sort disparaît.

Magnitude (X) : la force et la puissance du sort.

Permanent : les effets du sort restent en place jusqu'à ce qu'ils soient dissipés.

Progressif : ceci indique que ce sort peut être appris à de plus hauts niveaux de Magnitude que le minimum.

À Distance : les sorts à distance peuvent atteindre

des cibles situées à une distance maximale égale à 5 fois le POU du lanceur en mètres.

Résistance : le sort ne prend pas effet immédiatement. Sa cible peut tenter un jet d'Esquive, de Persévérance ou d'Endurance (selon la description du sort) pour éviter l'effet du sort. Il est à noter que, pour profiter de Résistance (Esquive), la cible doit être en mesure d'utiliser des réactions pour faire une esquive. Dans le cas des sorts de Zone, Résistance (Esquive) nécessite que la cible se jette à couvert pour éviter les effets du sort.

Toucher : pour qu'un sort de toucher prenne effet, le lanceur doit toucher sa cible. De plus, il doit rester en contact avec la cible pendant l'intégralité du temps de lancement.

Culte : le type de culte qui enseigne ce sort à ses adorateurs. Si le culte indiqué est « tous », cela signifie qu'il s'agit d'un sort courant disponible auprès de tous les cultes. La description du culte aidera à déterminer les sorts disponibles.

SORTS COMMUNS À TOUS LES CULTES

Les sorts suivants sont considérés comme universels : *Blocage Spirituel*, *Création d'Objets bénis*, *Dispersion de la Magie*, *Divination*, *Excommunication*, *Exorcisme*, *Extension*, *Lien Mental*, *Sanctification*, *Trouver X*, *Vision de l'Âme*, *Voyage Spirituel*.



LISTE DES SORTS

Les noms de sorts suivis d'un astérisque sont totalement expliqués dans la colonne Description et ne sont donc pas détaillés plus loin.

Sort	Traits	Cultes	Description
(Arme) Véritable	Durée 15, Magnitude 3, À distance	Guerre	Double les dégâts de l'arme.
Absorption	Durée 15, Magnitude 1, Progressif, Toucher	Terre, Nuit	Absorbe les sorts visant la cible du sort ou son équipement, transformant leur énergie magique en Points de Magie utilisables par la cible.
Apparence Radieuse	Magnitude 2, Durée 1 Jour	Soleil	+ 50 % Influence, les créatures qui détestent la lumière ont un malus de - 25 % contre la cible
Appel (Élémentaire)	Magnitude 1, Permanent, Progressif	Tout culte avec une affinité élémentaire	invoque et lie un élémentaire au service du lanceur pour la durée du sort.
Appel (Mort-Vivant)	Magnitude 1, Permanent, Progressif	Monstre, Mal, Mort	Réanime un corps humain mort et le transforme en créature mort-vivante.
Attaque Mentale	Instantané, Magnitude 1, Progressif, À distance, Résistance (Persévérance)	Lune	Inflige une pénalité à l'INT de la victime égale à sa Magnitude.
Berserk	Durée 15, Magnitude 2, Toucher	Bêtes, Guerre	Une rage sanguinaire submerge le bénéficiaire du sort. Celui-ci agit sans tenir compte de sa propre sécurité et de ses allégeances, mais son endurance et son aptitude au combat sont décuplées.
Blocage Spirituel	Durée 15, Magnitude 1, Progressif, Toucher	Tous	Bloque les attaques des esprits à l'encontre du lanceur.
Bouclier	Durée 15, Magnitude 1, Progressif	Guerre	+1 Point d'Armure et +10 % aux résistances aux attaques magiques par point de Magnitude.
Contact Mortel	Magnitude 4, Toucher, Instantané, Résistance (Persévérance)	Mort	Tue la victime qui rate son jet de Résistance.
Création d'Idoles	Magnitude 4	Tous	Crée une idole magique de la divinité.
Création d'Objets Bénis	Aire (spécial), Magnitude 1, Permanent, Progressif	Tous	Permet au lanceur de créer des objets contenant des sorts de Magie divine, bénis par un prêtre avec le pouvoir de la divinité du culte.
Création de Vaisseaux de Cristal	Magnitude 4, Durée Jusqu'à la fin du voyage.	Commerce	Crée un vaisseau magique qui vole jusqu'à la destination désignée.
Déroute	Magnitude 3	Guerre	L'unité ennemie ciblée panique.
Dispersion de la Magie	Instantané, Magnitude 1, Progressif, À distance	Tous	Dispersion de la Magie élimine une combinaison de sorts dont la somme des Niveaux de Magnitude est égale à sa Magnitude, en commençant par le sort le plus puissant.
Disque Solaire	Magnitude 1, A Distance, Résistance (Esquive)	Feu, Soleil	Ce sort aveugle l'adversaire qui rate son test de Résistance.
Divination	Instantané, Magnitude 1, Progressif	Tous	Pour chaque point de Magnitude, le lanceur peut poser une question à sa divinité, qui répondra de son mieux.
Éclair	Instantané, Magnitude 1, Progressif, Durée 15, Magnitude 1, À distance, Résistance (Esquive)	Tempêtes	Crée un trait de foudre causant 1D6 dégâts par point de Magnitude.



Effigie de Cire	Magnitude 4, Résistance (Persévérance)	Faquin	Ce sort enchante une petite représentation en cire de la victime.
Excommunication	Magnitude 5, Permanent, Résistance (Persévérance)	Tous	Brise le lien mystique entre un initié et son dieu, provoquant la perte de tous les sorts de Magie Divine provenant du culte du lanceur.
Exorcisme	Concentration, Magnitude 1	Tous	Extirpe un esprit du corps qu'il possède.
Extension	Durée (spécial), Magnitude 1, Progressif	Tous	Augmente la durée de tout sort possédant un trait de Durée.
Fertilité	Magnitude 3, Permanent	Terre, Fertilité	Guérit de l'infertilité et rend les personnages fertiles encore plus fertiles.
Folie	Instantané, Magnitude 1, À distance, Résistance (Persévérance, voir ci-dessous)	Chaos, Lune	Fait perdre à sa cible le contact avec la réalité et la change en un imbécile bredouillant.
Galvanisation	Magnitude 3, Durée 6 heures	Guerre	Une troupe comprenant jusqu'à trente soldats inflige +1D6 dégâts, et ne peut être affectée par des sorts de domination mentale (comme Confusion).
Guérison Divine	Instantané, Magnitude 1, Progressif, Toucher	Terre, Fertilité	Soigne instantanément un nombre de PV égal à quatre fois sa Magnitude.
Illusion	Durée 15, Magnitude 1, Progressif, À distance	Lune, Faquin	Crée une illusion basée sur les cinq sens.
Infertilité	Magnitude 3, Permanent	Terre	Rend la cible infertile.
Invocation de Guerrier Sacré	Magnitude 3, Durée 1 Jour	Divers	Invoque depuis l'Outremonde un guerrier allié à la divinité.
Invocation de Monture Sacrée	Magnitude 3, Durée 1 Jour	Divers	Invoque depuis l'Outremonde une monture allié à la divinité.
Lance Solaire	Instantané, Magnitude 4, À distance, Résistance (Esquive)	Soleil	Une lance de lumière inflige 4D6 de dégâts à sa cible.
Lien Mental	Durée 15, Magnitude 1, Progressif, À distance	Tous	Permet le partage de pensées, de sorts et de Points de Magie avec un participant par point de Magnitude.
Lugubre Procession	Magnitude 4, Durée 1 Jour	Mort	Les morts locaux sortent de leurs cimetières pour former une file lugubre.
Marionnette	Magnitude 3, Résistance (Persévérance), Concentration, Durée 6 Heures	Faquin	Crée une marionnette qui peut servir à contrôler la victime du sort.
Mise en Pièces	Magnitude 4, Durée 6 Heures	Faquin	Fait littéralement tomber en pièces la victime.
Objet Miraculeux	Magnitude Variable, Durée 1 Heure	Artisan	Crée un objet à partir de rien.
Peur	Instantané, Magnitude 1, À distance, Résistance (Persévérance, voir ci-dessous)	Chaos, Nuit, Mal	La cible est saisie d'une peur irrépressible.



Plongée dans le Passé*	Magnitude 2, Zone, Concentration	Connaissance	Le personnage lance ce sort dans une zone de 10 m ² . Tant qu'il reste concentré, il peut voir la zone telle qu'elle était à un moment du passé de son choix. Il doit toutefois réussir des jets de Perception pour remarquer des détails tels que des indices importants, et il ne peut en aucun cas interagir avec la scène.
Protection du Camp*	Magnitude 2, Durée 8 Heures, Zone	Marchand	Protège le camp du lanceur dans une zone de 10 m ² . Quiconque franchit la barrière invisible du sort subit 1D10 dommages et déclenche une alarme magique qui réveille immédiatement les occupants du camp. Le sort reste en place même après déclenchement de l'alarme.
Pureté (Religion/Croyance)*	Magnitude 2, Toucher	Faquin	La cible se voit absoute d'un péché lié à une religion particulière. Si le lanceur était mis à l'écart à cause de ce péché, il est entièrement pardonné.
Réflexion	Durée 15, Magnitude 1, Progressif, À distance	Faquin	Renvoie un sort d'un Niveau de Magnitude inférieur ou égal.
Respirer Air/Eau	Durée 15, Magnitude 2, Toucher	Mer, Eau	Permet à une créature respirant de l'air de respirer dans l'eau pour la durée du sort.
Résurrection	Concentration (spécial), Instantané, Magnitude 5, Toucher	Mort, Fertilité, Soleil	Ramène à la vie un personnage mort.
Sables Mouvants*	Magnitude 2, Zone	Terre	Transforme 10 m ² de terre en sables mouvants. En cas d'échec au test de Résistance, quiconque est dans la zone commence à s'enfoncer dans le sol, au rythme de 1 m par round.
Sanctification	Zone (spécial), Magnitude 1, Permanent, Progressif	Tous	Le rituel permettant l'édification d'un temple.
Tourbillon*	Variable, Durée 15 Minutes	Tempêtes	Crée un tourbillon de 10 m de haut (+ 10 m par point de magnitude supplémentaire), capable d'emporter une créature de TAI 20. Le tourbillon se déplace de 10 m par round dans une direction aléatoire. Un jet d'Esquive permet d'éviter d'être pris dans le tourbillon. En cas d'échec, la créature est emportée à D6 m à l'intérieur du tourbillon et s'élève de D6 m supplémentaires à chaque round. Une fois au sommet du tourbillon, elle en est expulsée puis tombe (voir Chute page 78).
Trait Mortel	Durée 15, Magnitude 1, À distance	Chasseur	Permet à une attaque avec un projectile de toucher automatiquement.
Trésorerie*	Magnitude 4, Durée 1 Jour	Marchand	Crée pour un jour entier une pièce prévue pour accueillir des biens de valeur. Toutes les entrées sont verrouillées et seul le lanceur peut entrer et sortir de la pièce sans déclencher une alarme magique, qu'il peut entendre quel que soit son éloignement de la pièce.
Trouver X	Durée 15, Magnitude 1, À distance	Tous	Trouve un type de substance ou de créature.
Vision de l'Âme	Durée 15, Magnitude 1, Toucher	Tous	Permet au lanceur d'examiner l'Aura d'un autre pour déterminer son POU et ses Points de Magie.
Voyage dans l'Outremonde	Durée 15, Magnitude 4, Toucher	Tous	Permet au lanceur de voyager dans l'Outremonde.



(ARME) VÉRITABLE**DURÉE 15, MAGNITUDE 3, À DISTANCE****CULTE : GUERRE**

Lancé sur le type d'arme de mêlée spécifié, ce sort double les dés de dégâts normaux de cette arme. Les autres modificateurs, comme le Modificateur de Dégât, ne sont pas affectés. L'utilisateur de l'arme doit lancer deux fois les dés de dégâts de l'arme puis faire la somme des deux résultats.

ABSORPTION**DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF,****TOUCHER****CULTES : TERRE, NUIT**

Ce sort absorbe les sorts dirigés vers la cible ou son équipement, convertissant leur énergie magique en points de magie utilisables par la cible. Une fois lancée sur une cible, Absorption tente d'aspirer les effets de tout sort dirigé contre celle-ci. Il n'a aucun effet sur les sorts qui affectent déjà un personnage. Les résultats de l'Absorption dépendent de sa Magnitude et de celle du sort qui arrive : consultez le tableau ci-dessous pour plus de détail. Tout sort absorbé par Absorption est annulé et n'a aucun effet.

La Magnitude du sort attaquant est...	Effet
Inférieure ou égale à la Magnitude de l'Absorption.	Le sort attaquant est absorbé et l'Absorption subsiste.
Supérieure d'un point ou plus à la Magnitude de l'Absorption.	L'Absorption est éliminée et le sort attaquant prend effet.

Un personnage ne peut accumuler plus de Points de Magie que son POU pendant que l'Absorption est active ; les Points de Magie en excès gagnés grâce à l'Absorption disparaissent. Ce sort est incompatible avec Réflexion, Bouclier et Blocage Spirituel.

APPARENCE RADIEUSE**MAGNITUDE 2, DURÉE 1 JOUR****CULTES : SOLEIL**

Une aura de lumière et de pouvoir émane de la cible, qui obtient + 50 % à tous ses jets d'Influence pour la durée du sort. Les créatures qui détestent la lumière subissent un malus de - 25 % quand elles attaquent la cible.

APPEL (ÉLÉMENTAIRE)**MAGNITUDE 1, PERMANENT, PROGRESSIF****CULTES : FEU, TERRE, AIR, TÉNÈBRES AINSI QUE TOUT CULTES AVEC UNE AFFINITÉ ÉLÉMENTAIRE**

Le lanceur invoque depuis un autre plan d'existence un élémentaire dont la taille dépend de la Magnitude du sort.

1 = Petit, 2 = Moyen, 3 = Grand et 4 = Énorme (Pour plus de détails sur les élémentaires, voir page 183).

L'élémentaire reste sous le contrôle du lanceur jusqu'à ce qu'il soit tué ou que le sort d'Appel soit dissipé.

Pour que le lancement du sort soit réussi, un volume de matière égal à celui de l'élémentaire et correspondant à son type est nécessaire.

Exemple. Une grande ondine (élémentaire d'eau) requiert un volume d'eau d'au moins 50 m³.

APPEL (MORT-VIVANT)**MAGNITUDE 1, PERMANENT, PROGRESSIF****CULTES : MONSTRE, MAL, MORT**

Ce sort réanime un cadavre humain et le change en une créature mort-vivante dont le type varie selon la Magnitude :

- 1 = Squelette,
- 2 = Zombie,
- 5 = Goule,
- 8 = Vampire.

La créature reste sous le contrôle du prêtre jusqu'à sa destruction ou la dissipation du sort.



AUTRES SORTS D'APPEL

Vous pouvez utiliser Appel (Élémentaire) comme modèle pour d'autres sorts d'Appel, par exemple Appel (Démon) ou Appel (Ange). La créature amenée depuis l'Outremonde doit être associée au culte du prêtre : alliance, importance dans les mythes du culte, etc.

Servez-vous de la puissance globale de la créature pour déterminer la Magnitude du sort. Par exemple, Appel (Démon) pourrait être conçu pour invoquer de faibles démons (comme des diabolins) avec une Magnitude de 1, des démons de taille humaine (comme des gargouilles ailées) avec une Magnitude de 2, des démons aux dimensions éléphantiques avec une Magnitude de 5 et le gargantuesque Seigneur Ardent des Profondeurs Infernales avec une Magnitude de 8.

ATTAQUE MENTALE

INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, À DISTANCE, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)

CULTES : LUNE

Ce sort applique à l'INT de la victime un malus égal à la Magnitude du sort. L'effet dure un nombre de jours égal au CHA actuel du lanceur.

BERSERK

DURÉE 15, MAGNITUDE 2, TOUCHER

CULTES : BÊTES, GUERRE

Animée par une rage sanguinaire, la cible agit sans tenir compte de sa propre sécurité, mais son endurance et son aptitude au combat sont décuplées.

Pour la durée du sort, la cible :

- réussit automatiquement tout test d'Endurance et de Fatigue ;
- ne peut s'évanouir ;
- reçoit un bonus de + 50 % à ses tests de Combat Rapproché.

Par contre, elle ne pourra pas parer, esquiver ou lancer des sorts. Normalement, la cible demeure sous l'influence de Berserk pour les 15 minutes que dure le sort, mais le meneur de jeu peut l'autoriser à mettre fin aux effets du sort en réussissant un test de Persévérance avec un modificateur de - 50 %. À la fin

du sort, la cible devient automatiquement Fatiguée.

Berserk ne peut être combiné avec Fanatisme (page 114) : Berserk aura toujours la préséance.

BLOPAGE SPIRITUEL

DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TOUCHER

CULTES : TOUS

La cible d'un Blocage Spirituel peut seulement être touchée par des esprits avec un POU suffisamment élevé pour passer outre la Magnitude du sort, comme indiqué dans le tableau suivant.

Magnitude Spirituel	La cible peut seulement être blessée par de Blocage des esprits avec...
1	POU de 10 ou plus
2	POU de 17 ou plus
3	POU de 26 ou plus
4	POU de 37 ou plus
5	POU de 50 ou plus
6	POU de 65 ou plus
7	POU de 82 ou plus
8	POU de 101 ou plus

Un esprit incapable de toucher un personnage sous l'effet de Blocage Spirituel ne pourra pas l'attaquer ou le blesser, même avec des attaques à distance (comme des javelots spectraux). Un sort lancé par l'esprit vers la cible sera bloqué à moins que sa Magnitude ne dépasse celle du Blocage Spirituel. Blocage Spirituel est incompatible avec Absorption, Réflexion et Bouclier.

BOUCLIER

DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

CULTES : GUERRE

Le lanceur est protégé contre les attaques physiques et magiques. Chaque point de Magnitude lui procure un point d'armure supplémentaire ainsi qu'un bonus de +10 % à tout test qu'il doit effectuer pour résister à des effets magiques néfastes. Un Bouclier de Magnitude 4 procure au lanceur 4 points d'armure et un bonus de + 40 %. Ces bonus sont cumulables avec ceux fournis par



d'autres sorts, ainsi qu'avec toute armure que porte le lanceur. Bouclier est incompatible avec Absorption, Réflexion et Blocage Spirituel.

CONTACT MORTEL

MAGNITUDE 4, TOUCHER, INSTANTANÉ, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)

CULTES : MORT

La victime touchée par le lanceur meurt si elle rate son jet de Résistance. Ce sort est souvent utilisé pour détruire les morts-vivants puissants.

CRÉATION D'IDOLES

MAGNITUDE 4

CULTES : TOUS

Pour que le sort fonctionne, une représentation du dieu du lanceur valant 100 ducats doit être fabriquée. Un prêtre doit ensuite lire en présence de cette représentation un texte sacré de la divinité relatant des mythes la concernant. La représentation devient alors une idole :

- Les sorts de la Divinités sont stockés dans l'idole, et les prêtres ainsi que les initiés peuvent donc utiliser l'idole pour récupérer leurs sorts ;
- Les membres laïques peuvent recevoir des visions lorsqu'ils touchent l'idole. S'ils sont exposés suffisamment fréquemment à de telles visions, leur compétence Religion sera augmentée de 1D10 %.

CRÉATION D'OBJETS BÉNIS

ZONE SPÉCIALE, MAGNITUDE 1, PERMANENT, PROGRESSIF

CULTES : TOUS

Ce sort permet à son lanceur de créer des objets contenant des sorts de Magie Divine bénis par un prêtre du culte. Seuls les prêtres et les grands prêtres peuvent créer des objets bénis. L'enchanteur oublie les sorts avec lesquels il a béni l'objet.

Le possesseur de l'objet peut lancer le ou les sorts qui bénissent l'objet, mais une fois le pouvoir de l'objet déchargé, il doit être de nouveau consacré dans un temple du culte. Cette consécration prend un nombre d'heures égal à la Magnitude du sort. Si la Magnitude du sort est supérieure à deux, l'équipe en charge de la consécration doit comprendre au moins un prêtre. Le porteur doit être un membre du culte qui a créé l'objet béni.

Les objets bénis sont protégés par la divinité du culte et ne peuvent être détruits par des moyens non magiques.

RELIQUES

Ce sont les os, les cheveux, ou les habits d'un saint d'un culte, de rang prêtre au minimum. Chaque élément (vêtement, partie du corps) contient un des sorts que la personne connaissait de son vivant.

Les reliques sont créées au moment de la mort du saint. Le porteur de la relique peut lancer le sort, qui est réutilisable après avoir été consacré à nouveau (voir plus haut).

Le porteur doit être membre du même culte que le Saint et doit être dans les bonnes grâces de la divinité.

Les reliques sont protégées par la divinité du culte et ne peuvent être détruites par des moyens non magiques.

CRÉATION DU VAISSEAU DE CRISTAL

MAGNITUDE 4, DURÉE LE TEMPS DU VOYAGE

CULTES : MARCHAND

Le sort fait apparaître un vaisseau magique qui vogue à travers les airs vers une destination désignée à l'avance par le lanceur. La divinité du lanceur doit connaître cette destination, même si le lanceur n'a pas besoin de s'y être déjà rendu, et le vaisseau disparaît une fois qu'il a atteint la destination et que ses passagers ont débarqué. Le vaisseau a la taille d'un navire marchand (voir page 82) et ne possède pas d'arme. Si le vaisseau se déplace de lui-même vers la destination à une vitesse de 100 km par jour, le lanceur doit diriger mentalement toute manœuvre plus précise.



DÉROUTE**MAGNITUDE 3****CULTES : GUERRE**

L'unité de guerriers ciblée, comportant 100 individus au maximum, doit effectuer un test de Persévérance. En cas d'échec, elle perd toute sa cohésion et se débande. Une unité en déroute se déplace au double de sa vitesse de mouvement normale et cherche à s'éloigner du lanceur, idéalement pour gagner un endroit sûr. L'unité ne se défendra pas, mais elle attaquera les unités ennemies sur son chemin, afin de se frayer plus facilement un passage.

DISPERSION DE LA MAGIE**INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, A DISTANCE****CULTES : TOUS**

Dispersion de la Magie peut être lancée sur une cible quelconque ou sur un sort spécifique. Dispersion de la Magie élimine une combinaison de Niveaux de Magnitude dont la somme est égale à sa propre Magnitude, en commençant par le sort le plus puissant qui affecte la cible. Si aucun sort ne peut être éliminé (parce que la Magnitude du sort visé est trop importante), Dispersion de la Magie se termine immédiatement et aucun autre sort ne peut être interrompu. Un sort ne peut être partiellement éliminé : une cible sous l'effet d'un sort dont la Magnitude est supérieure à celui de Dispersion de la Magie restera intacte. Le lanceur peut aussi lancer Dispersion de la Magie sur un sort spécifique.

Aussi longtemps que la Magnitude de Dispersion de la Magie est égale ou supérieure à celui du sort ciblé, ce dernier est contré.

Dispersion de la Magie peut être utilisée en Réaction, mais seulement si le sort que désire contrer le personnage est lancé à portée de Dispersion de la Magie. Une Dispersion de la Magie réussie annule le sort adverse.

DISQUE SOLAIRE**MAGNITUDE 1, A DISTANCE, RÉSISTANCE (ESQUIVE)****CULTES : FEU/SOLEIL**

Un disque de lumière aveuglante surgit des mains du lanceur : ceux qui voient le disque doivent effectuer un jet de Résistance pour ne pas être aveuglés pendant 1D4 minutes. Au contact du disque, la glace fond, même la glace magique si sa Magnitude est inférieure de 3 à celle du sort. Toute créature touchée par le disque reçoit + 50 % de résistance au froid.

DIVINATION**INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF****CULTES : TOUS**

Pour chaque point de Magnitude, le lanceur peut poser une question à sa divinité, à laquelle celle-ci répondra de son mieux. Une divinité ne peut répondre qu'à des questions dont elle connaît la réponse et qui correspondent à son domaine d'influence. Par exemple, un Dieu de la Montagne saura exactement ce qui se trame dans ses replis à un moment donné, mais n'aura aucune réponse concernant les océans.

Les dieux demanderont aussi communément pour chaque question posée le sacrifice d'un animal ou d'un objet précieux valant au moins un ducat. Certains dieux particulièrement cruels et sanguinaires demanderont que soit versé le sang d'êtres conscients.

ÉCLAIR**INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, A DISTANCE, RÉSISTANCE (ESQUIVE)****CULTES : TEMPÊTES**

Un trait de foudre crépitant jaillit de la main du lanceur et se dirige vers une cible. Si le trait n'est pas esquivé, chaque point de Magnitude du sort inflige 1D6 dégâts. L'armure n'a aucun effet contre ces dégâts et ceux-ci comptent comme étant à la fois magiques et électriques.

EFFIGIE DE CIRE

MAGNITUDE 4, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)

CULTES : FAQUIN

Ce sort enchante une petite représentation en cire de la victime. Les sorts qui sont lancés sur l'effigie affectent alors la victime, quelle que soit la distance entre l'effigie et la victime. Le lanceur n'a pas besoin d'avoir vu ou rencontré la victime, car c'est le pouvoir de son dieu qui fournit le lien. Une fois par jour, la victime peut subir des dommages physiques si des aiguilles sont enfoncées dans l'effigie, chaque aiguille infligeant 1D4 dégâts. Le lanceur peut tenter de tuer immédiatement la victime en cassant la tête de l'effigie. Dans ce cas, la victime a droit d'un jet de Résistance : elle meurt en cas d'échec, mais en cas de succès, l'effigie n'a plus d'influence sur elle.

EXCOMMUNICATION

MAGNITUDE 5, PERMANENT, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)

CULTES : TOUS

Le sort brise le lien mystique qui unit la cible à son dieu, provoquant la perte de tous les sorts de Magie Divine provenant du culte du lanceur.

La cible ne sera plus jamais capable d'apprendre ou d'utiliser des sorts de Magie Divine du culte, bien qu'elle puisse toujours utiliser Connaissance (Culte) pour des besoins purement académiques.

Ce sort doit être lancé par un prêtre et demande une heure d'incantation. La présence de la cible n'est pas nécessaire. Ce sort ne peut être lancé que sur des individus ayant au moins un rang d'initié et adorant le même dieu que le lanceur.

EXORCISME

CONCENTRATION, MAGNITUDE 1

CULTES : TOUS

Le lanceur peut expulser un esprit possédant une créature matérielle, que cette possession soit dominante ou secrète. Le lanceur doit être ouvert au Monde Spirituel : il ne peut être protégé par Blocage Spirituel, Écran Spirituel, Résistance Spirituelle ou un effet similaire.

Ce sort force un esprit possesseur à livrer un Combat Spirituel. Du fait de la force de sa foi, le lanceur utilisera sa compétence en Connaissance (Religion) comme compétence d'attaque lors du combat. Si le lanceur réussit à battre l'esprit, il le chasse du corps de la victime et l'oblige à fuir. Si le lanceur échoue, l'esprit demeure dans le corps de la victime possédée.

EXTENSION

DURÉE SPÉCIAL, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF

CULTES : TOUS

Ce sort allonge la durée de tout sort de Magie Divine avec la caractéristique Durée. Le lanceur lance simultanément Extension et le sort qu'il étend : c'est une exception à la règle stipulant qu'un seul sort de Magie Divine peut être lancé au cours d'un Round de combat.

Chaque point de Magnitude d'Extension double la durée du sort ciblé. Ainsi, une Extension de Magnitude 1 augmente la durée de Respirer Air/Eau à 30 minutes ; une Extension de Magnitude 2 l'augmente à une heure ; une Extension de Magnitude 3, à deux heures ; une Extension de Magnitude 4, à quatre heures, et ainsi de suite.

FERTILITÉ

MAGNITUDE 3, PERMANENT

CULTES : TERRE

Ce sort augmente la fertilité de la créature ciblée. L'effet varie selon le type de créature : conception garantie pour une créature donnant habituellement naissance à un seul rejeton, et doublement du nombre de naissances pour une créature mettant bas des portées.

FOLIE

INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, À DISTANCE, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE, VOIR CI-DESSOUS)

CULTES : CHAOS, LUNE

Ce sort amène la cible à perdre contact avec la réalité et à sombrer dans la démence. La Folie n'a aucun effet sur des cibles évanouies, des cibles sans caractéristique INT ou des cibles déjà sous le coup d'un sort de Folie.



EFFETS DE LA FOLIE

La cible obtient une Maladresse à son test de Persévérance : elle perd instantanément 1D4 INT de façon permanente et reste prostrée dans un état catatonique pour un nombre de minutes égal à 20 moins son POU (minimum d'un Round de combat).

La cible rate son test de Persévérance : elle baragouine et gesticule de manière incontrôlée pendant un nombre de Rounds de combat égal à 20 moins son POU (minimum d'un Round de combat). Ses actions de combat sont déterminées aléatoirement en lançant 1D6 :

1D6 Action de Combat de la victime

- | | |
|---|--|
| 1 | La victime effectue une attaque rapprochée contre une cible aléatoire. |
| 2 | Elle court dans une direction aléatoire. |
| 3 | Elle lance un sort contre une cible aléatoire. |
| 4 | Elle attaque à distance une cible aléatoire. |
| 5 | Elle crie sur une cible aléatoire. |
| 6 | Elle change de posture. |

La cible réussit son test de Persévérance : elle est secouée et dérangée, subissant un malus de - 25 % à tous les tests de compétence pour un nombre de Rounds de combat égal à 20 moins son POU (minimum d'un Round de combat).

Lancer 1D12 Pouvoir

- | | |
|----|--|
| 1 | Mode d'attaque additionnel. |
| 2 | Paire de bras supplémentaire, attaque additionnelle. |
| 3 | Arme naturelle supplémentaire. Ex : cornes 1D10 dégâts. |
| 4 | Crache du feu, de la glace ou des éclairs (selon les alliances élémentaires de la Divinité) pour 1D10 dégâts une fois par round de combat. |
| 5 | Ailes : vol avec Mouvement de 18. |
| 6 | Apparence hideuse qui effraie les ennemis (+ 50 % aux jets d'Influence pour intimider) ou apparence splendide qui charme les observateurs (+ 50 % aux jets d'Influence) |
| 7 | Armes naturelles divines qui infligent 1D20 dégâts. |
| 8 | Change-forme. |
| 9 | Lourdement protégé : 9 PA au lieu de 6. |
| 10 | Peut devenir incorporel et traverser les murs solides. Dans cet état, il ne peut pas interagir avec le monde matériel. |
| 11 | Peut devenir invisible à volonté. |
| 12 | Rapide : Mouvement augmenté de + 18. |

La cible effectue une Prouesse à son test de Persévérance : la victime n'est pas affectée par le sort et ne pourra être affectée par d'autres sorts de Folie pour un nombre de Rounds de combat égal à son POU.

GALVANISATION DES TROUPES

MAGNITUDE 3, DURÉE 6 HEURES

CULTES : GUERRE

Pour la durée du sort, une troupe comprenant jusqu'à trente soldats inflige + 1D6 dégâts. De plus, cette troupe ne peut être affectée par des sorts de domination mentale (comme Confusion).

GUÉRISON DIVINE

INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, TOUCHER

CULTES : TERRE, FERTILITÉ

Ce sort puissant soigne instantanément un nombre de PV égal à quatre fois sa Magnitude. Chaque usage de ce sort soignera une Blessure Grave, si nécessaire en rattachant ou faisant repousser membres et organes.



ILLUSION

DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIVE, À DISTANCE

CULTES : LUNE, FAQUIN

Ce sort crée une illusion portant sur les cinq sens. L'illusion semblera réelle et solide à moins à tout observateur qui rate un jet de Perception modifié par la Magnitude du sort. Si l'illusion est de nature à infliger des dégâts à celui qui y croit, elle ne pourra plus blesser un personnage qui aura réussi son jet de Perception. Dès qu'un observateur cesse de croire en une illusion, celle-ci lui paraît alors incorporelle et fantomatique.

La Taille de l'illusion dépend aussi de la Magnitude du sort. Ainsi, une illusion de Magnitude 1 peut prendre la forme d'un petit objet domestique telle qu'une chaise ou une table, mais pas celle d'un Dragon cracheur de feu.

Magnitude	Modificateur aux tests de Perception	Type d'illusion possible
1	+ 50 %	Incapable de bouger ou de causer des dégâts. Un peu flou et irréel aux bords. TAI maximale 10.
2	+ 25 %	Quelques différences par rapport à l'original. Capable de bouger, mais pas d'infliger des dégâts. TAI maximale 15.
3	0	Capable de bouger et d'infliger des dégâts. TAI maximale 20.
4	- 25 %	Capable de bouger et d'infliger des dégâts. TAI maximale 30.
5	- 50 %	Indiscernable de l'original, capable de bouger et d'infliger des dégâts. TAI maximale 40.
+1	- 50 %	+ 10 TAI par point de Magnitude.

INFERTILITÉ

MAGNITUDE 3, PERMANENT

CULTES : TERRE

Ce sort empêche la cible de concevoir. Bien que le sort soit permanent, Le lanceur peut le dissiper quand il le souhaite.

INVOCATION DE GUERRIER SACRÉ

MAGNITUDE 3, DURÉE 1 JOUR

CULTES : PLUSIEURS

Un guerrier est invoqué depuis l'Outremonde associé à la déité du lanceur. Le guerrier obéira aux ordres du lanceur pour la durée du sort; il retourna alors dans l'Outremonde dont il est originaire. Si le lanceur dépense 3 Points d'Amélioration lors de l'invocation, le guerrier restera à son service tant qu'il n'est pas tué, et ce même si le lanceur meurt. Un guerrier est généralement invoqué pour servir de garde du corps, de gardien de trésor ou d'assassin.

GUERRIER SACRÉ

For 20 Dex 15 Tai 18 Int 15 Pou 18 PV 18, Blessure Grave 9, Armure 6, Modificateur de Dégât + 1D6, Mouvement 12 m.

Résistances : Endurance 120 %, Esquive 150 %, Persévérance 100 %.

Combat : choisir une compétence à 150 % entre Combat Rapproché, Sans Arme ou à Distance.

Autres compétences : Athlétisme 120 %.

Exemples de guerriers

Gardiens Impériaux des Portails, Soldat Démon de la Horde de l'Enfer Brulant.

Pouvoirs Spéciaux

Pour chaque point de Magnitude supplémentaire, le guerrier sacré peut obtenir un pouvoir spécial, que vous pouvez déterminer aléatoirement grâce au tableau de la page 146.

Exemple. Invocation de L'Horreur à Cornes d'Yko est un sort de Magnitude 6, car l'Horreur possède 3 pouvoirs spéciaux : des ailes, un mode d'attaque et des armes naturelles supplémentaires (Combat à Distance avec arc, cornes).

INVOCATION DE MONTURE SACRÉE

MAGNITUDE 3, DURÉE 1 JOUR

CULTES : PLUSIEURS

Une monture sacrée est invoquée depuis l'Outremonde associé à la divinité du lanceur. La monture obéira aux ordres du lanceur pour la



durée du sort ; elle regagnera alors l'Outremonde dont elle est originaire. Si le lanceur dépense 3 Points d'Amélioration lors de l'invocation, il peut garder la monture à sa service jusqu'à ce que celle-ci soit tuée.

MONTURE SACRÉE

For 30 Con 20 Dex 18 Tai 30 Int 18 Pou 18, PV 25 Blessure Grave 13, Armure 6, Modificateur de Dégât + 2D6, Mouvement : 20 m selon mode approprié à la Divinité (marche, vol, nage, etc.)

Résistances : Endurance 120 %, Esquive 120 %, Persévérance 120 %.

Combat : Sans Arme 80 % avec armes naturelles appropriées infligeant 1D10 dégâts.

Exemples de Montures Sacrées

Aigle Géant des Seigneurs des Tempêtes, Kraken de la Maitresse des Mers.

LANCE DU SOLEIL

INSTANTANÉ, MAGNITUDE 4, A DISTANCE, RÉSISTANCE (ESQUIVE)

CULTES : SOLEIL

Ce sort ne fonctionne qu'en plein soleil. Lorsqu'il est lancé, un jet de lumière large de deux mètres surgit du ciel pour s'abattre sur une cible dans la ligne de vue du lanceur. Si la cible n'évite pas le jet, le jet de lumière la brûle et lui inflige 4D6 dégâts. Les dégâts du sort sont considérés à la fois comme des dégâts de feu et des dégâts magiques ; de plus, les points d'armure sont ignorés.

LIEN MENTAL

DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, À DISTANCE

CULTES : TOUS

Ceux qui participent à un Lien Mental peuvent se transmettre leurs pensées conscientes, leurs sorts et leurs points de magie.

Des points de Magnitude supplémentaires permettront à plusieurs groupes de personnes d'être liés entre eux, soit en créant plusieurs paires de personnes liées psychiquement, soit en faisant du lanceur le centre d'un petit réseau

de personnes liées. Dans ce dernier cas, seul le personnage « central » est lié directement aux autres participants.

Lien Mental doit être lancé sur tous les participants en même temps et s'avère limité aux participants consentants. Tout participant à un Lien Mental peut utiliser les sorts connus des autres participants ainsi que leurs points de magie sans avoir besoin de leur consentement.

Les participants à un Lien Mental sont particulièrement vulnérables aux sorts affectant l'INT, le POU, le CHA et le moral. Lancés contre n'importe quel membre d'un Lien Mental, de tels sorts affectent tous ceux qui sont connectés, bien que chacun des membres ait le droit se défendre individuellement contre les effets du sort.

Si les membres d'un Lien Mental partagent à la fois points de magie et pensées conscientes, ils conservent leur propre identité. Un Lien Mental n'inclut pas les pensées cachées, les souvenirs, les pulsions inconscientes ou la connaissance permanente de sorts. Il n'autorise pas non plus le partage de compétence : une personne liée pourra lancer un sort connu d'un autre participant, mais utilisera son propre score dans la compétence adéquate.

Tout participant peut rompre sa connexion au Lien Mental en utilisant une Action de Combat. Si une personne liée quitte le rayon du sort, elle rompt immédiatement son Lien Mental.

LUGUBRE PROCESSION

MAGNITUDE 4, DURÉE 1 JOUR

CULTES : MORT

Ce sort anime les esprits locaux d'une communauté et les amène à accomplir pendant 24 heures une procession le long de la route principale de la communauté. La plupart des morts seront sous la forme de fantômes, mais les morts plus récents auront la forme de zombis ou de squelettes (si les os sont conservés dans le cimetière). Les zombis et les squelettes attaqueront tout être vivant sur leur chemin.

MARIONNETTE

**MAGNITUDE 3, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE),
CONCENTRATION, DURÉE 6 HEURES**

CULTES : FAQUIN

À l'aide de ce sort, le lanceur enchante une marionnette censée représenter la victime, qui a droit à un jet de Résistance. En cas d'échec au test de Résistance, le lanceur peut contrôler la victime au moyen de la marionnette pour la durée du sort. La victime se rend compte qu'elle ne contrôle pas son corps, mais elle n'y peut rien, sauf si un ordre du marionnettiste met sa vie ou celle d'un ami en danger. Dans ce cas, elle a droit à un nouveau jet de Résistance pour se libérer du sort.

MISE EN PIÈCES

**MAGNITUDE 4, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE),
DURÉE 6 HEURES**

CULTE : FAQUIN

Ce sort met littéralement en pièces une cible qui rate son jet de Résistance. La cible est toujours vivante, mais n'aura pas besoin d'eau ou de nourriture pour la durée du sort. Si le sort est dissipé, la cible mourra à moins que ses morceaux ne soient soigneusement rassemblés auparavant.

OBJET MIRACULEUX

MAGNITUDE VARIABLE, DURÉE 1 HEURE

CULTES : ARTISAN

Le lanceur peut créer des objets à partir de rien. La taille de l'objet dépend de la Magnitude du sort.

Magnitude	Taille de l'objet
1	Petits objets, comme des pots, des assiettes, des couteaux, un détail d'une fresque, etc.
2	Objets de taille moyenne, comme une amphore, un écu, une épée longue, une 'armure pour humain, un bras de statue, etc.
3	Grands objets, comme un pavois, une porte, une colonne de temple, etc.
4	Enorme. Armure de géant, maison, tour, etc.
5	Gigantesque. Une enceinte, un château, etc.

L'objet créé est toujours de la meilleure qualité et ne casse pas. Si le lanceur dépense autant de points d'Amélioration que la Magnitude du sort, l'objet devient permanent. Sinon, l'objet disparaît au bout d'une heure.

PEUR

**INSTANTANÉ, MAGNITUDE 1, À DISTANCE,
RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE, VOIR CI-DESSOUS)**

CULTES : CHAOS, NUIT

La cible de ce sort est saisie d'une peur irréprouvable. La Peur n'a aucun effet sur des cibles évanouies, des cibles sans caractéristique INT ou des cibles déjà sous le coup d'un sort de Peur.

Effets de la Peur

La cible obtient une Maladresse au test de Persévérance : elle perd immédiatement la moitié de son maximum de PV (assez de dégâts pour provoquer une Blessure Grave) à cause d'un arrêt cardiaque.

La cible rate son test de Persévérance : la victime est prise d'une terreur folle et cherche à fuir pour un nombre de Rounds de combat égal à 20 moins son POU (avec un minimum d'un Round de combat). La victime ne s'engage pas dans un combat à moins d'y être forcée et utilise l'Action de Combat Courir tant que c'est possible (à moins d'avoir un autre moyen de fuite plus rapide).

La cible réussit son test de Persévérance : la victime est secouée et dérangée, subissant un malus de - 25 % à tous les tests de compétence pour un nombre de Rounds de combat égal à 20 moins son POU (avec un minimum d'un Round de combat).

La cible obtient une Prouesse à son test de Persévérance : la victime n'est pas affectée par le sort et ne pourra être affectée par d'autres sorts de Peur pour un nombre de Rounds de combat égal à son POU.

RÉFLEXION

**DURÉE 15, MAGNITUDE 1, PROGRESSIF, À
DISTANCE**

CULTES : FAQUIN

Ce sort réfléchit tout sort visant la cible ou son équipement, le redirigeant vers le lanceur originel. S'il est lancé sur une cible, Réflexion tente de réfléchir tout sort lancé contre la cible. Le sort n'a pas d'effet sur les sorts affectant déjà un personnage. Les effets de Réflexion dépendent



de sa Magnitude et de celle du sort ennemi : consultez le tableau des Résultats de la Réflexion pour plus de détail.

Réflexion est incompatible avec Absorption, Bouclier et Blocage Spirituel.

La Magnitude du Sort Effet Ennemi est...

Égale ou inférieure à la Le sort ennemi est réfléchi et plus à la magnitude de la Réflexion. la Réflexion reste en place.

Supérieure d'un point ou La Réflexion est éliminée et plus à la magnitude de la le sort ennemi prend effet. Réflexion.

RESPIRER AIR/EAU

DURÉE 15, MAGNITUDE 2, TOUCHER

CULTES : MER, EAU

Ce sort permet à une créature respirant de l'air de respirer dans l'eau pour la durée du sort. Bien sûr, elle sera toujours capable d'aspirer de l'air. Il est aussi possible d'utiliser ce sort sur une créature aquatique pour qu'elle puisse respirer de l'air.

RÉSURRECTION

CONCENTRATION SPÉCIALE, INSTANTANÉ, MAGNITUDE 5, TOUCHER

CULTES : MORT, FERTILITÉ, SOLEIL

Le corps du mort doit être présent et doit être entier. Si la cible est morte à cause d'une maladie ou d'un poison, le mal doit être éliminé au préalable, sans quoi le sort de Résurrection échouera.

Ce sort enjoint l'esprit du mort à regagner son ancien corps. La Résurrection exige un nombre de minutes égal à la somme des caractéristiques de la cible avant de prendre effet. Durant ce temps, le lanceur doit rester concentré sur le sort. Un personnage ressuscité se retrouve avec 1 PV.

Le sort doit être lancé avant qu'un nombre de jours égal au POU du défunt ne se soit écoulé. Après ce délai, lancer le sort se soldera automatiquement par un échec.

SANCTIFICATION

ZONE SPÉCIAL, MAGNITUDE 1, PERMANENT, PROGRESSIF

CULTES : TOUS

Ce sort fait partie intégrante d'un temple, au même titre que ses fondations, mais il peut être lancé n'importe où. Il crée une sphère d'un rayon de 10 mètres par point de Magnitude. Cette sphère est bénie par le dieu du lanceur. Le sort ne permet pas de repousser des intrus, mais le lanceur saura immédiatement si un sort, un esprit ou quelqu'un n'appartenant pas à son culte pénètre dans la zone sanctifiée.

TRAIT MORTEL

DURÉE 15, MAGNITUDE 1, A DISTANCE

CULTES : CHASSEUR

Ce sort doit être lancé sur un projectile (flèche, pierre, javelot, couteau, etc.). Il se déclenche lorsque le projectile est tiré. À moins que l'utilisateur de l'arme n'obtienne un Échec Automatique ou une Maladresse, le projectile touche sa cible, quels que soient son abri et ses autres avantages, tant qu'elle se situe en deçà de la portée maximale de l'arme à distance. La cible peut esquiver ou parer le projectile, avec un malus de - 25 % à son test.

Trait Mortel ne peut être combiné avec Flèche de Feu, Projectiles Multiples ou DareDard : Trait Mortel aura la préséance.

TROUVER X

DURÉE 15, MAGNITUDE 1, À DISTANCE

CULTES : TOUS

Ce sort en regroupe plusieurs qui fonctionnent de la même façon, en permettant au lanceur du sort de localiser la cible la plus proche à portée du sort. Cet effet est stoppé par toute substance telle que le métal, la terre ou la pierre de plus de 1 mètre d'épaisseur. Le sort est aussi bloqué par Absorption, même si le Lanceur de Sort saura que la cible est quelque part à sa portée, sans connaître son emplacement exact, et qu'elle est



protégée par Absorption. Les différents sorts de Trouver X sont listés plus bas.

Contrairement aux sorts de Magie Commune Détecter X, les sorts de Trouver X ne demandent pas de concentration de la part du lanceur : ils fonctionnent automatiquement et l'alertent de la présence de ce qu'ils localisent pour la durée du sort.

Voici les différents sorts de Détection :

- Trouver Ennemi : localise une créature qui désire nuire au lanceur du sort.
- Trouver Espèce : chaque sort de Trouver Espèce localise la créature la plus proche appartenant à l'espèce spécifiée. Exemples de sort : Trouver Gobelin, Trouver Nain et Trouver Cheval...
- Trouver Magie : localise l'objet, la créature magique ou le sort actif le plus proche.
- Trouver Substance : chaque sort de Détecter Substance localise la substance du type spécifiée la plus proche. Exemples : Détecter Charbon, Détecter Or et Trouver Bois.
- Le meneur de jeu doit donner une indication du niveau de puissance du domaine recherché (« magie faible » ou « riche dépôt d'or »).

VISION DE L'ÂME

DURÉE 15, MAGNITUDE 1, TOUCHER

CULTES : TOUS

La cible de ce sort peut discerner l'aura de POU de tout être qu'elle regarde : elle saura ainsi le nombre de ses points de magie et la nature de tout sort actif ou de tout objet enchanté qu'il porte. Ce sort permet aussi à la cible de voir le Monde Spirituel.

VOYAGE DANS L'OUTREMONDE

DURÉE 15, MAGNITUDE 4, TOUCHER

CULTES : TOUS

Ce sort projette la forme physique de la cible

vers l'Outremonde. La nature de cet Outremonde dépend des croyances de la religion du lanceur de sort ; il sera généralement rempli de dieux, d'âmes des fidèles, de démons et de demi-dieux, d'armées d'esprits ou de sorciers en croisade. Le corps physique de la cible disparaît littéralement aux yeux du commun des mortels alors qu'il accompagne l'âme dans le voyage.

Alors qu'elle voyage dans l'Outremonde, la cible gagne automatiquement les effets de Vision de l'Âme pour la durée de son Voyage. Cependant, tant qu'elle demeure dans l'Outremonde, elle subit un malus de - 40 % à tous ses tests de Perception pour détecter les objets ou les événements du monde réel.

Pendant la durée de son voyage, la cible peut utiliser ses compétences et sa magie pour combattre ses ennemis, mais elle découvrira qu'ils sont très puissants et que cette magie n'est pas pour les timorés. Le meneur de jeu peut éventuellement décider que la compétence Religion (d'Origine) et les compétences de culte (le cas échéant) du personnage sont augmentées de + 25 %, ceci afin de représenter la proximité avec la divinité.

Le sort permet également à la cible d'engager un Combat Spirituel (comme avec un chamane) avec des entités spirituelles de l'Outremonde. La cible peut alors utiliser sa compétence Religion (d'Origine) comme capacité offensive si elle est supérieure à sa Persévérance et, comme un chamane, elle infligera dans cet État mystique 1D6 dégâts spirituels au lieu des 1D4 de base.

Quand le sort se termine, le corps de la cible réintègre le monde réel. Selon la nature de l'univers de jeu, la cible peut traverser de grandes distances dans le monde réel lors de son retour, aboutissant au temple le plus proche ou bien à son lieu de départ.

La plupart des religions utilisent cette magie pour communier avec leurs dieux, chercher leur aide ou combattre une invasion spirituelle.



INTERVENTION DIVINE DERNIÈRES

CONSIDÉRATIONS

En plus des sorts et des services du culte, les membres d'un culte gagnent aussi l'aptitude de faire appel à l'Intervention Divine.

Tout personnage qui est au moins initié peut faire appel à sa divinité quand il fait face à une situation désespérée. Il peut même y faire appel à l'instant où il meurt ou s'évanouit. Quand une Intervention Divine est requise, jetez 1D100. Si le jet est égal ou inférieur au POU du personnage, l'appel à l'aide reçoit une réponse. Cependant, le dieu demande un prix élevé en échange de son aide : en cas de réussite, le personnage subit une perte permanente de POU égale au résultat du dé. Si le POU du personnage est réduit à 0 de cette façon, son âme rejoint directement la divinité, mettant définitivement et immédiatement fin à la vie du personnage (cela étant, sa requête sera bien accomplie). Un personnage ne peut faire appel à une Intervention Divine plus d'une fois par mois, qu'elle soit entendue ou non.

Une Intervention Divine peut prendre plusieurs formes, mais les directives suivantes peuvent servir de guides :

- permettre au personnage de lancer n'importe quel sort du culte à n'importe quelle Magnitude ;
- permettre à un sort du culte d'affecter tout adorateur dans la ligne de vue ;
- redonner vie à un adorateur (autre que le personnage ayant requis l'Intervention Divine).

Divers effets «divins» sont aussi possibles en fonction de la nature de la divinité du personnage : par exemple, la divinité peut lever un brouillard permettant au personnage de fuir ses ennemis, doubler sa FOR pour défaire un ennemi puissant ou faire déborder une rivière de son lit pour immobiliser une armée d'invasion.

Une Intervention Divine ne peut être utilisée pour blesser directement ou tuer des créatures mortelles. Les dieux n'aideront que leurs adorateurs et les effets qu'ils produiront auront un lien avec leur sphère d'influence.

Comment Récupérer Ses Sorts ?

Des trois formes de magie, la Magie Divine est celle où la récupération de sorts est la plus ardue. Les trois méthodes de récupérations évoquées ci-dessous nécessitent en plus d'être en bons termes avec la divinité. Il est possible de mélanger ces méthodes. Par exemple, vous pouvez utiliser à la fois les méthodes 1 et 3 pour que la Magie Divine reste une magie à part, tout en donnant plus d'occasions aux personnages de récupérer leurs sorts.

1. VISITER UN CENTRE RELIGIEUX POUVANT FOURNIR LE SORT (PAR DÉFAUT)

Procédure : le personnage prie ou participe à une cérémonie pendant un Jour Saint de la divinité, et regagne les sorts disponibles dans le centre religieux, par exemple un autel ou un temple.

C'est la méthode par défaut, utilisée dans la plupart des jeux D100. Elle est très contraignante pour le personnage, qui peut être dépourvu de Magie Divine pendant de longues périodes, à moins que les Jours Saints de sa divinité ne soient particulièrement nombreux.

2. MÉDITER/COMMUNIER/SE REPOSER (OPTION)

Procédure : pour chaque heure de repos, de méditation, ou de communion cérémonielle avec la divinité, le personnage regagne un point de Magie Divine.

C'est la méthode la plus rapide. Toutefois, elle peut rendre la Magie Divine à la fois trop puissante et trop semblable aux autres formes de magie.

3. ACCOMPLIR UN ACTE EN ACCORD AVEC LE DOGME

Procédure : en accomplissant ses devoirs d'adorateur, le personnage récupère des sorts. Les actes mineurs permettent de récupérer 1-2 points de Magnitude, contre 3 points ou plus pour des actes majeurs.

Cette méthode s'adresse surtout aux joueurs épris de narration.

Créer De Nouveaux Sorts

Comme la Magie Divine est une manifestation de la divinité, il vaut mieux qu'un sort reflète les pouvoirs et les intérêts de celle-ci.

QUI CONNAIT LE SORT ?

Décidez d'abord si le sort est commun ou réservé à une divinité.

Si c'est un sort commun, assurez-vous qu'il soit de type utilitaire, comme Excommunication. Réfléchissez soigneusement avant d'ajouter des sorts communs, car vous changez alors l'étendue et les pouvoirs de l'ensemble de la Magie Divine, ce qui change aussi l'ambiance du cadre de jeu.

Les sorts spécifiques sont un bon moyen d'ajouter de l'ambiance à votre campagne, par exemple en les liant à des rituels initiatiques étranges et mystérieux.

QUELLE EST SA PUISSANCE ?

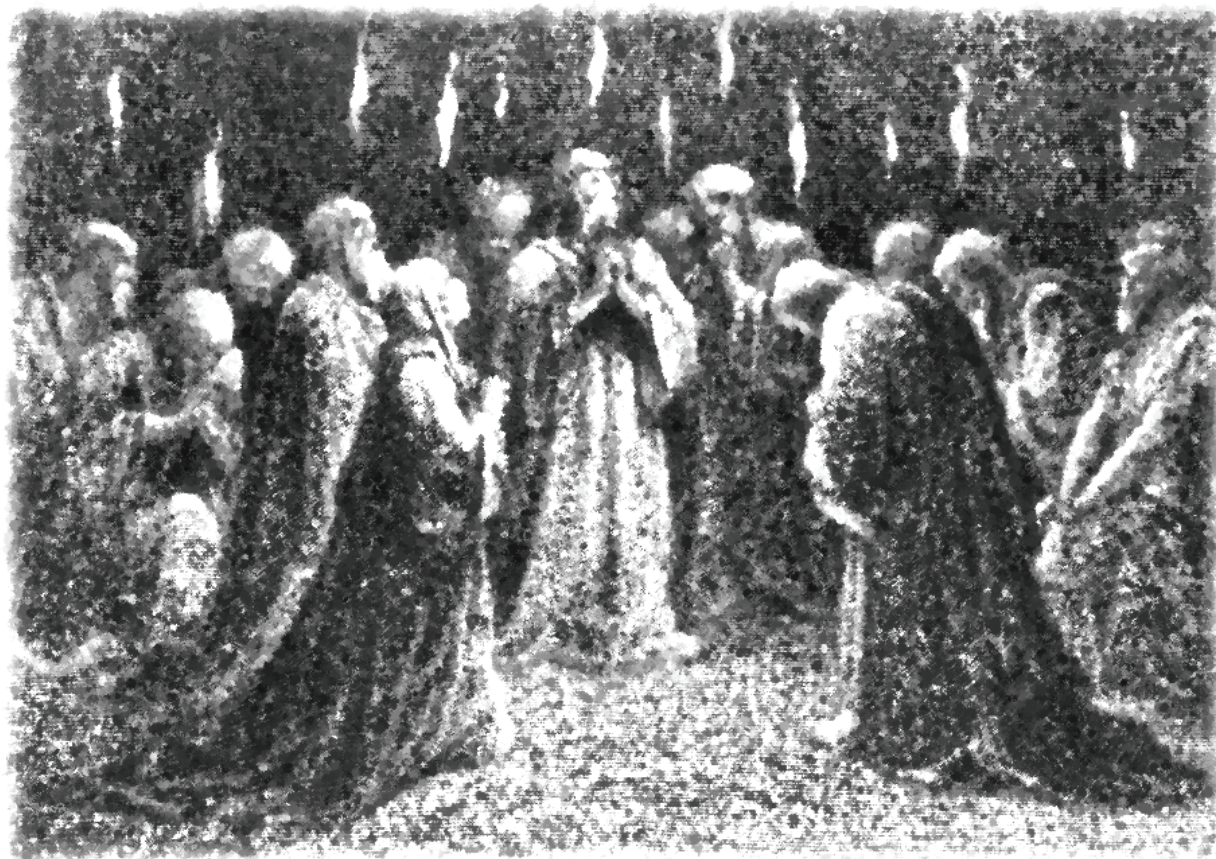
Le cout d'un sort va de 1 pour un effet mineur à 4 pour un effet draconien. En règle générale, seuls les sorts spécifiques devaient coûter 4 points. Vous pouvez même limiter l'accès à ce sort à un seul culte spécialisé.

QUELLE EST L'ÉTENDUE DE CE SORT ?

La Portée, la zone d'effet, la Durée sont des paramètres qui influent sur le cout du sort : un sort augmentant l'efficacité d'une arme pour tout un régiment coutera plus de points que celui qui affectera seulement un guerrier.

MYTHES (OPTION)

Vous pouvez donner à un sort spécifique une petite histoire liée à la mythologie de la divinité. Cela donne un surcroît d'ambiance, tout en montrant comment les adorateurs peuvent imiter les actes de leur divinité grâce au sort.



CHAPITRE 10 : SORCELLERIE

MANIPULEZ LES LOIS DE LA RÉALITÉ

Un sorcier pense que des règles magiques gouvernent l'univers : connaître ces règles permet de manipuler la réalité.

Pour lui, les dieux et les esprits ne sont que des forces intelligentes avec lesquelles il est possible d'interagir sur un pied d'égalité.

Les pratiquants de la Sorcellerie pratiquent leur art selon deux méthodes. La plupart se regroupent en écoles de magie qui possèdent leurs propres règles et livres de sorts. D'autres vivent dans l'isolement et ne s'intéressent qu'à leurs activités magiques. Parfois, ces sorciers ermites recrutent un apprenti pour lui apprendre leur art ou simplement pour qu'il les assiste dans leurs travaux.



EXEMPLE D'ÉCOLE : LE COLLÈGE IMPÉRIAL DE HAUTE MAGIE

Le premier Empereur de Gatan créa le Collège afin d'assurer l'encadrement et l'installation de mages. Le Collège possède sa propre université dans la capitale, où un corps d'adeptes estimés entraîne un grand nombre d'apprentis sous la férule du Mage Chancelier. Il entretient des écoles plus modestes au sein des villages et les villes des Duchés dans le but d'enseigner des bases de littérature et de calcul aux candidats prometteurs. Ceux-ci, une fois adultes et après avoir passé un examen, deviendront apprentis à l'université. En plus de la sécurité magique de la cité, le Collège a la responsabilité de fournir des mages de guerre aux armées impériales en temps de conflit.

Bénéfices : lit et couvert gratuits dans toutes les hostelleries et forts impériaux.

Pour les Adeptes et les Mages, secours ou rançon en cas de capture.

Devoirs : faire respecter les lois de l'Empire. Soutenir l'armée dans ses efforts pour amener la lumière de la raison aux Sombreterres.

Sorts enseignés : Animer (Substance), Développer (FOR), Développer (DEX), Renforcer les Dégâts, Boomerang, Création de Parchemins, Création de Matrices de sorts, Dominer (Gobelin), Dominer (Orc), Invoquer (Esprit Magique), Neutralisation de la magie, Paralyse, Projection (Vue), Projection d'énergie (Feu), Résistance aux dégâts, Résistance aux sorts, Sphère protectrice, Traiter les blessures, Vision Mystique.

Sorts Interdits : Vampirisme (Caractéristique), Invoquer Démon ou Mort-Vivant, Venin.



MAGIE COMMUNE ET SORCELLERIE

Les sorciers ne considèrent pas ces deux approches comme étant exclusives, mais s'ils ont accès à un sort de Sorcellerie plus fort et adaptable, ils le prendront. Par exemple, ils préféreront Augmenter les Dégâts à Amélioration d'Arme s'ils peuvent l'apprendre. Leur attitude vis-à-vis de la Magie Commune se retrouve dans les termes qu'ils utilisent pour la décrire. Les sorciers feront souvent référence à la Magie Commune comme étant de la « Basse Magie » alors qu'ils qualifieront la Sorcellerie de « Haute Magie ».

Cependant, il est important de noter que tout sorcier qui se respecte apprendra si possible « Création de Réserves de Points de Magie » !

EXEMPLE DE SORCIER SOLITAIRE : HAGANST OGRAN

Ce magicien mineur vit dans un village isolé à la frontière des Sombreterres. Il loge dans une vieille tour en ruines à la bordure du village, où il conduit des expériences magiques et assure la sécurité du village face aux « Choses d'ailleurs ». La plupart des villageois pensent qu'il est fou, mais n'hésitent pas à faire appel à ses talents de soigneur et d'exorciste quand les étranges horreurs magiques des Sombreterres les attaquent. Haganst s'est pris d'affection pour Yuren, un garçon local plutôt intelligent qui lui sert d'apprenti.

Sorts enseignés : Boomerang, Création de Matrices de Sort, Création de Parchemins, Diminuer (TAI), Dominer (Esprit), Invoquer Élémentaire, Invoquer Esprit, Métamorphose (Homme) en (Loup), Mirage, Neutraliser la Magie, Peau de Vie, Projection d'énergie (Froid), Renforcer les Dégâts, Résistance aux Dégâts, Résistance aux sorts, Résistance spirituelle, Sphère Protectrice, Traiter les Blessures, Vol.

Sorts Interdits : Vampirisme (Caractéristique), Venin.

RANGS

Il existe trois rangs de base en Sorcellerie.

Apprentis. Des étudiants en Sorcellerie qui ne connaissent que quelques sorts, habituellement Vision Mystique, à une base de 40 %. En plus de l'enseignement de la Sorcellerie, on s'attend à ce qu'ils passent 60 % de leur temps à travailler pour leurs tuteurs, en effectuant des tâches subalternes dans leur laboratoire ou d'autres travaux que leurs maîtres trouvent inintéressants.

Adeptes. Diplômés d'une école de magie, ils connaissent entre cinq et dix sorts et ont une compétence en Sorcellerie se situant entre 50 % et 90 %. S'ils sont membres d'une école de magie, on s'attendra à ce qu'ils passent 30 % de leur temps à remplir leurs obligations vis-à-vis de l'école, comme enseigner aux apprentis ou retrouver des savoirs magiques perdus.

Mages. Ces maîtres reconnus en Sorcellerie connaissent au moins dix sorts et ont une compétence de Sorcellerie d'au moins 90 %. S'ils sont membres d'une école de magie, ils feront partie de son corps dirigeant et auront les ressources de l'école à disposition. En retour, on attendra d'eux qu'ils passent 90 % de leur temps en recherches, en enseignements et en missions pour le compte de l'école.

LES BASES

Avant de pouvoir lancer un sort de Sorcellerie, le processus suivant doit être respecté :

Le personnage apprend d'abord le sort en l'étudiant.

Pour apprendre un sort de Sorcellerie donné, le lanceur doit posséder une forme écrite du sort ou suivre l'enseignement d'un professeur qui connaît ce sort. Le joueur dépense alors deux Points d'Amélioration et écrit le sort sur sa feuille de personnage.



Tout sort de Sorcellerie dépend de la compétence Sorcellerie. Cette compétence est acquise automatiquement à son score de base (INT) lors de la création de personnage.

Cette compétence peut s'améliorer normalement par le biais des Points d'Amélioration. Même les non-sorciers ont cette compétence à son score de base, car elle est utilisée pour déterminer leurs chances d'activer les objets magiques et les Parchemins contenant des sorts de Sorcellerie.

Une fois le sort de Sorcellerie appris, le personnage sera en mesure de l'utiliser.

Lancer Des Sorts

Pour lancer un sort, le personnage doit être capable de bouger ses mains et de chanter. Le lancement du sort est toujours accompagné d'un effet visuel et d'un son décelables par les créatures proches : éclair lumineux, coup de tonnerre, scintillement dans l'air... La nature exacte des effets est laissée à la discrétion du meneur de jeu et du joueur, mais ceux-ci seront toujours détectés par une créature se trouvant à moins de dix fois la Magnitude du sort en mètres.

Lancer un sort de Sorcellerie requiert un jet de Sorcellerie. S'il est réussi, le sort prendra effet. Sinon, le sort ne prendra pas effet.

POINTS DE MAGIE

Tous les sorts de Sorcellerie ont un cout de base d'un Point de Magie.

Si un effet de Manipulation est ajouté au sort, chaque effet coûte un Point de Magie par Niveau de cet effet.

PROUESSE

Si le résultat du jet de Sorcellerie est une Prouesse, toute tentative pour résister ou contrer le sort subit d'un malus de - 25 % et le cout éventuel des effets de Manipulation est réduit à 0.

MALADRESSE

Si le résultat du jet de Sorcellerie est une Maladresse, le sort échoue et le sorcier perd 1D6 Points de Magie en plus de la perte de Points de Magie liée aux effets de Manipulation.

TEMPS DE LANCEMENT

Aucune autre action ne peut être entreprise pendant le lancement d'un sort, bien que le personnage puisse se déplacer de la moitié de son Mouvement. Tous les sorts prennent un Round de combat pour être lancés.

Le lancement commence au début du Round, et le moment où l'effet du sort se déclenche dépend de l'INT du lanceur. Notez que pendant le lancement du sort, le personnage sera susceptible de recevoir des attaques de la part des personnages adjacents.

Toute distraction ou attaque prenant le lanceur comme cible annule automatiquement le sort, sauf si le sorcier parvient à rester concentré en réussissant un jet de Persévérance.

MANIPULATION

Les sorts de Sorcellerie ont trois paramètres de base qui peuvent être manipulés par le lanceur : Magnitude, Durée et Portée.

Chaque paramètre possède une valeur par défaut à laquelle le sort peut être lancé, coutant un Point de Magie. Les valeurs par défaut pour chaque paramètre sont listées dans la Table des Manipulations, à la page suivante.

Le chiffre des dizaines de la compétence de Sorcellerie détermine le nombre maximum de Points de Magie que le sorcier peut investir dans chaque paramètre de manipulation.

Par exemple : Omar le Magnifique, avec sa compétence de Sorcellerie de 80 % peut dépenser 8 Points de Magie pour manipuler chacun des niveaux de Magnitude, de Durée et de Portée. Cette



limite compte pour chaque paramètre pris séparément, il ne s'agit pas de répartir un maximum de 8 points dans les 3 effets.

La décision de manipuler tel ou tel paramètre et de dépenser tel ou tel nombre de Points de Magie doit être faite avant de lancer le sort.

EXEMPLE DE MANIPULATION EN ACTION

Lura lance Augmenter les Dégâts sur l'épée de Rurik, et désire lui donner une Magnitude de 4 pendant une heure.

Elle possède une compétence de Sorcellerie de 60 %, ce qui signifie qu'elle peut dépenser 6 Points de Magie pour manipuler n'importe quel paramètre du sort. La table de Manipulation (voir ci-dessous) indique qu'elle peut facilement obtenir une Magnitude de 4 pour 3 Points de Magie additionnels, ainsi qu'une durée d'une heure pour 3 points supplémentaires.

Le joueur de Lura jette les dés et compare le résultat avec la compétence de Sorcellerie de

Lura de 60 % pour déterminer si elle parvient à lancer le sort. En fait, Lura aurait pu dépenser jusqu'à six points pour une portée de 640 m, six autres pour une durée de 12 heures et enfin six pour une Magnitude de 7, le tout pour un total de 19 Points de Magie (18 pour les 3 Manipulations et 1 pour le sort lui-même).

Obtenir Les Points De Magie Nécessaires

Comme vous pouvez le déduire de l'exemple précédent, un sorcier peut lancer un sort qui demande plus de Points de Magie de Manipulation qu'il n'en aurait normalement. C'est pourquoi les sorciers emportent avec eux des Réserves de Points de Magie (voir le sort Création de Réserves de Points de Magie, page 111) ou lient des Esprits de Magie à leur service (voir le sort Appel Spirituel, page 109).

TABLE DES MANIPULATIONS

Cout en Point de Magie	Magnitude	Durée	Portée
1 (Défaut)	1	5 minutes	10 m
+ 1	2	15 minutes	20 m
+ 2	3	30 minutes	40 m
+ 3	4	1 heure	80 m
+ 4	5	2 heures	160 m
+ 5	6	4 heures	320 m
+ 6	7	12 heures	640 m
+ 7	8	1 jour	1 km
+ 8	9	2 jours	2 km
+ 9	10	5 jours	5 km
+ 10	11	1 semaine	10 km
+ 11	12	2 semaines	20 km
+ 12	13	1 mois	50 km
+ 13	14	2 mois	100 km
+ 14	15	1 Saison	200 km
+ 15	16	2 Saisons	500 km
+ 16	17	1 An	1 000 km
+ 17	18	2 Ans	2 000 km
+ 18	19	5 Ans	5 000 km
+ 19	20	10 Ans	10 000 km



TRAITS DES SORTS

Les traits figurant dans les descriptions des sorts de Sorcellerie sont définis ci-dessous :

Concentration : le sort continue à faire effet tant que le personnage se concentre dessus.

L'acte de se concentrer sur un sort est identique à celui de lancer un sort : le lanceur doit pouvoir chanter et ignorer les distractions.

Instantané : l'effet du sort se déclenche immédiatement et le sort disparaît. Ce trait remplace la durée habituelle des sorts de Sorcellerie.

Permanent : l'effet du sort reste en place jusqu'à ce qu'ils soient dissipés ou annulés. Ce trait remplace la durée habituelle des sorts de Sorcellerie.

Résistance : l'effet du sort ne prend pas place automatiquement. Sa cible peut tenter un jet d'Esquive, de Persévérance ou d'Endurance (selon la description du sort) pour éviter l'effet

du sort. Pour profiter de Résistance (Esquive), la cible doit être en mesure d'utiliser des réactions. Dans le cas des sorts de Zone, Résistance (Esquive) nécessite que la cible se jette à couvert pour éviter les effets du sort.

Toucher : pour qu'un sort avec ce trait prenne effet, le lanceur doit toucher sa cible en réussissant un jet de Combat Sans Arme. De plus, il doit rester en contact avec la cible pendant l'intégralité du temps de lancement. Ce trait remplace la portée habituelle des sorts de Sorcellerie.

Valeurs Par Défaut

Les sorts de Sorcellerie ont tendance à avoir bien moins de traits que ceux des autres types de magie. Ceci est dû au fait que la plupart des sorts de Sorcellerie partagent les mêmes qualités de base : une Durée de 5 minutes, une Magnitude de 1, une Portée de 10 mètres et par défaut une cible unique.



LISTE DES SORTS

Liste des sorts de la Sorcellerie

Sort	Traits	Effets
Animer (Substance)		Chaque point de Magnitude anime un point de TAI d'une substance inanimée.
Baume Magique	Instantané, Toucher	Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le lanceur peut soigner un PV par Round pendant lequel le sort est appliqué.
Boomerang		Ce sort protecteur fait écran aux magies hostiles ciblant le lanceur et a une chance de les renvoyer vers l'attaquant.
Brillance		Ce sort fait apparaître un point de lumière sur une substance solide.
Création d'Avatar (Divinité)	Toucher	La cible du sort prend la forme magique d'une divinité.
Création de Familiers		Ce sort crée un compagnon magique.
Création de Matrices de sorts	Permanent	Ce sort crée des objets contenant des sorts de Sorcellerie.
Création de Parchemins	Permanent	Crée un parchemin contenant un sort.
Développer (Caractéristique)	Toucher	Augmente la caractéristique associée d'un montant égal à la Magnitude du Sort.
Diminuer (Caractéristique)	Résistance (Persévérance/Endurance), Toucher	Réduit la caractéristique associée d'un montant égal à la Magnitude du Sort.
Dominer (Espèce)	Résistance (Persévérance)	Ce sort permet au lanceur de prendre le contrôle d'une créature appartenant à l'espèce spécifiée.
Entrave	Instant	- 1 au Mouvement par point de Magnitude. Tous les deux points, - 1 en DEX ou INT pour déterminer l'ordre d'initiative.
Former (Substance)	Instantané	Manipule la forme de la substance spécifiée.
Fusion	Toucher	Lie deux surfaces ensemble avec une FOR égale à la Magnitude + 1.
Hâte		+ 1 au Mouvement par point de Magnitude. Tous les deux points, + 1 en DEX ou INT pour déterminer l'ordre d'initiative.
Invoquer (Créature incorporelle)	Résistance (Persévérance)	Ce sort permet au sorcier d'invoquer une créature d'Outremonde dans le monde matériel.
Métamorphose (X) en (Y)	Résistance (Endurance), Toucher	Transforme la cible en une créature dont la TAI moyenne égale la Magnitude du sort.
Mirage		Ce sort crée une illusion basée sur les cinq sens.
Neutralisation de la magie	Instantané	Élimine une combinaison de Magnitudes de sort égale à sa propre Magnitude, en commençant par le sort le plus puissant affectant la cible.
Paralyse	Résistance (Endurance)	Ce sort paralyse la cible, pour peu que sa Magnitude soit supérieure aux quart des PV de la cible.
Peau de Vie	Toucher	Ce sort protège son bénéficiaire de tout risque d'asphyxie, qu'elle soit due à une noyade ou à un sort.



Portail vers (Outremonde)		Crée un portail vers l'Outremonde nommé.
Projection (Sens)	Concentration	Le lanceur projette un de ses sens vers n'importe quel endroit à portée du sort.
Projection d'énergie (Type)	Résistance (Esquive), Instantané	Des jets ou des boules d'énergie sont projetés sur la cible, infligeant le double de la Magnitude du sort en dégâts.
Projection Spirituelle	Toucher	L'âme de la cible quitte son corps et peut se rendre dans le Monde Spirituel.
Régénération	Concentration Spécial, Toucher	Ce sort rattache ou fait repousser un membre arraché ou mutilé. Il ne peut faire revenir un personnage d'entre les morts.
Renforcer les Dégâts	Toucher	Chaque point de Magnitude de ce sort augmente d'un point les dégâts d'une arme.
Résistance aux Dégâts	Toucher	Toute attaque dont les dégâts sont inférieurs ou égaux à la Magnitude du sort est ignorée.
Résistance aux Sorts		Si la Magnitude de ce sort est supérieure à celle d'un sort ciblant son bénéficiaire, ce dernier n'a aucun effet.
Résistance Spirituelle		Si la somme du POU de la cible et de la Magnitude de ce sort est supérieure au POU d'un esprit, celui-ci ne peut approcher la cible.
Sentir (Substance)	Concentration	Le lanceur voit toutes les sources de la substance spécifiée qui sont à portée du sort.
Sphère Protectrice		Une fois achevée, la Sphère Protectrice crée une zone protectrice sphérique d'un rayon égal à la Magnitude du sort.
Suffocation	Concentration, Résistance (Endurance, Spécial)	Le lanceur neutralise l'air environnant sa cible, la privant d'oxygène.
Téléportation	Instantané, Résistance (Esquive)	Déplace une cible à n'importe quel endroit à portée du sort.
Vampirisme (Caractéristique)	Concentration, Résistance (Persévérance) Toucher	Permet de transformer la caractéristique spécifiée de la cible en Points de Magie pour le lanceur.
Venin	Résistance (Endurance Spécial), Toucher	Inocule à la cible un poison d'une Virulence égale à 5 fois la Magnitude du sort.
Vision Mystique	Concentration	Ce sort permet à son bénéficiaire de voir littéralement la magie.
Vol	Concentration, Résistance (Persévérance)	Permet de faire voler 1 point de TAI par point de Magnitude.
Voyage Temporel (Période)	Instantané	Ce sort transporte le lanceur et un nombre de créatures égal à la Magnitude du sort à la période indiquée.



ANIMER (SUBSTANCE)

CONCENTRATION

Ce sort permet au sorcier d'animer la substance indiquée, à raison d'un point de TAI par point de Magnitude. Le sorcier amène la substance à se mouvoir et à interagir maladroitement (Mouvement de 1 m pour trois Niveaux de Magnitude).

Les chances de succès de la substance dans un test de Compétence Physique sont égales à la valeur du sorcier dans cette compétence divisée par deux (avant d'appliquer d'éventuels modificateurs).

Si le sort approprié de Former (Substance), page 163, est lancé immédiatement après celui-ci, le lanceur pourra manipuler la substance animée plus finement. Dans ce cas, on considère que la substance utilise la valeur des Compétences du lanceur pour les activités physiques.

Ce sort ne peut cibler que de la matière inanimée.

BAUME MAGIQUE

INSTANTANÉ, TOUCHER

Ce sort doit être lancé sur un personnage blessé. Il accélère grandement le rythme de guérison naturelle de la cible.

Chaque point de Magnitude de ce sort redonne un PV par Round de combat pendant lequel ce sort agit. Traiter les Blessures ne peut être utilisé pour rattacher ou faire repousser un membre amputé et ne fonctionne pas sur une Blessure Grave.

BOOMERANG

Ce sort protège le sorcier de toute magie hostile, qui pourra même être renvoyée à son lanceur.

Boomerang n'affecte que les sorts qui ciblent spécifiquement l'utilisateur et qui disposent du trait Résistance. De tels sorts peuvent affecter le personnage protégé, mais si la cible résiste (réussite du jet de Résistance), ils sont renvoyés à leur lanceur, pour peu que la Magnitude du sort ne dépasse pas celui de Boomerang.

BRILLANCE

Ce sort fait apparaître un point de lumière éclatante sur une substance solide. Le sort crée par défaut de la lumière sur 1 mètre de rayon, procurant le même éclairage qu'une bougie. Chaque Niveau supplémentaire de Magnitude augmente le rayon d'effet d'un mètre. La luminosité du sort devient équivalente à celle d'une Torche à une Magnitude de 3, à celle d'un Feu de Camp à une Magnitude 5, et à celle d'un Feu de Joie à une Magnitude 10.

Ce sort peut être lancé sur les yeux d'un ennemi. Dans ce cas, le sort gagne aussi le trait Résistance (Esquive). Si la cible n'arrive pas à résister au sort, elle subira un malus à tous ses tests d'attaque, de parade et d'esquive, ainsi qu'à toutes les compétences dépendant de la vision. Ce malus est égal à 5 x la Magnitude du sort et dure jusqu'à ce que le sort se termine ou soit dissipé.

CRÉATION D'AVATAR (DIVINITÉ)

TOUCHER

Ce sort peut être lancé sur une cible autre que le lanceur. La cible prend la forme magique de la Divinité pour la durée du sort, et reçoit les pouvoirs suivants :

- + 25 % dans toutes les compétences enseignées par le culte de la Divinité.
- Pour chaque point de Magnitude du sort au-delà du premier, la cible peut apprendre et lancer un point de sort de Magie Commune ou Divine enseigné par la divinité. Un sort de magie divine ne peut être utilisé qu'une seule fois et un sort de Magie Commune doit être payé avec les points de magie de la cible.
- La cible sait tout ce que sait la Divinité.

Si jamais les adorateurs de la divinité apprennent qu'un sorcier cherche à prendre la forme de leur dieu, ils le traqueront sans relâche.

Voici quelques exemples de conséquences malheureuses en cas de Maladresse au test de lancement du sort :



- la divinité confie à un serviteur d'Outremonde le soin de se venger du sorcier ;
- la divinité transporte le sorcier dans son domaine en Outremonde ;
- la divinité révèle le blasphème à un prêtre local et le charge de punir le sorcier coupable.

CRÉATION DE FAMILIERS

PERMANENT

Par défaut, ce sort nécessite une heure de préparatifs, coute 50 ducats en ingrédients divers, exige la dépense de 3 points d'Amélioration, et fonctionne uniquement sur un objet inanimé ou une créature à INT fixe. Certains sorciers créent des êtres artificiels tels que des Homonculus pour qu'ils deviennent leurs Familiers.

Un sorcier peut posséder un nombre de Familiers égal à 1/2 POU, mais rares sont ceux qui en possèdent plus de deux.

Le sorcier perd 1D6 PV lorsque son familier meurt ou est détruit. Si le sorcier meurt, le familier meurt en même temps que lui.

Le sorcier est en contact mental constant avec son Familier sur une distance égale à 1/2 POU en kilomètres. Ce lien mental permet au sorcier de percevoir l'environnement du Familier au moyen des sens de celui-ci. Le sorcier peut aussi lancer des sorts sur le Familier comme s'il le touchait, et le Familier peut lancer n'importe quel sort qu'il connaît sur son maître.

Un Familier obtient 2D6 INT et 2D6 POU. Si sa valeur de POU par défaut est plus importante, il peut conserver cette valeur.

Un Familier peut percevoir son environnement à l'aide de ses sens. Un objet magique détecte le monde autour de lui à une portée égale à son POU en mètres.

Les PV et l'espérance de vie d'un Familier correspondent à ceux d'une créature ou d'un objet normal de son type. Un Familier peut apprendre des compétences, mais seulement celles qu'il est capable d'accomplir. Ainsi, un objet Familier sera

habituellement limité aux compétences magiques ou de connaissance.

Un animal familier peut avoir au maximum 1/2 TAI du sorcier.

CRÉATION DE MATRICES DE SORT

PERMANENT

Ce sort crée des objets contenant des sorts de Sorcellerie. Toutes les matrices de sorts coutent 10 ducats en matériaux spéciaux. L'enchanteur doit payer 1 Point d'Amélioration par sort placé dans la matrice. Le porteur d'une matrice peut lancer et manipuler le sort au niveau de compétence de l'enchanteur, en utilisant ses propres Points de Magie pour l'alimenter. Les matrices de sort sont réutilisables.

Les matrices de sorts sont des objets tout à fait normaux ; la destruction de l'objet entraîne celle de la matrice. Cependant, au moment de l'enchantement, l'enchanteur peut dépenser un autre Point d'Amélioration et renforcer magiquement l'objet, doublant ainsi les PV et PA de celui-ci.

CRÉATION DE PARCHEMINS

PERMANENT

Les parchemins sont des objets couverts d'écritures contenant des sorts de Sorcellerie. Pour chaque point de Magnitude du sort, le parchemin coute 1 ducat en matériel : encre spéciale, support, etc.

Le Parchemin résultant est un objet à usage unique qui, après un jet réussi de Sorcellerie, lance le sort inscrit avec les Niveaux de Manipulation utilisés lors de la création du Parchemin.

Le lecteur peut aussi apprendre le sort inscrit grâce à un jet réussi de Sorcellerie. Dans tous les cas, le sort disparaît une fois le Parchemin utilisé avec succès. En cas d'échec, le sort reste inscrit, mais son lecteur ne pourra pas effectuer une nouvelle tentative avant d'avoir fait progresser sa compétence de Sorcellerie. En cas de Maladresse, le sort s'évanouit du parchemin sans bénéfice pour le lecteur.



DÉVELOPPER (CARACTÉRISTIQUE)**TOUCHER**

Il existe en fait sept sorts Développer, un pour chaque caractéristique.

Développer permet au sorcier d'appliquer à la caractéristique spécifiée d'une cible un bonus temporaire et égal à la Magnitude du sort. Bien sûr, une créature doit posséder la caractéristique en question pour être affectée par le sort.

Appliquer un bonus au POU n'entraîne pas d'augmentation des Points de Magie de la cible.

DIMINUER (CARACTÉRISTIQUE)**RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE/ENDURANCE),
TOUCHER**

Il existe sept sorts Diminuer, un pour chaque caractéristique. À l'inverse de Développer, ce sort infligera à la caractéristique spécifiée un malus temporaire égal à la Magnitude du sort. Le malus appliqué par le sort ne peut réduire une caractéristique en dessous de un. Bien sûr, une créature doit posséder la caractéristique en question pour être affectée par le sort.

La compétence Endurance est utilisée pour résister à l'effet de Diminuer (FOR, DEX, CON ou TAI). La compétence Persévérance sert à résister à l'effet de Diminuer (INT, POU ou CHA).

Appliquer une diminution au POU ne réduit pas les Points de Magie de la cible et n'affecte pas tout éventuel POU dédié.

Notez que les utilisations de ce sort ne sont pas forcément malveillantes : un voleur désireux de se faufiler dans des endroits exigus peut grandement se faciliter la tâche en utilisant un sort de Diminuer (TAI)...

DOMINER (ESPÈCE)**RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)**

Grâce à ce sort, le lanceur peut contrôler une créature d'une espèce spécifique. Si la cible ne parvient pas à résister au sort, elle doit obéir aux ordres du lanceur pour la durée du sort.

Le lanceur partage un lien télépathique avec la créature contrôlée. S'il ne parle pas la langue de la créature, il peut transmettre ses directives en formant une image mentale des actions qu'il veut que la créature accomplisse.

ENTRAVE

Chaque point de Magnitude du sort diminue le Mouvement de la cible de 2 mètres. Celle-ci voit aussi son INT ou sa DEX réduite de 1 tous les deux Niveaux de Magnitude en ce qui concerne l'ordre d'initiative.

FORMER (SUBSTANCE)**INSTANTANÉ**

Il existe un nombre illimité de variantes du sort Former, une pour chaque substance imaginable, de l'acier à la fumée en passant par l'eau.

Chaque point de Magnitude permet au lanceur de modeler un point d'ENC de substance solide ou un mètre cube de substance éthérée (comme les ténèbres). Le lanceur doit être familier avec la forme qu'il désire modeler.

Une fois que le sorcier a terminé le processus de modelage, la substance garde sa nouvelle forme. Les substances rigides, telles que l'acier, conserveront la forme prise à la fin du sort, alors que des substances plus instables comme l'eau perdront immédiatement leur forme.

Ce sort peut être utilisé pour réparer des dégâts subis par un objet. Le sorcier doit former l'objet entier et réussir un test d'Artisanat approprié ; s'il réussit, les PV maximums de l'objet sont restaurés.

Enfin, ce sort ne peut être employé que sur des substances inanimées.

FUSION**TOUCHER**

Ce sort permet de fusionner deux surfaces adjacentes de 10 × 10 cm (approximativement la taille d'une main d'homme). La fusion dispose d'une



FOR de 1 par défaut. Chaque point de Magnitude additionnel augmentera la FOR de la fusion de + 1 ou doublera la zone affectée.

Ce sort peut affecter les substances organiques et non organiques. Si le sorcier tente de fusionner un être vivant avec ce sort, le sort gagne le trait Résistance (Endurance).

HÂTE

Chaque point de Magnitude du sort augmente de 1 mètre le Mouvement de la cible. Celle-ci voit aussi son INT ou sa DEX augmentée de 1 tous les deux Niveaux de Magnitude en ce qui concerne l'ordre d'initiative, voir page 57.

INVOQUER (CRÉATURE INCORPORELLE)

RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)

Le sorcier invoque une créature incorporelle (élémentaire, esprit, mort-vivant, etc.) dans le monde matériel. La créature n'est pas automatiquement sous le contrôle du sorcier. Si elle réussit son jet de Persévérance, elle ne sera pas contrôlée par le sorcier et pourra même se montrer hostile envers lui. Sinon, elle agira comme sous l'effet d'un sort de Dominer pour la durée du sort. La durée du sort détermine aussi le temps que doit passer la créature dans le monde matériel.

MÉTAMORPHOSE (X) EN (Y)

RÉSISTANCE (ENDURANCE), TOUCHER

Il existe plusieurs variantes de Métamorphose, une pour chaque combinaison de créatures imaginables. Le sort ne fonctionne que sur les créatures vivantes ; les morts ou les créatures sans conscience ne peuvent pas être métamorphosés.

La Magnitude du sort doit être égale ou supérieure à la TAI moyenne des deux espèces spécifiées. Ainsi, transformer une souris (TAI 1) en crapaud (TAI 1) est une opération de Magnitude 1. Par contre, changer une souris (TAI 1) en lion (TAI 19) en est une de Magnitude 19.

Si le sort est réussi, la cible sera biologiquement modifiée, gagnant les caractéristiques de FOR, de DEX, de CON et de TAI de sa nouvelle forme. Son INT, son POU et son CHA demeureront inchangés et la cible conservera sa mémoire ainsi que son savoir-faire (même si elle ne sera pas forcément en mesure d'en faire usage sous sa nouvelle forme).

MIRAGE

Ce sort est l'équivalent du sort Illusion (voir page 147) pour les sorciers.

Il crée une illusion basée sur les cinq sens. L'illusion semblera réelle et solide, à moins que la personne l'examinant ne réussisse un jet de Perception soumis à un modificateur dépendant de la Magnitude du sort. Si un observateur réussit un jet de Perception et que l'illusion est de nature à infliger des dégâts à celui qui y croit, elle ne pourra plus blesser ce personnage. Dès qu'un spectateur cesse de croire en une illusion, celle-ci lui paraît immatérielle et fantomatique.

La Taille de l'illusion dépend aussi de la Magnitude du sort. Une illusion d'une Magnitude 1 peut prendre la forme de petits objets domestiques, tels que de fausses chaises et table, mais ne pourra prendre la forme d'un Dragon cracheur de feu.

Magnitude	Modificateur aux tests de Perception	Type d'illusion possible
1	+ 50 %	Incapable de bouger ou de causer des dégâts. Un peu flou et irréel aux bords. TAI maximale 10.
2	+ 25 %	Quelques différences par rapport à l'original. Capable de bouger, mais pas de dégât. TAI maximale 15.
3	0	Capable de bouger et d'infliger des dégâts. TAI maximale 20.
4	- 25 %	Capable de bouger et d'infliger des dégâts. TAI maximale 30.
5	- 50 %	Indiscernable de l'original, capable de bouger et d'infliger des dégâts. TAI maximale 40.
+1 au-delà de 5	- 50 %	+10 TAI par point de Magnitude.

NEUTRALISATION DE LA MAGIE

INSTANTANÉ

Ce sort contrecarre d'autres sorts : il élimine une combinaison de Niveaux de Magnitude de sorts égale à sa propre Magnitude, en commençant par le sort le plus puissant affectant la cible. S'il ne parvient pas à éliminer le sort le plus puissant, il passera au second sort le plus puissant. Lorsque ce sort ne peut plus dissiper les sorts restants d'une cible parce que leur Magnitude est trop élevée, il prend immédiatement fin.

Un sort ne peut être partiellement éliminé : un sort dont la Magnitude est supérieure à celui de Neutralisation de la Magie restera donc intact.

Le sort de Neutralisation de la Magie peut être utilisé en tant que Réaction, mais seulement si le sort que veut contrer le sorcier est lancé à portée de Neutralisation de la Magie. Une Neutralisation de la Magie réussie dissipe l'autre sort, pour peu que la Magnitude de Neutralisation de la Magie soit égale ou supérieure à la Magnitude du sort ciblé.

PARALYSIE

RÉSISTANCE (ENDURANCE)

Le lanceur paralyse la cible s'il surmonte sa résistance de sa cible, et si la Magnitude du sort est supérieure à un quart des PV actuels de la cible.

PEAU DE VIE

TOUCHER

Ce sort protège son bénéficiaire de l'asphyxie, qu'elle soit due à la noyade ou au sort Suffocation. Chaque point de Magnitude couvre trois points de TAI : ainsi une Peau de Vie de Magnitude 4 protège une créature de TAI 12.

PORTAIL VERS (OUTREMONDE)

INSTANTANÉ

Un portail magique vers l'Outremonde nommé se matérialise. La Magnitude du sort indique le nombre de créatures (TAI 12-18) qui peuvent utiliser simultanément ce portail. Le portail disparaît instantanément à la fin du sort.

Voici quelques exemples de conséquences malheureuses en cas de Maladresse au lancement du sort :

- Une créature maléfique de l'Outremonde nommé émerge du portail et attaque le sorcier pour essayer de refermer le portail ;
- Le sorcier et tous ceux qui sont à une portée de 10 m de lui sont aspirés à travers le portail, qui se referme brusquement juste après. Cela rend le sorcier tellement confus qu'il ne peut plus lancer le sort pendant D20 + D4 heures.
- L'Outremonde auquel le portail est lié envahit le monde du sorcier dans un diamètre de 1D10 kilomètres autour du portail. Le monde du sorcier se protège en érigeant une barrière magique qui autorise les entrées, mais empêche les sorties.

PROJECTION (SENS)

CONCENTRATION

Il existe plusieurs sorts de Projection (Sens). Ces sorts englobent les cinq sens de base, mais aussi des variantes pour tout mécanisme sensoriel approprié à l'univers de jeu (comme le sonar).

Ce sort permet au lanceur de projeter un de ses sens dans n'importe quel endroit à portée du sort. Il crée un senseur invisible et intangible de dix centimètres de rayon qui reçoit des informations concernant le type de sens spécifié et les transmet au lanceur. Chaque Round de Combat, le senseur peut se déplacer d'un nombre de mètres égal à la Magnitude du sort selon la volonté du sorcier, ce dernier pouvant utiliser sa compétence de Perception à travers le senseur.

Des sorts peuvent être lancés à travers le senseur de certains sorts de Projection. Par exemple, les sorts à distance ont besoin d'une Projection de Vue, alors que les sorts de toucher demandent une Projection de toucher (et sûrement aussi une Projection de Vue pour que le sorcier puisse trouver sa cible).

Les personnages utilisant Vision Mystique peuvent voir le senseur et l'attaquer, bien qu'il



ne soit vulnérable qu'à la magie. Les armes magiques et les sorts dirigés contre le senseur ne le détruisent pas : les dégâts sont transférés au créateur du senseur.

PROJECTION D'ÉNERGIE (TYPE)

À DISTANCE, RÉSISTANCE (ESQUIVE), INSTANTANÉ

De l'énergie est projetée sous forme d'un jet ou d'une boule vers la cible, qui peut éviter l'attaque en esquivant.

Si le sort prend effet, sa cible subit des dégâts égaux au double de la Magnitude du sort. Une protection magique protège contre ces dégâts, mais pas une armure physique. Les types d'énergie pouvant être projetés par ce sort sont le Froid (Ténèbres), la Foudre, la Chaleur (Feu), des Éclats de roche (Terre), le Vent (Air).

PROJECTION SPIRITUELLE

TOUCHER

Ce sort amène l'âme de la cible à se séparer de son corps et à se manifester dans le Monde Spirituel. Le corps de la cible est plongé dans un état catatonique pour la durée du sort. Bien que Projection Spirituelle soit parfois utilisée pour la reconnaissance (l'esprit de la cible peut traverser presque tous les obstacles), elle sert surtout à affronter des habitants du Monde Spirituel.

Le corps de la cible reste vulnérable pendant la durée du sort. L'âme connaît toujours la direction où se trouve son corps et la distance approximative qui les sépare (en mètres), mais elle ne pourra avoir recours aux sens du corps. Il est donc tout à fait possible qu'une âme errante voie son corps détruit et ne s'en rende compte qu'une fois revenue de son voyage. Un esprit errant peut aussi prendre possession du corps de la cible, condamnant ainsi l'âme à rester sous la forme d'un esprit jusqu'à ce que le sort se termine et que l'âme meure. Pour ces raisons, la plupart des sorciers s'assurent que leur corps est protégé par des sorts de Résistance Spirituelle, de Résistance aux Dégâts et aux Sorts avant de lancer Projection Spirituelle dans un lieu sûr.

Alors qu'elle voyage dans le Monde Spirituel, la cible gagne automatiquement les effets de Vision Mystique pour la durée de son Voyage Spirituel. Cependant, tant qu'elle demeure dans le Monde Spirituel, elle subit un malus de -40 % à tous ses tests de Perception pour détecter les objets ou les événements du monde normal. La cible ne peut s'éloigner plus loin de son corps que la Portée de ce sort et se meurt au double de son Mouvement normal.

Hormis cela, la cible obéit à toutes les autres règles relatives aux chamanes concernant l'usage des compétences (voir Dissociation Corporelle page 121) pendant son voyage spirituel. Les personnages connaissant ce sort gagnent la compétence Combat Spirituel à un score de base d'INT + POU, et peuvent l'utiliser pour se défendre et attaquer dans le Monde Spirituel.

Lorsque le sort arrive à son terme, l'esprit de la cible doit être proche de son corps hôte. Aussi longtemps que ce dernier est à une distance inférieure ou égale à la Portée du sort en mètres, le corps et l'esprit sont réunis sans problème. Toutefois, une âme qui est trop loin ou dont le corps a été détruit ou possédé commencera à souffrir : elle perdra un point de POU pour chaque minute passée loin de son corps. Si le POU de l'âme tombe à zéro, elle meurt.

RÉGÉNÉRATION

CONCENTRATION SPÉCIAL, TOUCHER

Grâce à ce sort, un membre arraché ou mutilé peut repousser ou être rattaché. Toutefois, Régénération ne peut faire revenir un personnage d'entre les morts.

La Magnitude du sort doit être supérieure ou égale au nombre de PV perdus à la suite de la blessure subie. Un membre amputé par une Blessure Grave peut repousser ou, dans le cas où le membre est toujours présent, être rattaché à son moignon.

Rattacher un membre requiert un nombre de Rounds de Combat égal à la TAI de la cible ; durant ce temps, le lanceur doit maintenir sa



concentration. Les PV perdus à cause de cette blessure sont récupérés à la fin de cette période.

Repousser un membre requiert un nombre de minutes de Combat égal à la TAI de la cible, durant lesquelles le lanceur doit maintenir sa concentration. Les PV perdus à cause de cette blessure sont récupérés à la fin de cette période.

RENFORCER LES DÉGÂTS

TOUCHER

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle arme possédant jusqu'à cinq points d'ENC. Chaque point de Magnitude augmente les dégâts infligés par l'arme d'un point (le sort de base augmentera ainsi les dégâts d'une hachette de 1D6 à 1D6 +1).

RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS

TOUCHER

Ce sort protège le corps de la cible. Toute attaque infligeant des dégâts inférieurs ou égaux à la Magnitude du sort est ignorée. Les attaques dont les dégâts sont supérieurs à la Magnitude de ce sort ne sont pas affectées : elles infligent leurs dégâts normaux. Notez que même protégé, le personnage peut toujours subir les effets d'un Recul s'il est applicable.

Résistance aux Dégâts peut être combinée avec le sort de Magie Divine Bouclier ou le sort de Magie Commune Protection. Dans un cas comme dans l'autre, les dégâts sont comparés en priorité à la Résistance aux Dégâts et ne s'appliqueront au Bouclier ou à la Protection que si l'attaque passe la Résistance aux Dégâts.

RÉSISTANCE AUX SORTS

Le bénéficiaire de Résistance aux Sorts compare la Magnitude du sort à celle de tout sort jeté sur lui. Si la Magnitude de Résistance aux Sorts est strictement supérieure à celle du sort adverse, ce dernier n'a aucun effet. Si la Magnitude du sort adverse est supérieure ou égale à celui de Résistance aux Sorts, le sort affecte normalement sa cible.

Au contraire de bien des sorts de protection, Résistance aux Sorts reste en place pour toute

sa durée d'effet : les sorts qui parviennent à le traverser ne le dissipent pas. Cependant, il ne fait pas la différence entre sorts ennemis et sorts alliés : un camarade tentant de guérir par magie le personnage devra surmonter Résistance aux Sorts.

RÉSISTANCE SPIRITUELLE

Ce sort oppose sa Magnitude au POU de tout esprit qui entre en contact avec la cible. Si le POU de la cible du sort, combiné à la Magnitude du sort, est supérieur au POU de l'esprit, celui-ci ne peut pas toucher la cible.

Un esprit incapable de toucher la cible ne pourra pas l'attaquer ou lui faire du mal, même par des attaques à distance. Un sort lancé par l'esprit en direction de la cible sera bloqué, à moins que sa Magnitude excède celle de la Résistance Spirituelle.

SENTIR (SUBSTANCE)

CONCENTRATION

Utile pour retrouver des objets de valeur, ce sort dispose de variantes pour toutes les substances imaginables. Une fois le sort lancé, une lueur émane de toutes les sources composées de la substance ciblée et qui sont à portée du sort. Cette lueur brille d'une couleur appropriée et seul le lanceur pourra l'apercevoir : les diamants brillent comme de la glace, l'ambre comme un feu de camp... Pour chaque point de Magnitude investi, le sort pénètre un mètre de rocher, de bois ou de terre. Si la source est cachée derrière de tels matériaux, la surface qui est à proximité du lanceur brillera pour un instant. Le sort peut pénétrer les minéraux, mais pas le métal ouvragé.

SPHÈRE PROTECTRICE

La Sphère Protectrice crée une zone de protection en forme de sphère dont le rayon est égal à la Magnitude du sort en mètres. Si ce sort est lancé sur le sol (ou autre endroit inamovible), il ne peut pas être déplacé. S'il est lancé sur un véhicule ou une personne, il bouge avec la cible. Une fois la sphère constituée, n'importe lequel



des sorts suivants peut être ajouté aux capacités défensives de la Sphère pour la durée de celle-ci. La sphère en elle-même ne prodigue aucune protection, elle se contente d'étendre celle des sorts combinés :

- Résistance aux Dégâts ;
- Résistance aux Sorts ;
- Résistance Spirituelle.

Le périmètre du Cercle Protecteur procure les bénéfices du ou des sorts de Résistance combinés. La protection du cercle se limite uniquement aux sorts ou aux attaques pénétrant le cercle depuis l'extérieur : ceux lancés à l'intérieur du cercle ne sont pas affectés. De ce fait, un Cercle Protecteur contre les esprits bloquera tout esprit extérieur au cercle, mais n'aura aucun effet sur ceux déjà à l'intérieur du cercle (y compris les attaques visant une cible hors de la sphère).

SUFFOCATION

CONCENTRATION, RÉSISTANCE (ENDURANCE – SPÉCIAL)

En cas de réussite, ce sort prive une cible d'oxygène. Le lanceur doit se concentrer à chaque Round pour maintenir le sort. Pour toute la durée du sort, la cible sera incapable de respirer.

Lorsque le sort est lancé, le test de Résistance de la cible détermine si celle-ci est capable d'inspirer une dernière bouffée d'air avant que Suffocation entre en action. Si la cible réussit, elle peut retenir sa respiration normalement. Si elle échoue, elle commencera à suffoquer dès le prochain Round de Combat.

Ce sort peut aussi être utilisé pour éteindre des feux. Il éteint une Flamme avec une Magnitude 1, une Grande Flamme avec une Magnitude 2, un Petit Feu avec une Magnitude 4, un Grand Feu avec une Magnitude 7, un Feu Dantesque avec une Magnitude 10.

Suffocation n'a aucun effet sur les feux magiques ou les créatures de feu.

VAMPIRISME (CARACTÉRISTIQUE)

CONCENTRATION, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE), TOUCHER

Il existe en fait sept sorts de Vampirisme, un pour chaque caractéristique. Ces sorts dévastateurs permettent au lanceur de dépouiller une cible de ses points de caractéristique et de les transformer en Points de Magie dont il peut disposer librement.

Pour vampiriser une cible, le lanceur doit pouvoir entrer en contact avec elle, soit physiquement soit à travers un sort de Projection (Toucher). De ce fait, le sort ne peut être utilisé sur des créatures incorporelles telles que les esprits.

Vampirisme ne fonctionnera que si sa Magnitude est égale ou supérieure à la caractéristique spécifiée de la cible. Ainsi un sort de Vampirisme (Force) d'une Magnitude 6 ne sera efficace que sur des cibles avec une FOR de 6 ou moins.

Le nombre de points Vampirisés est égal à 1D6 par Round de Combat où le sort est appliqué sur la victime.

Les points de caractéristique perdus à cause du Vampirisme sont définitivement perdus, bien que la victime puisse les améliorer à nouveau en respectant les règles habituelles d'amélioration de caractéristique. Une caractéristique peut tomber à 0 à cause de Vampirisme : en général, cela tue la victime, sauf dans le cas du CHA.

Pour chaque point de caractéristique vampirisé, le sorcier gagne un Point de Magie. Les Points de Magie que peut gagner le sorcier grâce au Vampirisme sont limités au double de son maximum de Points de Magie. Un sorcier peut aussi se contenter de vampiriser sa cible, dissipant instantanément les Points de Magie engrangés.

Si les Points de Magie gagnés par le sorcier grâce au Vampirisme dépassent son maximum normal, ces points disparaissent au rythme d'un Point de Magie par minute une fois que le sort est terminé.

VENIN**RÉSISTANCE (ENDURANCE - SPÉCIAL), TOUCHER**

Ce sort inocule à la cible un poison dont la Virulence est égale à la Magnitude du sort x 5 %. Le poison prend effet immédiatement et inflige pendant la durée du sort des dégâts égaux à sa Magnitude par Round de Combat. La cible peut résister au venin avec un test d'Endurance, comme pour un poison normal.

VISION MYSTIQUE**CONCENTRATION**

La cible de ce sort est capable de discerner la magie. Elle peut connaître les Points de Magie d'une créature, ainsi que les enchantements ou les Points de Magie d'un objet. La cible doit être capable de voir la créature ou l'objet pour que le sort fonctionne. La cible peut aussi voir le Monde Spirituel.

Avec une réussite normale, la cible du sort n'aura qu'une connaissance approximative des Points de Magie dont dispose un objet ou une créature (1-10, 11-20, 21-30, et ainsi de suite). Sur une Prouesse, elle en aura une connaissance exacte. Une Maladresse devra être accompagnée d'une information erronée de la part du meneur de jeu.

En regardant l'effet d'un sort, la cible d'une Vision Mystique sait automatiquement quelle est son origine magique (Magie Commune, Divine, ou Sorcellerie). En augmentant la Magnitude du sort, la cible peut en apprendre plus sur ce qu'elle contemple. Comparez la Magnitude de Vision Mystique avec la Magnitude de tout sort qui affecte la créature regardée ou que celle-ci est en train de lancer. Si la Magnitude de Vision Mystique est supérieure à celle de l'autre sort, la cible sera capable de déterminer exactement l'effet du sort perçu, et d'avoir une image mentale de celui qui a lancé ce sort (si cela n'est pas évident).

En regardant un objet enchanté, la cible de Vision Mystique connaîtra automatiquement ses effets magiques (comme les types d'Enchantements de l'objet). Chaque point de Magnitude permet aussi de déterminer les Points de Magie investis dans un Enchantement particulier (et donc sa puissance).

VOL**CONCENTRATION, RÉSISTANCE (PERSÉVÉRANCE)**

Ce sort permet au lanceur ou à sa cible de voler. Le lanceur peut faire léviter un certain nombre d'objets ou de personnages (dont lui-même, s'il le désire).

Un personnage en lévitation ne peut être surchargé et doit avoir une TAI inférieure au POU du sorcier.

Les objets doivent avoir un ENC inférieur au POU du sorcier.

Les objets ou personnages affectés par ce sort disposent d'un Mouvement de 6 m et se déplacent selon la volonté du sorcier.

Chaque point de Magnitude du sort peut être utilisé soit pour augmenter le Mouvement de la cible de +2 m, soit pour cibler un objet ou un personnage supplémentaire. Un sorcier lançant ce sort à une Magnitude de 4 peut ainsi voler avec un Mouvement de 14 m, voler en compagnie d'un ami avec un Mouvement de 10 m (applicable pour lui et son ami), ou faire voler 4 de ses amis avec un Mouvement de 6 m (applicable à tous ses amis).

VOYAGE TEMPOREL (PÉRIODE)**INSTANTANÉ**

Un portail temporel aspire le lanceur ainsi qu'un nombre de créatures (de TAI 12-18) égal à la Magnitude du sort, et les transporte à la période indiquée. La période est déterminée par la durée du sort : ainsi, une Durée de Magnitude 3 permet de se transporter 30 minutes dans le passé ou le futur, contre 10 ans pour une Durée de Magnitude 20.

En général, le sorcier possède quelques connaissances sur la période de destination, et utilise une Ancre, un repère (une statue de bronze par exemple) qui existe à la fois au moment où il lance le sort et à la période visée. S'il compte voyager à l'aveugle, sans Ancre, le sorcier subit un malus de -25 % au lancement du sort et une Maladresse aura des conséquences encore plus catastrophiques que celles indiquées plus bas en exemple.



Si le lancement du sort échoue, le lanceur et son groupe parviendront à 1D10 km de l'Ancre et à 1D10 unités de temps de la bonne période. L'unité de temps correspond à celle de la Durée du sort, comme indiqué sur la table des Manipulations (voir page 157) : minute, heure, jour, semaine, saison ou année.

En cas de Maladresse, voici quelques exemples d'évènements :

- Le sorcier et tous ceux qui sont à une portée de 10 m de lui sont aspirés à travers le portail,

qui se referme brusquement juste après. Cela rend le sorcier tellement confus qu'il ne peut plus lancer le sort pendant D20 + D4 heures.

- Comme ci-dessus, mais le sorcier et son groupe sont transportés à une période totalement différente ou dans une réalité alternative.

- Une créature gardienne émerge d'Outremonde depuis le portail et attaque le sorcier afin de fermer ce portail ;



CHAPITRE 11 : CRÉATURES

IL EST BIEN PEU DE MONSTRES QUI MÉRITENT LA PEUR QUE NOUS EN AVONS

ANDRÉ GIDE

À l'instar des personnages, les monstres d'OpenQuest peuvent être dotés de compétences, d'armes ou de magie. Loin de n'être que des trésors ambulants ou de la vulgaire chair à épée, ils ont leurs propres motivations, parfois opposées à celles des joueurs. De plus, il est tout à fait possible de créer des PJ à partir de certaines races intelligentes de monstres !

Ce chapitre est divisé en deux listes : la première rassemble toutes les créatures fantastiques ou magiques, alors que la seconde liste détaille plutôt les animaux naturels que les personnages seront amenés à rencontrer ou bien à utiliser comme montures ou bêtes de somme.

UTILISER LA LISTE DES MONSTRES

Chaque créature de la liste dispose d'une description technique censée représenter un membre moyen de cette race : caractéristiques, compétences, pouvoirs spéciaux...

Vous pouvez vous servir de ce modèle pour créer un personnage. Pensez à un concept de personnage, puis ajoutez les compétences, les caractéristiques et la magie nécessaires. Vous pouvez aussi générer une créature en utilisant les règles de création d'un PJ. Cela crée souvent une bonne opposition pour les joueurs puisque la créature sera d'une expérience équivalente. Consultez la section sur Le Cycles de Vie du Personnage (voir page 32) pour créer des créatures capables de rivaliser avec des personnages expérimentés.

Avertissement : n'augmentez pas la difficulté des rencontres en lançant toujours plus de monstres sur les joueurs. Tentez plutôt d'accroître leur puissance, en augmentant leurs compétences et leur magie. Les combats d'OpenQuest fonctionnent mieux quand le nombre de monstres dans une rencontre se rapproche du nombre de PJ.

Jouer Un Monstre

Bien qu'en théorie n'importe quelle créature puisse être utilisée pour créer un PJ, les créatures les plus indiquées sont les suivantes :

- Nain ;
- Elfe ;
- Centaure ;
- Gobelin ;
- Homme des Abysses ;
- Orc ;
- Ogre ;
- Homme Lézard.

LA LISTE DES MONSTRES

Tous les monstres de cette liste sont décrits en utilisant le format suivant.

Caractéristiques

Ce sont les caractéristiques de la créature. S'il manque une caractéristique, l'effet en termes de jeu est expliqué dans la section Règles Spéciales de la créature. Deux valeurs sont données pour chaque caractéristique : la première représente l'échelle de valeurs de la caractéristique pour l'espèce, permettant ainsi de déterminer la valeur aléatoirement, la seconde valeur entre parenthèses représente le score d'un individu moyen de l'espèce. Ce score moyen est utilisé pour calculer le reste des statistiques de la créature, afin que vous puissiez utiliser directement la créature en cours de partie. Par contre, si vous voulez déterminer aléatoirement les caractéristiques, il vous faudra réajuster les attributs et compétences qui en découlent.



Une créature avec un score d'INT aléatoire est considérée comme étant douée de raison, capable de pensée logique et d'autodétermination, au contraire d'une créature avec une INT fixe (un simple nombre en INT, plutôt qu'un ou plusieurs dés). Les créatures à INT fixe privilégient l'instinct à la logique.

Attributs

Les PV, le niveau de Blessure Grave, le Modificateur de Dégât et les Points de Magie de la créature. Encore une fois, ces attributs sont basés sur le score moyen d'un membre de l'espèce. Pour le Mouvement, une valeur est indiquée pour les différents modes de déplacement de la créature, si elle est capable de voler ou de nager. Enfin, sont précisés l'Armure portée habituellement, les Points d'Armure (PA) et le Facteur de Trésor.

Compétences

À l'instar des PJ, les créatures possèdent des compétences. Sont signalées uniquement les compétences les plus significatives d'un individu moyen de l'espèce. À côté des compétences de combat sont indiqués entre parenthèses les dégâts de l'attaque, incluant le Modificateur de Dégât ainsi que les autres détails nécessaires. Sauf indication contraire, les créatures possédant plusieurs formes d'attaque ne peuvent en utiliser qu'une seule à la fois comme action d'attaque.

Magie

Une suggestion du type de sorts qu'un membre moyen de l'espèce peut connaître.

Règles Spéciales

Cette section détaille les autres règles spécifiques à la créature.



Basilic

Né d'un œuf de coq chauffé dans le chaudron d'un alchimiste ou d'une sorcière, ce monstre magique est le produit d'une vile sorcellerie. Il s'agit d'un énorme lézard avec des écailles multicolores. Son regard maléfique peut être mortel et son sang est aussi toxique que corrosif. Il est généralement employé en tant que gardien des trésors de son maître.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D3 (4)

CON : 2D6 + 6 (13)

DEX : 2D6 (7)

TAI : 1D3 (2)

INT : 3 (3)

POU : 1D6 + 12 (16)

CHA : 3 (3)

ATTRIBUTS

PV : 7

Blessure Grave : 4

Mod de dégâts : - 1D6

Points de Magie : 16

Mouvement : 15 m

Armure Typique : écailles 2 PA

Facteur de trésor : 5

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 30 %

Persévérance : 50 %

Endurance : 70 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 40 %

COMBAT

Combat à Distance : 100 %

- Regard Mortel, portée : POU mètres

Combat Sans Arme : 30 %

- Morsure : 1D6 - 1D6 + poison

Le basilic peut attaquer à la fois avec son regard et sa morsure en une action de combat.

MAGIE

SANG EMPOISONNÉ & VENIN

Toute arme non magique qui blesse le basilic devient corrodée par le sang de la créature et se désintègre complètement en 1D4 Rounds.

Le poison et le sang corrosif du basilic sont des effets magiques : ils perdent leurs propriétés spéciales quelques minutes seulement après avoir quitté le corps du monstre et ne pourront donc être réutilisés.

VENIN DE BASILIC

Type : Ingéré ou contact

Délai : Immédiat

Virulence : 65

Effet : 1D4 dégâts, la victime subit une pénalité de - 6 à sa CON.

Durée : 6D10 minutes

REGARD MORTEL

Un basilic peut tuer d'un simple regard. Au combat, il tentera de regarder un seul adversaire chaque Round. Si le basilic remporte un Test d'Opposition entre sa Persévérance et l'Endurance de la cible, la cible meurt instantanément. Cette attaque de regard n'utilise pas de Point de Magie et le basilic peut attaquer normalement dans le même Round. Elle pénètre les défenses magiques comme le ferait un sort de Magie Commune de Magnitude 6. Si la cible résiste à l'attaque de regard, elle ne subit aucun effet, mais elle peut être prise à nouveau pour cible.



Canard

Mesurant à peine un mètre de haut, ces petits humanoïdes ont été maudits par les Dieux pour avoir refusé de participer à une guerre cosmique : depuis ce jour, ils ne peuvent plus voler. Certains prétendent qu'ils seraient en fait le résultat d'une farce d'un Dieu Faquin en mal de distraction. Mais personne n'a apprécié la plaisanterie, et certainement pas les canards, qui sont les créatures les plus aigries, les plus querelleuses et les plus mal lunées que les PJ auront l'infortune de rencontrer.

Bien que les canards puissent être trouvés dans tous les marais, rivières et lacs existants, les communautés de canards sont souvent dispersées à travers le monde, imitant la culture humaine locale tout en apportant leur touche personnelle. Cette cohabitation n'est pas toujours facile, à cause des fanatiques qui cherchent à les intimider en raison de leur petite taille, voire à les massacrer à cause de leurs différences religieuses ou de leur nature odieuse. Enfin, Les canards ont un amour immodéré pour les cigares malodorants, ce qui donne une raison supplémentaire pour les détester !

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D6 + 3(10)

CON : 2D6 + 6 (13)

DEX : 2D6 + 6 (13)

TAI : 1D6 + 6 (9)

INT : 2D6 + 6 (13)

POU : 3D6 (11)

CHA : 2D6 (7)

ATTRIBUTS

PV : 11

Blessure Grave : 6

Modif. de Dégât : + 0

Points de Magie : 11

Mouvement : 12 m

Armure Typique : armure de cuir 2 PA

Facteur de trésor : 2

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 60 %

Persévérance : 50 %

Endurance : 50 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 70 %

PRATIQUES

Tromperie : 50 %

COMBAT

Combat Rapproché 50 %

- Épée courte : 1D6

- Rondache : 1D4

Combat à Distance : 60 %

- Fronde 1D4

MAGIE

Les canards sont habituellement membres d'un culte de la Nature, souvent un dieu-fleuve, et apprennent 3 points de Magnitude de Magie Commune.

Centaure

Les centaures incarnent la puissance sauvage et la noblesse de la nature. Ils se considèrent comme des protecteurs de la nature, ce qui les amène souvent à entrer en conflit avec les peuples sédentaires qui empiètent sur leur territoire.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 3D6 + 6 (17)

CON : 3D6 (11)

DEX : 3D6 + 3 (14)

TAI : 4D6 + 12 (26)

INT : 2D6 + 6 (13)

POU : 3D6 (11)

CHA : 3D6 (11)

ATTRIBUTS

PV : 19

Blessure Grave : 10

Mod de dégâts : + 1D6

Points de Magie : 11

Mouvement : 23 m

Armure Typique : armure de cuir 2 PA

Facteur de trésor : 2

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 30 %

Persévérance : 45 %

Endurance : 60 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 60 %

PRATIQUES

Athlétisme : 60 %

Performance : 50 %

Tromperie : 30 %

Perception : 40 %

COMBAT

Combat à Distance : 70 %

- Arc long : 2D8 + 1D6

Combat Rapproché : 40 %

- Lance : 1D10 + 1D6

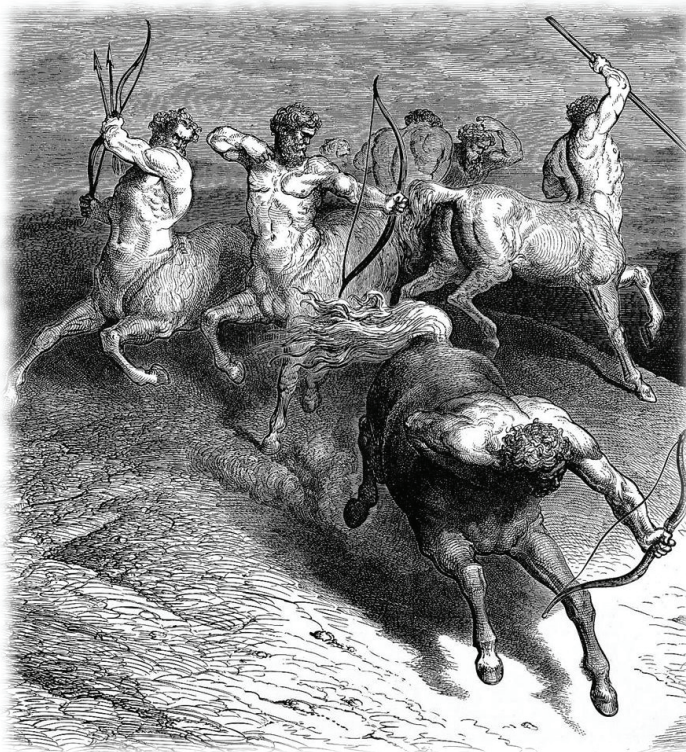
- Écu : 1D6 + 1D6

- Épée de guerre : 1D8 + 1D6

Combat sans Arme : 40 %

- Ruade : 1D6 + 1D6

Les centaures n'ont droit qu'à un type d'attaque par action de combat (il n'est pas possible de cumuler une ruade avec une autre attaque lors d'une Action de Combat).



MAGIE

Les centaures sont habituellement membres d'un culte de la Terre et de la Nature et ils peuvent apprendre de la magie divine ou de bataille grâce à ce culte.

Dragon

Ces gigantesques monstres reptiliens planent dans les airs en utilisant les courants thermiques ou, si besoin est, l'air chauffé par leur terrible souffle enflammé. Certains sont des monstres cruels, d'autres se préoccupent uniquement d'accumuler des richesses et d'autres encore utilisent leur grande intelligence pour asservir les créatures inférieures.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 20D6 (70)

CON : 10D6 (35)

DEX : 4D6 (14)

TAI : 10D6+30 (65)

INT : 6D6 (21)

POU : 4D6 + 12 (26)

CHA : 6D6 (21)

ATTRIBUTS

PV : 50

Blessure Grave : 25

Mod de dégâts : + 7D6

Points de Magie : 26

Mouvement : 30 m sur terre, 45 m en vol

Armure Typique : écailles de dragon 12 PA

Facteur de trésor : 5 ou 6 selon la taille

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 30 %

Persévérance : 180 %

Endurance : 120 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 100 %

Culture (D'origine) : 100 %

PRATIQUES

Athlétisme : 120 %

Influence : 150 %

Perception : 110 %

COMBAT

Combat Sans Arme : 40 %

- Morsure : 1D10 + 7D6

- Griffes : 1D8 + 7D6

- Queue : 1D20 + 7 D6

Un dragon peut effectuer une attaque de queue ou deux attaques de griffes ou une morsure à chaque Round.

MAGIE

Les dragons apprennent souvent la Sorcellerie ou la Magie Commune (dans lesquelles ils ont un minimum de 10 points de Magnitude de sorts)

SOUFFLE ENFLAMMÉ

Un dragon peut utiliser une Action de Combat pour cracher des flammes dans une zone. Les flammes recouvrent une zone en forme de cône qui part de la gueule du Dragon et qui s'étend jusqu'à son POU en mètres. À son extrémité, le cône a une largeur égale au POU du dragon en mètres.

Toute créature prise dans les flammes subit 4D6 dégâts de feu. En réussissant un test d'Esquive, un personnage peut plonger à couvert pour diviser les dégâts par deux et déduire les PA de son armure selon la procédure habituelle.

Un dragon ne peut souffler qu'une seule fois par heure. Toute tentative supplémentaire pendant cette période nécessite de réussir un test d'Endurance avec un malus de - 25 % cumulatif à chaque tentative supplémentaire.

Démon : Lierre De Sang

Originaires de l'Enfer Vert, ces plantes-démons se nourrissent du sang de leurs victimes. Ils ressemblent à des arbres tordus et racornis, ignobles parodies de la vie végétale. Rapides et agiles, ils peuvent charger leurs victimes, ou se déplacent en s'abritant si possible derrière des plantes géantes (Abri Partiel 25 %, voir page 63). Ces démons sont « cultivés » à partir d'un pot qui contient un sol maudit, préalablement mélangé avec le sang d'êtres pensants offerts en sacrifice. À la demande de l'invocateur, ils prendront racine, sinon ils partiront à la recherche de victimes.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D6 + 6 (13)

CON : 3D6 + 6 (17)

DEX : 3D6 + 6 (17)

TAI : 3D6 + 6 (17)

INT : 5 (fixe)

POU : 3D6 (11)

CHA : NA

ATTRIBUTS

PV : 17

Blessure Grave : 9

Modif. de Dégât : + 1D4

Points de Magie : 11

Mouvement : 20 m

Armure Typique : écorce épaisse 4 PA

Facteur de trésor : 0 (libre) ou 4 (gardien de trésor)

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 90 %

Persévérance : 80 %

Endurance : 90 %

PRATIQUES

Athlétisme : 90 %

Tromperie : 90 %

COMBAT

Combat Sans Arme : 90 %

- Empoignade, puis « Faire Mal »
(attaque d'Étouffement)

- Morsure Vampirique : 1D4 + 1D4 (+ 1D6
PM drainés)

RÈGLES SPÉCIALES

MORSURE VAMPIRIQUE

La morsure du démon provoque une perte de sang et draine 1D6 Points de Magie.

Démon : Wurm De Sang

Par Tom Zunder

Les wyrms de sang sont des créatures chtoniennes vivant dans les Ténèbres Éternelles. Elles ne voient jamais la lumière du soleil et creusent des terriers dans le sol, se nourrissant d'énormes proies inconnues. Les sorciers fous à lier et les prêtres maléfiques les invoquent depuis leurs terriers et leurs tunnels, au grand dam des wyrms et de leur nouvelle proie.

Faisant près de 20 mètres de long, les wyrms de sang ont un corps segmenté grisâtre et visqueux qui se termine abruptement par un sphincter, qui défèque de la terre et des os. À l'autre extrémité, on trouve une gueule rouge et sale, entourée de tentacules frétilants, chaque tentacule se terminant par une ventouse ou un dard qui dégouline de venin.

Les wyrms de sang n'ont pas d'yeux et chassent en utilisant les infrarouges : elles sont capables de discerner facilement une créature à sang chaud à 100 mètres de distance. Elles déambulent au hasard, attrapant sans mal toutes les proies à l'exception des plus rapides. Elles mordent, empoisonnent, puis déchirent leurs victimes avant de les avaler morceau par morceau ; les os des victimes sont « évacués » quelques jours plus tard en compagnie de bijoux de sang inquiétants, en vérité des boules de sang



congelées de la taille d'un cœur. En quelques jours, ces « bijoux » durcissent et prennent la consistance d'un rubis. Ils sont magiques et peuvent stocker 6 PM, à la manière de matrices de Points de Magie. Une wyrm défèquera un de ces bijoux pour chaque victime dévorée. Si l'on démembrer une wyrm, il est tout à fait possible de trouver un joyau de sang dans ses intestins. Ces objets ont mauvaise réputation : les magiciens les utilisent, mais préfèrent ne pas le clamer sur tous les toits.

Les wyrms de sang haïssent la lumière du soleil et fuient la lumière du jour ou toute source de lumière aussi brillante. Toute attaque à base de feu leur inflige des dégâts doubles. Cependant, si une wyrm est attaquée avec une arme tranchante (et non pas contondante ou perforante) et qu'elle perd la moitié de ses PV en un seul coup, elle se divise alors en deux wyrms plus petites, toutes deux avec des gueules et du poison, mais avec des PV et un Modificateur de Dégât réduits de moitié.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 12D6 (42)
 CON : 6D6 + 21 (42)
 DEX : 3D6 (11)
 TAI : 12D6 (42)
 INT : 3 (fixe)
 POU : 3D6 (11)
 CHA : 0 (0)

ATTRIBUTS

PV : 42
 Blessure Grave : 21
 Modif. de Dégât : + 4D6
 Points de Magie : 11
 Mouvement : 30 m
 Armure Typique : peau épaisse 2 PA
 Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 00 %
 Persévérance : 30 %
 Endurance : 30 %

PRATIQUES

Athlétisme : 30 %
 Tromperie : 10 %

COMBAT

Combat Sans Arme : 60 %
 - Dard : 2D6 + poison (VIR 30)
 - Morsure : 2D8 + 4D6

MAGIE

Aucune.

Démon : Chreker

Le chreker ou « papillon infernal » prend la forme d'une petite fée grotesque avec une queue serpentine, des bras similaires aux pattes d'un chat et des ailes de papillon. Antithèses des chérubins angéliques, les Chrekers seraient une race d'habitants de la forêt emprisonnés dans l'Enfer Brulant lorsque les démons issus de cet enfer se répandirent dans les forêts du monde mortel. Ce sont les plus faibles des démons, toujours prêts à tourmenter les vivants. S'ils ne sont pas au service de démons de rang supérieur, les Chrekers errent en meute, espérant écraser les faibles et les malades par leur nombre.

La majorité de ces créatures ne possèdent pas de magie, mais les chrekers qui ont de la « valeur » aux yeux de leurs maîtres peuvent parfois apprendre quelques sorts de Magie Commune utiles à leur travail.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D6 (7)
 CON : 2D6 + 3 (10)
 DEX : 4D6 + 6 (20)
 TAI : 2D6 + 3 (10)

INT : 3D6 (11)

POU : 3D6 (11)

CHA : 2D6 (7)

ATTRIBUTS

PV : 10

Blessure Grave : 5

Modif. de Dégât : + 0

Points de Magie : 11

Mouvement : 23 m (vol)

Armure Typique : aucune

Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 85 %

Persévérance : 50 %

Endurance : 50 %

PRATIQUES

Athlétisme : 90 %

Tromperie : 90 %

COMBAT

Combat Sans Arme : 50 %

- Griffes : 1D4

Démon : Pentaghost

Le pentaghost est une aberration maléfique qui arpente les couloirs sinueux de l'Enfer Perdu, criant sur tous les damnés qu'il rencontre. Il aime faire des farces, souvent mortelles pour ses victimes; pour piéger celles-ci, il est capable de créer des mannequins réalistes à partir de ses propres excréments.

C'est une créature extrêmement magique, capable de dissimuler sa véritable apparence en prenant le plus souvent l'aspect d'un bouffon de cour ou d'un sorcier élégant. Ses cris peuvent provoquer des vomissements incontrôlables et son rire moqueur démoralise ceux qui l'entendent. Le

pentaghost a le don des langues et il est capable d'imiter quiconque il a déjà entendu auparavant. Pour finir, seule la magie est capable de le blesser.

Sous sa forme naturelle, il a une tête de lion, un corps court et incroyablement déformé d'où sortent cinq pattes musculeuses de cheval se terminant par des sabots de fer.

Le rituel d'invocation implique le sacrifice rituel d'un « clown », d'une manière suffisamment avilissante et tordue pour plaire au pentaghost. Cela permet d'obtenir une « Faveur » du pentaghost. Son attention et d'éventuels services supplémentaires peuvent être obtenus en effectuant « le Théâtre des damnés », un rituel immonde et infâme impliquant de nombreux sacrifices. Souvent, le pentaghost arrive par ruse à commander le théâtre, sacrifiant alors l'invocateur d'origine, pour errer librement sur terre jusqu'à ce qu'il soit découvert et banni.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 3D6 + 6 (17)

CON : 4D6 + 6 (20)

DEX : 4D6 + 6 (20)

TAI : 2D6 + 6 (13)

INT : 6D6 (21)

POU : 3D6 + 6 (20)

CHA : 3D6 + 6 (20)

ATTRIBUTS

PV : 17

Blessure Grave : 9

Modif. de Dégât : + 1D4

Points de Magie : 20

Mouvement : 15 m

Armure Typique : fourrure* 2 PA

Facteur de trésor : 0

* Immunité aux dégâts non magiques.



COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 90 %

Persévérance : 120 %

Endurance : 120 %

PRATIQUES

Athlétisme : 120 %

Tromperie : 120 %

CONNAISSANCES

Farces Obscures : 150 %

COMBAT *

Combat Sans Arme : 50 %

- Morsure : 1D8 + 1D4

- Ruade : 1D6 + 1D4

* Un pentaghast peut attaquer 4 fois dans un Round, une fois avec sa morsure et 3 fois avec ses pattes.

RÈGLES SPÉCIALES

Le pentaghast ne peut être blessé que par la magie et il est immunisé contre les poisons et les maladies non magiques.

Tous les dégâts infligés par le pentaghast sont considérés comme magiques.

HURLEMENT

Dans une zone de cinquante mètres, tous ceux qui entendent le cri du pentaghast subissent des nausées et des vomissements pour 1D4 Rounds, s'ils échouent à un test d'Endurance.

RIRE MOQUEUR

Toute créature qui entend le rire terrible du pentaghast est soumise à un sort de Démoralisation (voir page 112). Le démon peut rire une fois tous les deux Rounds de combat.

CRÉATION DES MARIONNETTES

Le pentaghast est capable de créer, au rythme d'une par jour, une marionnette humanoïde qu'il peut guider par sa volonté. Utilisez un modèle standard de race (par exemple, d'homme, de nain, d'elfe, d'orc, etc) pour fournir les statistiques et compétences de base de la marionnette, mais utilisez les compétences de connaissance du démon. Ces marionnettes ont

tendance à être fortement parfumées pour masquer l'odeur d'excrément, laquelle peut être détectée par un test de Perception réussi.

DON DES LANGUES

Le pentaghast est capable de parler toutes les langues et imite parfaitement le discours de toute personne qu'il a entendue parler auparavant.

Démon : La Mante De La Mort Silencieuse

Par Tom Zunder

Dans la jungle antique d'Yggrss, tous redoutent la mante de la mort silencieuse, plus discrète qu'un serpent et plus dangereuse qu'un jaguar. Les différentes espèces de Mantas sont expertes en camouflage et leur couleur épouse celle du feuillage, à la fois pour éviter les prédateurs et pour mieux piéger leurs victimes. Selon les espèces, la couleur peut évoquer des feuilles, des brindilles, des écorces d'arbre, des brins d'herbe, des fleurs, ou même des pierres. Lorsqu'elles sont directement menacées, de nombreuses espèces de mantas vont se dresser et déployer leurs pattes de devant et leurs ailes en un large éventail. L'éventail des ailes rend évidemment la mante beaucoup plus grande et menaçante ; pour décupler cet effet, certaines espèces possèdent des couleurs vives et des motifs sur leurs ailes postérieures et la surface intérieure de leurs pattes de devant. Si l'agression persiste, une mante peut ensuite frapper avec ses pattes avant et tenter de pincer ou de mordre. Certaines espèces peuvent également produire un sifflement en expulsant de l'air de leurs stigmates abdominaux.

Dans certaines parties du monde, on raconte que ces insectes géants rôdent encore dans les terres, mais dans le Nord Sauvage, elles sont seulement invoquées comme des démons du sang par les adorateurs d'Yggrss l'ophidien. Une mante chasse dans un rayon de 1 km autour du lieu d'invocation, se comportant comme un animal normal. Cependant, au moment de l'invocation, un membre du culte du Dieu Sanglant peut, en nourrissant la mante du sang d'une créature intelligente (INT non fixe), l'inciter à pister et à dévorer un individu désigné.



CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D6 + 24 (33)

CON : 2D6 + 24 (33)

DEX : 2D6 + 14 (21)

TAI : 2D6 + 24 (33)

INT : 3 (Fixe)

POU : 3D6 (11)

CHA : 0 (0)

Persévérance : 30 %

Endurance : 30 %

PRATIQUES

Athlétisme : 90 %

Tromperie : 90 %

COMBAT

Combat Sans Arme : 60 %

- Morsure* : 2D8 + 1D6

- Pattes avant** : 1D8 + 1D6

* Visé la tête, sans malus, et ignore l'armure.

** Frappe de la droite et de la gauche à la fois lors d'une attaque.

Une mante se déplace à travers n'importe quelle végétation sans pénalité et gagne un avantage de hauteur sur ses victimes. Après avoir tué une victime, elle prend le temps de la dévorer, donnant aux survivants un Round gratuit pour fuir ou l'attaquer. Si elle est attaquée, la Mante doit réussir un jet de Persévérance ou fuir.

ATTRIBUTS

PV : 33

Blessure Grave : 17

Modif. de Dégât : + 1D6

Points de Magie : 11

Mouvement : 45 m

Armure Typique : chitine 5 PA

Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 90 %

MAGIE

Le sifflement de la mante est considéré comme un sort de Démoralisation, mais ne coûte aucun PM.



Démon : Le Crapaud Répugnant De Tsh'ss'koth

Par Tom Zunder

Les prêtres fous et les sorciers maléfiques invoquent cette entité abominable depuis des dimensions inconnues des mortels. Il s'agit d'une énorme bête de la taille d'un cheval, marbrée de pourpre et de vert, avec une peau visqueuse et caoutchouteuse recouverte d'yeux insectoïdes. On ne sait pas s'il existe un seul ou plusieurs crapauds, mais une fois tué, il regagne l'endroit d'où il vient, quel qu'il soit. Le crapaud est actif seulement la nuit et il est le point focal de cultes sombres et maléfiques. Les membres de ces cultes ont une profonde relation symbiotique et corrompue avec le crapaud : ils seront prêts à comploter, à mentir et même à se battre pour conduire de nouvelles victimes dans sa gueule. Toutefois, le crapaud n'a pas la fragilité humaine et si on lui en donne l'occasion, il mangera ses serviteurs sans faire de différence avec des étrangers.

Pour invoquer le crapaud, la cérémonie suivante doit être respectée. Quand la lune est gibbeuse, sept adeptes doivent se rassembler près d'un puits et ingérer un breuvage composé de belladone, de cigüe et d'ergot de pain. Au cours d'une cérémonie de sept heures, la gorge d'une vierge doit être tranchée au-dessus du puits, un enfant mort-né doit aussi être jeté dans les eaux sombres et chaque sectaire doit sacrifier définitivement 1 point de POU, après quoi chaque adepte effectue un Test d'Opposition d'Endurance contre une VIRulence de 75 %. Ceux qui survivent peuvent alors lancer le sort d'Invocation approprié (ou Appel des Démons de Sang). Si l'invocation réussit, ils entendent en provenance du puits un ample grondement d'amphibien; ils sont alors psychiquement liés au crapaud qui habite maintenant dans le puits. Ceux qui possèdent ce lien sont immunisés à l'appel du crapaud et à chaque fois qu'un être doué de raison est sacrifié, les adeptes « liés » se partagent entre eux 7 PM et 1 pt de POU. Le bénéficiaire de ces points est

déterminé aléatoirement; les adeptes n'hésitent pas à s'entretuer pour augmenter les bénéfices magiques qu'ils tirent du crapaud. Les adeptes qui ne parviennent pas à lancer le sort ne sont pas immunisés à l'appel du crapaud et ne reçoivent pas de bénéfice magique : ils sont généralement les premières victimes du crapaud.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D6 + 24 (33)

CON : 2D6 + 24 (33)

DEX : 2D6 (7)

TAI : 2D6 + 24 (33)

INT : 7 (Fixe)

POU : 1D6 + 7 (11)

CHA : 0 (0)

ATTRIBUTS

PV : 33

Blessure Grave : 17

Modif. de Dégât : + 1D6

Points de Magie : 11

Mouvement : 15 m

Armure Typique : peau collante 3 PA

Facteur de trésor : 2

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 10 %

Persévérance : 90 %

Endurance : 90 %

COMBAT

Combat Sans Arme : 60 %

- Morsure : 2D8 + 1D6

- Langue : 3D6 + saisie

- Avaler* : 1D8 + 1D6



* Si une attaque de langue est réussie, le crapaud pourra avaler sa victime en entier lors du Round suivant : il infligera alors à chaque Round 1D8 + 1D6 de dégâts d'acide gastrique. La victime avalée peut effectuer des attaques à main nue à - 50 % jusqu'à sa mort ou celle du crapaud.

MAGIE

APPEL DU CRAPAUD RÉPUGNANT (90 %)

Le crapaud peut émettre un appel étrange qui affecte les victimes à un niveau subconscient : il les force à sauter dans le puits (subissant en général 3D6 dégâts de chute) et le démon les saisit alors avec sa langue pour les avaler tout rond. L'appel peut être combattu avec un Test d'Opposition de Persévérance contre la capacité du crapaud, mais il faut effectuer un jet à chaque Round. Se boucher les oreilles avec de la cire ou du tissu donne un bonus de + 50 % au test de Persévérance. Cette capacité coute 1 PM au crapaud pour 24 heures.

ABSORBER ET PARTAGER UNE ÂME (100 %)

Si le crapaud dévore une victime, il partage 1 point de POU de façon permanente et 7 PM temporairement avec les adeptes liés. Il absorbe aussi 1 POU de façon permanente et 7 PM temporairement, au bénéfice de ses propres caractéristiques.

INFECTER L'EAU

L'eau dans le puits est automatiquement infectée, provoquant des mutations ignobles chez ceux qui en boivent.

Élémentaire

Ce sont des entités magiques aux pouvoirs élémentaires bruts qui viennent d'Outremonde. Les élémentaires sont en général appelés ou invoqués sur le monde matériel pour accomplir la volonté de prêtres ou de sorciers.

Les **ondines** sont des élémentaires d'Eau ressemblant à un humanoïde aux traits indistincts et dont les jambes forment un pilier surgissant de la source d'eau.

Les **ombres** sont les élémentaires de ténèbres et ressemblent à des sortes de taches ténébreuses.

Les **salamandres** sont les élémentaires de feu, semblables à des lézards constitués de flammes.

Les **gnomes** sont les élémentaires de terre, pareils à des humanoïdes constitués de pierre.

Les **sylphes** sont les élémentaires d'air et prennent la forme de nuages capables de voler.

La seule caractéristique qu'un élémentaire possède est la TAI, de laquelle dépendent tous ses attributs dérivés et ses compétences.

Les élémentaires attaquent en submergeant leurs victimes avec l'élément qui les compose. Tout adversaire dans l'aire d'attaque est une cible potentielle. Ils utilisent pour ce faire leur pourcentage d'attaque, qui est égal à 5 fois leur TAI. La cible résiste alors avec la compétence appropriée à ce type d'attaque, indiquée dans le tableau ci-dessous.

Taille	TAI	Dmg	PV=TAI	Attaque =TAI x5	Aire Attaque =TAI /3	Mouvement =TAI x2	Esquive	Persévérance	Endurance*
Petite	3	1D6	3	15 %	1 m	15 m	120	30	100
Moyen	9	2D6	9	45 %	3 m	23 m	90	60	100
Grand	21	3D6	21	105 %	7 m	30 m	60	90	100
Énorme	50	4D6	50	250 %	16 m	45 m	30	120	100

*Les Élémentaires sont immunisés aux maladies et poisons.

Type	Type d'attaque	Résistance utilisée	Attribut endommagé
Ondine	Noie	Endurance	PV
Ombre	Peur	Persévérance	Points Magie
Salamandre	Brûle	Endurance	PV
Gnome	Écrase	Endurance	PV
Sylphe	Frappe	Endurance	PV



Les ombres attaquent en utilisant la peur : si les points de Magie de leurs adversaires tombent à zéro, ces derniers meurent littéralement de terreur.

AUTRES CAPACITÉS DES ÉLÉMENTAIRES

VOIR L'INVISIBLE

Les élémentaires ont un sens magique qui leur permet de voir les créatures invisibles comme les esprits immatériels. Ce qui leur procure aussi un bonus de + 50 % pour détecter les personnages cachés.

SE FONDRE DANS LE DÉCOR

Les élémentaires sont presque invisibles au sein de l'élément qui les compose : par exemple, les gnomes peuvent se fondre dans un environnement rocailleux. Ils ont alors l'équivalent de 90 % en Discrétion.

Elfe

Ces humanoïdes sont grands et minces et ont des oreilles pointues. Contrairement aux autres races mortelles, ils ne subissent pas les outrages du temps. Étroitement liés à leurs domaines forestiers, ils entrent souvent en conflit avec ceux qui tentent de spolier leurs terres.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D6 + 3 (10)

CON : 3D6 (11)

DEX : 3D6 + 6 (17)

TAI : 2D6 + 3 (10)

INT : 3D6 + 6 (17)

POU : 2D6 + 6 (13)

CHA : 3D6 (11)

ATTRIBUTS

PV : 11

Blessure Grave : 6

Mod de dégâts : + 0

Points de Magie : 13

Mouvement : 15 m

Armure Typique : cuir 2 PA

Facteur de trésor : 1

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 55 %

Persévérance : 55 %

Endurance : 20 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 80 %

PRATIQUES

Athlétisme : 55 %

Tromperie : 55 %

Perception : 30 %

Soin : 50 %

COMBAT

Combat à Distance : 80 %

- Arc long : 1D10

Combat Rapproché : 60 %

- Lance Courte : 1D8

MAGIE

En général, les elfes sont au moins initiés à un culte de la Terre ou de la Fertilité. Leurs chefs sont souvent les prêtres de tels cultes.



Esprits

Ces entités magiques habitent le Monde Spirituel, qui existe à côté du monde matériel des PJ. La plupart du temps, les esprits sont invisibles dans le monde matériel, mais lorsqu'ils sont révélés, ils apparaissent sous une forme nébuleuse propre à leur type : Esprit de Maladie, de Passion, etc.

Les esprits peuvent engager en combat spirituel les créatures vivantes disposant d'une caractéristique POU. S'ils remportent le combat, ils prennent possession du perdant, car les esprits désirent avidement un corps physique, pour des raisons diverses et variées qui dépendent de leur type. Par exemple, un esprit de maladie possède ses victimes pour contaminer leur corps avec d'ignobles maladies.

Bien que les esprits n'aient pas de présence physique en raison de l'absence de FOR, CON, TAI et DEX, ils se déplacent à une vitesse égale au double de leur POU.

Il existe deux types de possession :

- **Possession Cachée** : avec ce type de possession, l'esprit se cache dans le corps de la victime. Il ne prend alors le contrôle partiel de la victime que lorsque le besoin s'en fait sentir.
- **Possession Dominante** : dans ce cas, l'esprit prend le contrôle total du corps de la victime. L'esprit de la victime est réduit à l'impuissance jusqu'à ce que l'esprit hostile soit exorcisé ou quitte le corps.

Esprit Ancestral

Ancêtre défunt d'un individu, cet esprit garde l'apparence qu'il avait de son vivant, portant des vêtements usés de confection familière. Il peut tout aussi bien être le gardien de la sagesse tribale qu'un ancien conseiller ou un vieil amour perdu. Les esprits ancestraux se manifestent souvent lors des grands rassemblements de leur famille, lors de rituels sacrés ou bien pour avertir leurs parents de

quelque danger. Certains clans lient leurs ancêtres à des endroits sacrés.

CARACTÉRISTIQUES

INT : 3D6 (11)

POU : 3D6 + 6 (17)

CHA : 3D6 (11)

ATTRIBUTS

Points de Magie : 17

Mouvement : 30 m

Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 40 %

Persévérance : 50 %

CONNAISSANCES

Connaissance (Monde Spirituel) : 40 %

COMBAT

Combat Spirituel : 70 %

- Décharges spectrales : 1D6

RÈGLES SPÉCIALES

Les esprits ancestraux sont capables de posséder secrètement leurs descendants pour les aider. Ils disposent de 1D6 x 10 % en compétences et de 1D4 points de sorts de Magie Commune (ils ont rarement des sorts de Sorcellerie ou de Magie Divine). Quand ils possèdent leurs proches, ces derniers ont accès à leur magie et peuvent l'utiliser à un score de POU x 4 %. Lors de la possession, les compétences d'un ancêtre sont ajoutées en bonus au personnage possédé. Les compétences peuvent être déterminées au hasard, mais devraient être logiques et adaptées à l'histoire de l'ancêtre. Le nombre maximum de points alloués à une compétence est de 30 %.



ONCLE SANG-FOU, LE CAPITAINE**PIRATE**

INT : 9

POU : 15

CHA : 10

Compétences : Combat Rapproché + 20 %, Navigation + 20 %

Sorts (60 %) : Améliorer Arme 4

GRAND-MÈRE BEAU-TEMPS

INT 17

POU 20

CHA 18

Compétences : Guérison + 20 %, Influence + 30 %, Monde Naturel + 10 %

Sorts (80 %) : Soins 4

Esprit Gardien

Ces esprits gardent souvent les trésors, les tombeaux ou les temples. Ils sont liés à un lieu ou à un objet et ils peuvent prendre de nombreuses formes : chiens de garde, monstres léonins, guerriers pâles vêtus de sombres guenilles... Cependant, quelle que soit leur forme, ils restent éthérés. L'esprit gardien respecte des conditions précises, déterminées au moment où il est lié, qui régissent la façon dont il va défendre son poste. Lorsque ces conditions sont brisées, l'esprit pousse un hurlement terrible avant d'attaquer l'intrus en combat spirituel. Ce hurlement d'alerte peut être entendu à une distance de 10 m par point de POU de l'esprit. Un esprit gardien ne peut s'éloigner de son poste de plus de son POU en mètres.

CARACTÉRISTIQUES

INT : 2D6 (7)

POU : 3D6 + 6 (17)

CHA : 3D6 (11)

ATTRIBUTS

Points de Magie : 17

Mouvement : 30 m

Facteur de trésor : dépend du trésor gardé

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 40 %

Persévérance : 60 %

CONNAISSANCES

Connaissance (Monde Spirituel) : 40 %

COMBAT

Combat Spirituel : 70 %

- Griffes spectrales : 1D6

Esprit Magique

Ces esprits sont capables de lancer des sorts. Si l'esprit est lié, le possesseur du lien peut utiliser les PM de l'esprit pour lancer des sorts.

Bien qu'un esprit magique n'engagera pas de lui-même un combat spirituel, il n'hésitera pas à utiliser ses sorts pour se défendre.

Il apparait comme une série de sphères multicolores dont la quantité est égale au nombre de sorts qu'il connaît.

CARACTÉRISTIQUES

INT : 3D6 (11)

POU : 3D6 + 3 (14)

CHA : 1D6 (4)

ATTRIBUTS

Points de Magie : 14

Mouvement : 30 m

Facteur de trésor : 0



COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 40 %

Persévérance : 50 %

CONNAISSANCES

Connaissance (Monde Spirituel) : 60 %

COMBAT

Combat Spirituel : 50 %

- Rafale spirituelle : 1D6

MAGIE

Un esprit magique connaît 1D6 sorts de Magie Commune, Divine ou de Sorcellerie, mais ne connaîtra qu'un seul type de magie (il ne pourra posséder en même temps des sorts Divins et des sorts de Sorcellerie). Si l'esprit lance des sorts Divins, il devra en regagner l'utilisation de la même façon qu'un prêtre. S'il utilise de la Sorcellerie ou de la Magie Commune, sa compétence de lancer de sort est égale à $POU \times 5\%$.

Esprit De Maladie

Ils sont la source de la misère et de la maladie, ils apparaissent comme une forme humanoïde d'un vert maladif avec un crâne en guise de tête.

On les rencontre souvent dans les territoires sauvages sans chamane pour les bannir, ou bien près de groupes de monstres maléfiques et de leurs chamanes, qui les lient aux trésors et repaires qu'ils désirent protéger.

CARACTÉRISTIQUES

INT : 2D6 (7)

POU : 3D6 + 6 (17)

CHA : 3D6 (11)

ATTRIBUTS

Points de Magie : 17

Mouvement : 30 m

Facteur de trésor : dépend du trésor gardé

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 40 %

Persévérance : 50 %

CONNAISSANCES

Connaissance (des maladies) : 100 %

Connaissance (Monde Spirituel) : 40 %

PRATIQUES

Tromperie : 30 %

COMBAT

Combat Spirituel : 50 %

- Griffes spectrales : 1D6

RÈGLES SPÉCIALES

Après avoir réussi une Possession Cachée sur une victime, l'esprit oblige celle-ci à effectuer un test d'Endurance pour résister aux effets de la maladie. Toutefois, la maladie ne peut être complètement guérie tant que l'esprit de maladie ne quitte pas le corps de la victime. L'esprit de Maladie choisira pratiquement toujours d'appliquer son POU comme malus au test d'Endurance.

Si la victime meurt alors qu'elle est possédée par un esprit de maladie, ses chances de se transformer en esprit de maladie dans 2D6 heures sont égales au POU de l'esprit en %. Voir page 80 pour des exemples de Maladies.

Esprits De Passion

Ils représentent les sentiments et les émotions négatives ou nocives. S'ils remportent un combat spirituel contre une créature vivante, ils vont posséder celle-ci de façon cachée. Le résultat de cette possession dépend du type de passion de l'esprit. Les esprits de passion sont normalement invisibles, mais les esprits de peur apparaissent sous une forme noire comme la nuit surmontée d'un crâne, les esprits de folie ressemblent à des fantômes dont le visage change constamment d'expression, tandis que les esprits de douleur prennent une forme rougeâtre avec un visage tordu de douleur.



ESPRIT DE DOULEUR

Si un esprit de Douleur possède une victime, celle-ci ressentira une douleur fulgurante. À partir de ce moment et jusqu'à ce que l'esprit soit chassé, la victime sera toujours consciente d'une douleur sourde dans ses articulations ou d'un tiraillement dans ses muscles. À des intervalles aléatoires ou à chaque fois que la victime agira rapidement (comme dans un combat) ou tentera de se concentrer (comme pour lancer un sort), un spasme de douleur la frappera soudainement. Cette douleur inflige un malus égal au POU de l'esprit à tous les tests de compétence.

Par exemple, si un esprit de douleur avec POU de 17 possède une victime, celle-ci perd 17 % dans tous ses tests de compétence tant que l'esprit la possède. Si la victime tente d'escalader une falaise avec une compétence d'Athlétisme de 90 % et qu'elle obtient un résultat de 80 aux dés, le test sera un échec puisque l'esprit réduit la compétence à 73 %.

ESPRIT DE FOLIE

Si un esprit de folie réussit une Possession Cachée, il se manifeste en cherchant à provoquer chez sa victime des accès de folie, au moins une fois par jour. Il effectue alors un Test d'Opposition entre sa Persévérance et l'Endurance de la victime. Si celle-ci l'emporte, l'esprit de folie restera tranquille pour un nombre d'heures égal au POU de la victime. Si c'est l'esprit qui l'emporte, la victime sera incapable d'accomplir quoi que ce soit pendant 1D20 heures : elle criera comme un dément, partira dans des fous rires incohérents ou tombera en catatonie. C'est l'esprit qui choisit le type de folie, même si la plupart se contentent d'un seul type. L'esprit tentera aussi d'intervenir dès que la victime sera dans une situation stressante, notamment en combat, mais aussi par exemple en provoquant un fou rire lors d'une audience avec un roi inamical. Notez que si la situation stressante se produit pendant une période de repos forcé de l'esprit, celui-ci sera incapable de se manifester.



ESPRIT DE PEUR

Si un esprit de peur possède de façon cachée une victime, celle-ci deviendra Démoralisée (comme le sort, page 112) tant que l'esprit ne sera pas exorcisé.

CARACTÉRISTIQUES

INT : 2D6 + 3 (10)

POU : 3D6 + 6 (17)

CHA : 4D6 (14)

ATTRIBUTS

Points de Magie : 17

Mouvement : 30 m

Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 40 %

Persévérance : 50 %

CONNAISSANCES

Connaissance (Monde Spirituel) : 60 %

COMBAT

Combat Spirituel : 55 %

- Griffes spectrales : 1D6

Esprit De Soin

Ennemi des esprits de maladie, il est généralement invoqué pour soigner les malades et les blessés ; il apparaît alors comme une orbe rougeoyante.

CARACTÉRISTIQUES

INT : 2D6 (7)

POU : 4D6 (14)

CHA : 3D6 (11)

ATTRIBUTS

Points de Magie : 14

Mouvement : 30 m

Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 40 %

Persévérance : 50 %

CONNAISSANCES

Connaissance (des maladies) : 100 %

Connaissance (Monde Spirituel) : 40 %

COMBAT

Combat Spirituel : 50 %

- Rafales spectrales : 1D6

RÈGLES SPÉCIALES

L'esprit de soin, en tant qu'ennemi naturel des esprits de maladie, ne peut entrer en combat spirituel que contre un esprit de maladie possédant une créature. Si l'esprit de soin réduit les PM des l'esprit de maladie à zéro, il le force à quitter le corps. L'esprit quitte le corps aussi étant donné qu'il ne peut posséder une créature.

Si un individu malade (une maladie naturelle plutôt que celle d'un esprit de maladie) utilise un esprit de soin, il ajoute le POU de l'esprit en bonus lors de son prochain test d'Endurance pour résister à la maladie.

Fantôme

Jaloux et sadiques, les fantômes cherchent à nuire aux vivants et essaieront souvent de posséder une victime pour se réincarner.

CARACTÉRISTIQUES

INT : 3D6 (11)

POU : 3D6 (11)

CHA : 3D6 (11)



ATTRIBUTS

Points de Magie : 11

Mouvement : 23 m

Facteur de trésor : 0 dans la nature, 5 dans la tombe d'un noble

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 40 %

Persévérance : 50 %

CONNAISSANCES

Connaissance (Monde Spirituel) : 30 %

PRATIQUES

Discrétion : 50 %

Perception : 40 %

COMBAT

Combat Spirituel : 40 %

Possession dominante : 1D6

MAGIE

Comme pendant leur vie passée.

RÈGLES SPÉCIALES

Les fantômes ne peuvent être affectés que par les sorts magiques qui les contrôlent ou les bannissent, ou par des personnages les affrontant en combat spirituel.

Fée

Ces êtres malicieux, sorte de minuscules humanoïdes dotés d'ailes de papillon, vivent dans les forêts et les bois, en symbiose avec la nature. Ils sont très amicaux envers les elfes et les autres races les prennent souvent pour une sous-espèce elfique.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D3 (4)

CON : 3D6 (11)

DEX : 4D6 (14)

TAI : 1D6 (4)

INT : 3D6 (11)

POU : 2D6 + 6 (13)

CHA : 3D6 (11)

ATTRIBUTS

PV : 8

Blessure Grave : 4

Modif. de Dégât : - 1D6

Points de Magie : 13

Mouvement : 15 m, 30 m en vol

Armure Typique : aucune

Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 60 %

Persévérance : 60 %

Endurance : 20 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 80 %

PRATIQUES

Athlétisme : 60 %

Tromperie : 60 %

Perception : 60 %

COMBAT

Combat à Distance 25 %

- Fronde 1D6 (portée 50 m)

Combat Rapproché 10 %

- Dague 1D4 + 1 - 1D6

MAGIE

Les Fées connaissent au moins 10 points de Magnitude en Magie Commune.



Gargouille

Ce sont des humanoïdes grotesques, avec des traits exagérés, de grandes défenses qui sortent de leur mâchoire inférieure et des ailes en cuir semblables à celle des chauvesouris. Comme leur couleur de peau est d'un gris terne, elles sont souvent confondues avec des statues; et de fait, en bons prédateurs, les gargouilles utilisent cet avantage en restant immobiles pendant des heures afin de surprendre leurs proies. Le bruit court qu'il y a longtemps, les gargouilles possédaient un vaste empire, mais maintenant on ne les trouve qu'en petits groupes d'une vingtaine de spécimens tout au plus. Elles sont souvent enrôlées dans les armées orcs en tant que troupes aéroportées.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 5D6 + 12 (29)

CON : 3D6 (11)

DEX : 3D6 (11)

TAI : 5D6 (17)

INT : 1D6 (4)

POU : 1D6 (4)

CHA : 3D6 (11)

ATTRIBUTS

PV : 14

Blessure Grave : 7

Modif. de Dégât : + 2D6

Points de Magie : 11

Mouvement : 15 m, 23 m en vol

Armure Typique : peau épaisse 6 PA

Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 25 %

Persévérance : 40 %

Endurance : 40 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 40 %

PRATIQUES

Athlétisme : 40 %

Tromperie : 30 %

Perception : 40 %

COMBAT

Combat Sans Arme : 50 %

- Griffes : 1D6 + 2D6

MAGIE

Les gargouilles ne connaissent pas de magie, à moins de bénéficier d'un enseignement. Quelqu'un d'assez stupide pour ce faire leur apprendra habituellement des sorts de Magie Commune de faible Magnitude (max 3), suffisants pour les rendre utiles comme soldats, mais pas assez pour leur donner le pouvoir de se mutiner.

Géant

Mesurant au moins 6 mètres de haut, les géants provoquent l'émerveillement des « petites » races qu'ils dominent de leur imposante stature. Selon une vieille légende, il fut un temps où les géants avaient été suffisamment puissants pour défier les dieux eux-mêmes, mais ces derniers finirent par les écraser.

Les géants ont tendance à adopter les aspects culturels de la société humaine la plus proche, avec laquelle ils commercent parfois. Ceci dit, la plupart sont des barbares primitifs qui vivent dans la nature sauvage, loin de toute société humaine. Les Caractéristiques suivantes s'appliquent à un géant de 6 mètres de haut. Pour chaque tranche de 2 mètres de hauteur supplémentaire, un géant lance 3D6 + 6 pour la FOR et la TAI, et 2D6 + 6 pour la CON.



CARACTÉRISTIQUES

FOR : 9D6 + 18 (49)

CON : 6D6 + 18 (39)

DEX : 2D6 + 3 (10)

TAI : 9D6 + 18 (49)

INT : 3D6 (11)

POU : 3D6 (11)

CHA : 2D6 (7)

ATTRIBUTS

PV : 44

Blessure Grave : 22

Modif. de Dégât : + 5D6

Points de Magie : 11

Mouvement : 30 m

Armure Typique : peau épaisse 3 PA

Facteur de trésor : 4

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 10 %

Persévérance : 25 %

Endurance : 80 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 20 %

PRATIQUES

Athlétisme : 50 %

Tromperie : 5 %

Perception : 40 %

COMBAT

Combat sans arme : 75 %

- Écrasement : 1D6 + 5D6

Combat Rapproché : 90 %

- Massue énorme : 2D6 + 5D6

Combat à Distance : 35 %

- Rocher lancé : 2D6 + 5D6

MAGIE

Le plus souvent, les géants apprennent la magie des cultures les plus proches. Les géants isolés dans les montagnes apprennent la Magie Commune, les individus les plus puissants devenant des chamanes.

**Gobelin**

Cousins fourbes et querelleurs des orcs, les gobelins sont des humanoïdes à la peau verte et de la taille d'un enfant. Ils sont pourvus d'un grand nez crochu et leur bouche est remplie de dents acérées comme un rasoir. Ils servent le plus souvent d'esclaves ou de chair à épée pour le compte d'autres espèces humanoïdes. Ces psychopathes miniatures déversent leurs frustrations sur les créatures malchanceuses qu'ils parviennent à capturer.



CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D6 + 3 (10)

CON : 2D6 + 3 (10)

DEX : 5D6 (17)

TAI : 2D6 (7)

INT : 3D6 (11)

POU : 2D6+3 (10)

CHA : 2D6 (7)

- Rondache : 1D4

Combat à Distance : 50 %

- Fronde : 1D6

ATTRIBUTS

PV : 9

Blessure Grave : 5

Modif. de Dégât : + 0

Points de Magie : 10

Mouvement : 15 m

Armure Typique : cuir 2 PA

Facteur de trésor : 1

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 50 %

Persévérance : 20 %

Endurance : 35 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 50 %

PRATIQUES

Athlétisme : 50 %

Tromperie : 75 %

Perception : 35 %

Mécanismes : 50 %

COMBAT

Combat Rapproché : 40 %

- Lance courte : 1D8

MAGIE

Par défaut, les gobelins apprennent la Magie Commune et comptent des chamanes parmi eux. Lorsqu'ils sont exposés à des cultures maléfiques, ils se mettent au service de ces cultes.

RÈGLES SPÉCIALES**VISION NOCTURNE**

Les gobelins peuvent voir la nuit aussi bien qu'en plein jour, en percevant les différences de température.

Golem*Par Simon Bray*

Créés par magie à partir de matière inanimée, ces humanoïdes artificiels obéissent aux ordres du magicien qui les a invoqués. Généralement construits à partir de terre cuite, la plupart des golems sont des reliques des temps anciens. Des textes sacrés, placés sous leur langue ou dans des cavités à l'intérieur de leur tête, commandent leurs actions. Si les golems suivent leurs instructions à la lettre, ils ne peuvent généralement accomplir qu'une seule tâche à la fois : moudre du maïs, briser des cailloux, garder une porte... Bien que les golems soient le plus souvent des créatures stupides, sans émotion ni libre arbitre, certains parviennent à obtenir leur liberté.

Les statistiques ci-dessous s'appliquent à un golem d'argile traditionnel. D'autres types de golems existent, mais ils sont beaucoup plus rares : des histoires de statues animées de métal et de pierre ont déjà été entendues et quelques magiciens ont fabriqué des golems de chair monstrueux.



CARACTÉRISTIQUES

FOR : 6D6 + 18 (39)

CON : 3D6 + 18 (29)

DEX : 2D6 (7)

TAI : 3D6 + 18 (29)

INT : 1D6/2D6* (4/7)

POU : 1D6/3D6* (4/11)

CHA : 1D6/2D6* (4/7)

* La première valeur représente un golem standard, la deuxième un golem « libre ».

ATTRIBUTS

PV : 29

Blessure Grave : 15

Modif. de Dégât : + 3D6

Points de Magie : 4/11

Mouvement : 15 m**

Armure Typique : terre cuite 8 PA (4 PA contre les armes contondantes)

Facteur de trésor : 0

** les golems ne peuvent jamais courir.

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 00 %***

Persévérance : 90 %

Endurance : 100 %

*** Les golems ne peuvent jamais esquiver.

CONNAISSANCES

Connaissance (Tâche programmée) : 60 %

PRATIQUES

Une compétence programmée à 100 %. Les autres compétences sont au % de base.

COMBAT

Combat Sans Arme : 30 %

- Poings : 1D8 + 3D6

MAGIE

Les golems apprennent rarement la magie, même lorsqu'ils ont leur libre arbitre.

RÈGLES SPÉCIALES

Les golems sont à l'abri des sorts affectant l'esprit, ne peuvent pas être empoisonnés, ne respirent pas, n'ont pas besoin de manger ou dormir et sont très difficiles à endommager. Il est rare qu'ils réagissent à la violence à moins d'avoir reçu des ordres en ce sens. Ils suivent strictement les instructions de leur maître ou de leurs textes sacrés.

Gorgone

Ces créatures géantes ont la partie supérieure du corps d'une femme posée sur le corps d'un serpent géant recouvert d'écailles métalliques ; deux ailes en cuir au niveau de leur dos viennent compléter le tableau. Une chevelure formée de serpents encadre leur horrible visage.

Les gorgones sont capables de transformer les créatures vivantes en pierre. Mauvaises et vicieuses à l'extrême, elles sont heureusement des créatures solitaires, à l'exception de celles qui occasionnellement commandent à d'autres créatures maléfiques.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 4D6 (14)

CON : 3D6 + 6 (17)

DEX : 3D6 + 6 (17)

TAI : 4D6 (14)

INT : 3D6 (11)

POU : 1D6 + 12 (16)

CHA : 1D6 (4)



ATTRIBUTS

PV : 16

Blessure Grave : 8

Modif. de Dégât : + 1D4

Points de Magie : 16

Mouvement : 15 m au sol, 23 m en vol

Armure Typique : écailles 8 PA

Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 50 %

Persévérance : 35 %

Endurance : 45 %

PRATIQUES

Athlétisme : 65 %

Tromperie : 60 %

Perception : 50 %

COMBAT

Combat sans arme : 75 %

- Ergots/griffes : 1D6 + 1D4
- Cheveux-serpents : 1D4 + poison

Combat à Distance : spécial

Regard : spécial*

* Au début du Round, les gorgones attaquent avec leur regard (voir plus bas), avant d'utiliser une autre attaque (par griffes ou cheveux-serpents) selon la procédure habituelle.

MAGIE

Les gorgones possèdent au minimum de 10 points de Magnitude en Magie Commune, Sorcellerie ou Magie Divine. Elles sont habituellement des prêtresses ou des adeptes, avec une compétence de lancer de sort de 75 %.

RÈGLES SPÉCIALES**REGARD PÉTRIFIANT**

À chaque Round, toute créature qui croise le regard de la gorgone doit réussir un Test d'Opposition de Persévérance pour ne pas être changée en pierre.

VENIN DE SERPENT GORGONE

Type : Ingéré ou blessure

Délai : 1D3 Rounds

Virulence : 34

Effet : 1D3 dégâts et la victime subit un malus de - 3 en CON.

Durée : 6D10 minutes

Goule

Perpétuellement tenaillées par la faim, les goules survivent en dévorant la chair des vivants. Le plus souvent, elles forment de petits groupes à proximité de leurs tombes, attendant l'arrivée de mortels téméraires. Certaines goules plus intelligentes asservissent des races vivantes inférieures (comme les orcs et les gobelins) et les utilisent pour capturer leurs proies. La peau des goules a une apparence de cuir tendu et luisant, comme si elle avait été tannée au moment de leur mort ou de leur transformation. Leurs yeux sont lumineux et leurs dents sont effilées comme des aiguilles.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 4D6 (14)

CON : 3D6 (11)

DEX : 3D6 (11)

TAI : 2D6 + 6 (13)

INT : 3D6 (11)

POU : 3D6 (11)

CHA : 1D6 (4)



ATTRIBUTS

PV : 12
 Blessure Grave : 4
 Modif. de Dégât : + 1D4
 Points de Magie : 11
 Mouvement : 15 m
 Armure Typique : aucune
 Facteur de trésor : 1

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 40 %
 Persévérance : 30 %
 Endurance : 40 %

CONNAISSANCES

Connaissance (morts-vivants) : 75 %

PRATIQUES

Athlétisme : 40 %
 Tromperie : 60 %
 Perception : 30 %

COMBAT

Combat Rapproché : 60 %
 - Griffes : 1D4 + 1D4
 - Morsure : 1D4 + 1D4 + poison
 Combat à Distance : spécial
 - Hurlement : démoralise*

*Une goule est capable d'utiliser son hurlement une fois par Round en plus de son attaque de griffes ou de morsure.

MAGIE

Les goules peuvent apprendre de la Magie Commune ; les chefs puissants peuvent devenir les chamanes ou les prêtres d'un culte cannibale.

RÈGLES SPÉCIALES**HURLEMENT DE GOULE**

Au combat, les goules peuvent pousser un hurlement à glacer le sang. Quand une goule se met à hurler, toute créature, dans un rayon égal au POU de la goule en mètres, effectue un Test d'Opposition entre son Endurance et la Persévérance de la goule. En cas d'échec, la créature devient Démoralisée (voir page 112). L'effet démoralisant persiste tant qu'une goule continue de hurler. Tous ceux qui ont résisté au hurlement doivent continuer de remporter le test d'Opposition à chaque Round pour un total de cinq Rounds successifs, après quoi ils seront considérés comme immunisés aux effets du hurlement pendant une semaine.

Les sorts de Contremagie, de Bouclier et de Résistance aux Sorts n'offrent aucune protection contre le Hurlement.

VENIN DE GOULE

Type : Ingéré ou contact

Délai : 1D3 Rounds

Virulence : 22

Effet : Paralysie

Durée : 1D10 heures ou jusqu'à ce que des soins prodigués restaurent au moins 1 PV.

Griffon

Le puissant griffon possède le corps d'un lion, ainsi que la tête et les deux ailes d'un aigle. Il est associé à la noblesse et les aristocrates aiment le chasser. Il niche souvent dans les montagnes.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 8D6 (28)

CON: 3D6+12 (22)

DEX : 3D6+12 (22)

TAI : 8D6 (28)

INT : 6 (6)

POU : 2D6 + 6 (13)

CHA : 7 (7)

ATTRIBUTS

PV : 25

Blessure Grave : 13

Modif. de Dégât : + 2D6

Points de Magie : 13

Mouvement : 23 m au sol, 30 m en vol

Armure Typique : peau épaisse 3 PA

Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 40 %

Persévérance : 80 %

Endurance : 70 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 60 %

Pratiques Athlétisme : 80 %

Tromperie : 30 %

Perception : 50 %

COMBAT

Combat sans arme : 60 %

- Griffes avant : 3D6 + 3D6

- Morsure : 1D8 + 3D6

Un griffon peut effectuer 2 attaques par Round de combat, que ce soit 2 attaques avec les griffes avant ou une attaque de griffes suivant ou précédant une morsure.

Harpie

Ce charognard aussi ignoble que fétide possède le corps d'une femme et les pattes, les serres et les ailes incrustées de saletés d'un oiseau. Les harpies vivent en groupes de 4 à 40 individus.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 3D6 (11)

CON : 3D6 (11)

DEX : 5D6 (18)

TAI : 2D6 (7)

INT : 3D6 (11)

POU : 3D6 (11)

CHA : 1D6 (4)

ATTRIBUTS

PV : 9

Blessure Grave : 5

Modif. de Dégât : + 0

Points de Magie : 11

Mouvement : 15 m au sol, 30 m en vol

Armure Typique : aucune

Facteur de trésor : 3

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 50 %

Persévérance : 25 %

Endurance : 60 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 60 %

PRATIQUES

Athlétisme : 60 %

Tromperie : 60 %

Perception : 75 %

COMBAT

Combat à Distance : 40 %

- Lâcher de pierres : 1D6 pour 3 m de chute

- Excréments : perte temporaire de 1D10 (CHA)

Combat Sans Arme : 30 %

- Griffes : 1D6 + maladie



MAGIE

Les harpies sauvages pratiquent souvent la Magie Commune (les sorts de Coordination et Mobilité étant leurs favoris). Les harpies en contact avec des cultures maléfiques tendent à rejoindre ces Cultes.

RÈGLES SPÉCIALES**LÂCHER DE PIERRES**

Les harpies combattent souvent en lâchant des pierres depuis les airs sur leurs adversaires. Pesant entre 5 et 10 kg, ces pierres infligent 1D6 dégâts pour chaque tranche de 3 m de chute (jusqu'à un maximum de 10D6).

**EXCRÉMENTS D'HARPIE**

Un personnage touché par des excréments d'une harpie ou blessé par une de ses griffes est automatiquement exposé à une maladie. Si la harpie en a l'occasion, elle roulera une pierre dans ses excréments avant de la lâcher sur ses adversaires, ce qui permet également de transmettre une maladie. Un personnage touché par les déjections d'une harpie endure, en plus de la maladie, une puanteur

insupportable qui provoque la perte temporaire de 1D10 points de CHA. Le personnage doit se baigner pendant une heure pour chaque point de CHA perdu afin se débarrasser de cette puanteur. Les tissus et autres objets poreux (cuir et bois, par exemple) doivent également être nettoyés pour les débarrasser de l'odeur.

IMMUNITÉ AUX MALADIES

Les harpies sont complètement immunisées à toutes les formes de maladies, qu'elles soient magiques ou naturelles.

Hippogriffe

Cette étrange créature possède la tête et les ailes d'un faucon et le corps d'un cheval. Les cultures qui ont appris à les dresser l'utilisent parfois comme cavalerie volante. À l'état sauvage, ce sont de féroces prédateurs qui préfèrent par-dessus tout la viande de cheval.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 4D6 + 24 (38)

CON : 3D6 + 6 (17)

DEX : 3D6 + 6 (17)

TAI : 4D6 + 18 (32)

INT : 7 (7)

POU : 2D6 + 6 (13)

CHA : 5 (5)

ATTRIBUTS

PV : 25

Blessure Grave : 13

Modif. de Dégât : + 3D6

Points de Magie : 13

Mouvement : 23 m au sol, 40 m en vol

Armure Typique : peau 1 PA

Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

- Esquive : 40 %
- Persévérance : 40 %
- Endurance : 50 %

CONNAISSANCES

- Connaissance de la Nature : 60 %

PRATIQUES

- Athlétisme : 50 %
- Tromperie : 10 %
- Perception : 60 %

COMBAT

- Combat Sans Arme : 60 %
 - Griffes : 1D6 + 3D6
 - Morsure : 1D8 + 3D6

Un hippogriffe peut effectuer 2 attaques par Round de combat : 2 griffures ou 1 griffure et 1 morsure.

Homme-Bête

Ces êtres ont généralement un corps humanoïde et une tête bestiale. ils réagissent avec hostilité aux tentatives humaines pour défricher les terres sauvages où ils résident.

CARACTÉRISTIQUES

- FOR : 2D6 + 6 (13)
- CON : 1D6 + 12 (16)
- DEX : 3D6 (11)
- TAI : 1D6 + 12 (16)
- INT : 2D6 + 6 (13)
- POU : 3D6 (11)
- CHA : 2D6 (7)

ATTRIBUTS

- PV : 16
- Blessure Grave : 8
- Modif. de Dégât : + 1D4
- Points de Magie : 11
- Mouvement : 15 m
- Armure Typique : armure de cuir 2 PA
- Facteur de trésor : 2

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

- Esquive : 40 %
- Persévérance : 30 %
- Endurance : 30 %

CONNAISSANCES

- Connaissance de la Nature : 70 %

PRATIQUES

- Athlétisme : 50 %
- Tromperie : 40 %
- Perception : 30 %

COMBAT

- Combat Rapproché : 50 %
 - Lance courte : 1D8 + 1D4
 - Rondache : 1D6 + 1D4
 - Massue : 1D6 + 1D4
- Combat sans arme 60 %
 - Coup de tête : 1D6 + 1D4

MAGIE

Les hommes-bêtes sont souvent membres d'un culte de la nature et connaissent 3 points de Magnitude de sort de Magie Commune.



Hommes Des Abysses

Ces humanoïdes disposent de nageoires et d'une queue de poisson à la place des jambes. Ils vivent dans de grandes colonies sous-marines qui imitent les royaumes humains de la terre ferme. Ils sont très territoriaux et n'hésitent pas à tuer les marins qui ne leur témoignent pas suffisamment de respect.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 3D6+3 (14)

CON : 3D6 (11)

DEX : 2D6 + 6 (13)

TAI : 3D6 + 6 (17)

INT : 3D6 (11)

POU : 3D6 (11)

CHA : 3D6 (11)

ATTRIBUTS

PV : 14

Blessure Grave : 7

Modif. de Dégât : + 1D6

Points de Magie : 11

Mouvement : 23 m nage, 7 m sol en rampant

Armure Typique : aucune

Facteur de trésor : 1

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 30 %

Persévérance : 30 %

Endurance : 30 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 80 %

PRATIQUES

Athlétisme (Nage) : 60 %

Tromperie : 30 %

Perception : 50 %

COMBAT

Combat Rapproché : 60 %

- Lance : 1D8 + 1D6

- Dague : 1D4 + 2D6

MAGIE

Les hommes des abysses rejoignent typiquement les cultes des dieux de la mer.

RÈGLES SPÉCIALES

Les hommes des abysses peuvent retenir leur souffle et nager pour une durée égale à leur CON en minutes.

Homme-Lézard

Ce sont des lézards bipèdes, capables de se tenir debout, de marcher, d'utiliser des outils et de la magie comme des humains. Ils représenteraient une menace pour l'humanité s'ils ne restaient pas cantonnés aux déserts ou aux marécages. On les trouve sous toutes les formes d'organisation, du petit groupe primitif à la grande civilisation qui asservit les hommes pour construire de superbes monuments.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 3D6 + 6 (17)

CON : 3D6 (11)

DEX : 2D6 + 3 (10)

TAI : 3D6 (11)

INT : 2D6 + 6 (13)

POU : 3D6 (11)

CHA : 2D6 (7)

ATTRIBUTS

PV : 11

Blessure Grave : 6

Modif. de Dégât : + 1D4

Points de Magie : 11

Mouvement : 15 m
 Armure Typique : Écailles 2 PA
 Facteur de trésor : 3

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 45 %
 Persévérance : 25 %
 Endurance : 30 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 45 %

PRATIQUES

Athlétisme : 45 %
 Tromperie : 35 %
 Perception : 35 %

COMBAT

Combat à Distance : 35 %
 - Fronde : 1D6 + 1D4 (Portée 50 m)
 Combat Rapproché : 45 %
 - Hache de bataille : 1D8 + 1D4
 Combat sans arme : 25 %
 - Morsure : 1D6 + 1D4

MAGIE

5 points de Magie Commune offensive.

Homoncule

Par Simon Bray

Un sorcier fabrique un homoncule pour en faire son familier. Le processus de création d'un homoncule exige l'étude de nombreux tomes d'arcanes, la distillation d'essence de vie et une grande quantité de matériaux alchimiques. Un homoncule apparait le plus souvent comme un homme difforme de moins de 30 cm de haut. En général, sa tête, ses mains et ses pieds sont élargis ; certains sorciers créent aussi une variété ailée. La création d'un homoncule est très épuisante :

le sorcier vieillit de 1D4 années à l'issue du processus. À la fin de la création, la créature n'a pas de vie propre tant qu'un sort de Création de Familiers ne lui est pas jeté.

Un homoncule a une espérance de vie humaine et peut utiliser presque toutes les compétences humaines, y compris la parole. Il mourra 1D4 Semaines après son maître ; pendant cette période, il cherchera à guérir ou aider son maître par n'importe quel moyen possible. Il peut améliorer ses compétences comme un PJ et devrait conserver un stock distinct de points d'Amélioration.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D3 (4)
 CON : 3D6 (11)
 DEX : 3D6 (11)
 TAI : 2D3 (4)
 INT : 2D6 + 6 (13)
 POU : 2D6 + 6 (13)
 CHA : 1D6 (4)

ATTRIBUTS

PV : 8
 Blessure Grave : 4
 Modif. de Dégât : - 1D6
 Points de Magie : 13
 Mouvement : 15 m (Vol 30 m)
 Armure Typique : aucune
 Facteur de trésor : 1

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Pourcentage de base, le sorcier peut distribuer 30 points à la création (+ 25 % pour Persévérance).

CONNAISSANCES

Pourcentage de base, le sorcier peut distribuer 50 points à la création.



PRATIQUES

Pourcentage de base, le sorcier peut distribuer 40 points à la création.

MAGIE

Ne peut apprendre que la Sorcellerie ou la Magie Commune au score de base + 25 %.

Lamia

Intelligentes et impitoyables, les lamias utilisent leurs capacités magiques pour dominer et contrôler les autres races. Elles ont le haut du corps d'une femme très attirante, alors que la partie inférieure est celle d'un serpent géant.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 3D6 (11)

CON: 3D6 (11)

DEX : 4D6 (14)

TAI : 3D6+6 (17)

INT : 4D6 (14)

POU : 4D6 (14)

CHA : 3D6 + 6 (17)

ATTRIBUTS

PV : 14

Blessure Grave : 7

Modif. de Dégât : + 1D4

Points de Magie : 14

Mouvement : 15 m

Armure Typique : écailles 3 PA

Facteur de trésor : 5

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 60 %

Persévérance : 60 %

Endurance : 60 %

CONNAISSANCES

Culture (Locale) : 80 %

PRATIQUES

Athlétisme : 60 %

Tromperie : 60 %

Perception : 60 %

COMBAT

Combat sans arme 50 %

- Baiser Drain de POU*

- Morsure 1D6 + 1D4 + Drain de sang*

- Queue 1D6 + 1D4

* Voir plus bas

MAGIE

Les lamias utilisent la Sorcellerie ou la Magie Divine, avec un score minimum de 75 %, et un minimum de 10 points de Magnitude de sorts.

RÈGLES SPÉCIALES**APPARENCE ILLUSOIRE**

Une lamia est capable de projeter une illusion qui recouvre sa partie inférieure de façon à passer pour une femme normale. C'est une illusion visuelle uniquement : la lamia semble avoir des jambes on ne peut plus normales, mais celui qui est assez brave pour les toucher sentira les écailles dures et froides de sa partie reptilienne. Cette illusion est lancée avec 100 % de chances de réussite et dure à volonté, tant que la lamia dépense 2 points de Magie par jour pour son maintien. Toutefois, l'illusion peut être dissipée normalement, comme un sort de Magnitude 4.

ATTAQUE DE REGARD

À chaque Round de combat, la lamia peut utiliser son action et effectuer une attaque de Regard pour tenter de dominer un humanoïde mâle (incluant les humains, les nains, les elfes et les orcs). Si elle remporte un Test d'Opposition de Persévérance, le mâle tombe immédiatement et désespérément amoureux de la lamia et ce tant

que celle-ci sera présente. La première fois qu'il la voit sous sa forme réelle et non dissimulée par une illusion, il peut tenter de briser l'emprise en effectuant un nouveau Test d'Opposition de Persévérance. S'il l'emporte, il est libre; par contre, en cas d'échec il restera envouté tant qu'il sera en sa présence. Si un personnage résiste au regard de la lamia, il sera immunisé à celui-ci pour 24 heures. Cette attaque ne coûte aucun PM.

Le plus sûr moyen de briser l'influence de la lamia est de soustraire la victime à sa présence. Et même alors la victime restera encore amoureuse de la lamia pour un nombre de jours égal à son CHA. La lamia utilise cette capacité pour garder une poignée de robustes guerriers capables de la servir en tant qu'esclaves et gardes du corps pendant de longues périodes. Sa faim dévorante la poussera tôt ou tard à drainer le sang de ses serviteurs, mais ceux-ci peuvent rester des semaines, voire des mois, à son service.

Un homme esclave d'une lamia fera presque tout ce qu'elle demandera, y compris attaquer des amis.

DRAIN DE SANG

Une lamia perd 1D6 PV par jour pour maintenir sa vie surnaturelle; de plus, elle ne régénère pas ses PV normalement. À la place, elle peut les récupérer sur les autres créatures en drainant leur sang. Sur une attaque de morsure réussie, la lamia peut s'accrocher et drainer un point de FOR de la victime à chaque Round. Chaque point de FOR ainsi drainé procure à la lamia 1D6 PV. Quand la FOR de la victime atteint zéro, celle-ci meurt. Cette attaque ne coûte aucun PM.

DRAIN DE POU

Le baiser d'une lamia draine le POU de sa victime. Quand elle embrasse une victime, la lamia effectue un Test d'Opposition entre sa Persévérance et celle de sa victime. Si elle l'emporte, elle draine 1D6 POU de sa victime, ce qui lui procure un nombre équivalent de Points de Magie. La victime perd le POU de façon permanente, mais la lamia ne peut drainer une cible en dessous de 1 en POU. Cette attaque ne coûte aucun PM.

Licorne

La licorne est un cheval magique au pelage d'un blanc pur. Une corne d'un pied de long orne son front; elle est la source des pouvoirs de guérison exceptionnels de la licorne, mais aussi la cible de toutes les convoitises...

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D6 + 12 (19)

CON : 3D6 + 12 (22)

DEX : 3D6 + 3 (13)

TAI : 2D6 + 12 (19)

INT : 2D6 + 6 (13)

POU : 2D6 + 12 (19)

CHA : 3D6 + 6 (17)

ATTRIBUTS

PV : 21

Blessure Grave : 11

Modif. de Dégât : + 1D6

Points de Magie : 19

Mouvement : 30 m

Armure Typique : peau 1 PA

Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 40 %

Persévérance : 60 %

Endurance : 60 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 80 %

PRATIQUES

Athlétisme : 60 %

Tromperie : 30 %

Perception : 60 %



COMBAT

Combat sans arme : 60 %

- Corne : 1D8 + 1D6
- Sabot : 2D6

MAGIE

Les licornes utilisent rarement la magie.

RÈGLES SPÉCIALES

En touchant une plaie avec sa corne, une licorne peut soigner les blessures avec les mêmes effets qu'un sort de Soins 8, à la différence que cela ne coute que 6 PM à la Licorne et qu'elle réussit automatiquement son action (pas besoin de test).

Limon

Le limon est une masse informe de couleur indéterminable qui suinte un acide hautement corrosif. Cette entité carnivore enveloppe sa victime et la digère en la dissolvant avec ses sécrétions acides.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 1D6 (4)

CON : 3D6 (11)

DEX : 1D6 (4)

TAI : 6D6 (21)

INT : 1 (1)

POU : 3D6 (11)

CHA : 1 (1)

ATTRIBUTS

PV : 16

Blessure Grave : 8

Modif. de Dégât : + 0

Points de Magie : 11

Mouvement : 7 m*

Armure Typique : aucune

Facteur de trésor : 1

* Peut aussi grimper sur les murs ou s'accrocher aux plafonds.

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 10 %

Persévérance : 40 %

Endurance : 40 %

PRATIQUES

Athlétisme : 30 %

Tromperie : 75 %

Perception : 75 %

COMBAT

Combat Sans Arme : 75 %

- Envelopper : Dégâts (Acide) égaux à TAI

MAGIE

Les limons n'apprennent pas de magie (du moins dans des conditions habituelles).

RÈGLES SPÉCIALES

Un limon ne peut être tué que par le feu ou la magie. Les armes normales passent tout simplement à travers ses tissus rances sans occasionner de dégâts. En raison de sa nature caustique, aucun acide ou poison ne peut l'affecter. Les armes qui ne sont pas améliorées par des enchantements de feu ne font aucun dégât au limon. Toutefois, Disruption et autres sorts similaires gardent leurs effets normaux.

Même après sa mort, le corps du limon conserve ses propriétés acides pour un nombre de jours égal à sa CON.

Un limon attaque en s'approchant de sa victime puis en tentant de l'envelopper. Cette attaque a 75 % de chances de succès, mais sa victime peut utiliser sa compétence d'Esquive ou d'Athlétisme pour sauter hors de danger. Utiliser l'Athlétisme



plutôt que l'Esquive impose un malus de -40 %. Cette attaque ne peut être parée, le limon glissant tout simplement autour de l'arme de parade pour atteindre sa cible.

Pour chaque Round qu'une créature passe en étant enveloppée par le limon, elle subit des dégâts d'acide égaux à la TAI du limon. Les armures protègent contre ce type de dégâts uniquement au premier Round, après quoi elles seront dissoutes par l'acide (à moins qu'elles ne soient enchantées sous une forme ou une autre). Un personnage qu'un limon attrape peut tenter de s'échapper en effectuant un autre test d'Esquive ou d'Athlétisme.

Loup-garou

Ils sont humains durant la journée, mais lorsque la colère les prend ou sous l'influence de la pleine lune, ils se transforment en gigantesques loups sauvages.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 3D6 (x 2*) (11/22*)

CON : 3D6 (11)

DEX : 3D6 (11)

TAI : 2D6 + 6 (13)

INT : 2D6 + 6 (x0.5*) (13/6*)

POU : 3D6 (11)

CHA : 3D6 (11)

ATTRIBUTS

PV : 12

Blessure Grave : 6

Modif. de Dégât : + 1D6*

Points de Magie : 11

Mouvement : 15 m, 30 m*

Armure Typique : peau 1 PA*

Facteur de trésor : 0

*Sous forme lupine.

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 60 %

Persévérance : 60 %

Endurance : 60 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 80 %

PRATIQUES

Athlétisme : 60 %

Tromperie : 60 %

Perception : 60 %

COMBAT

Combat Rapproché (humain) : 35 %

- Épée longue : 1D8 + 1D4

Combat à Distance (humain) : 25 %

- Arc court : 1D8

Combat sans arme (loup) : 60 %

- Morsure : 1D6 + 1D6

- Griffes : 1D6 + 1D6

MAGIE

Les loups-garous apprennent généralement la Magie Commune transmise par leurs ancêtres familiaux (un groupe connu sous le nom de « Meute »), sinon ils rejoignent les cultes de la Terre (Chthoniens) les plus sauvages et impitoyables.

RÈGLES SPÉCIALES

Les loups-garous possèdent une Vision Nocturne et voient aussi bien de nuit que de jour.

Ils peuvent changer de forme à volonté, ce qui nécessite 2 Actions de combat. Les nuits de pleine lune, les loups-garous n'ont toutefois pas le choix et doivent assumer leur forme animale. La morsure d'un loup-garou ne transmet pas la lycanthropie, contrairement à ce que racontent les légendes populaires.



Lorsqu'ils sont sous forme de loup, les loups-garous sont invulnérables à la plupart des dégâts. Seuls le feu, la magie ou les armes en argent pur peuvent les blesser; toutes les autres attaques rebondissent simplement sans faire de dégât. Si une épée normale enchantée avec un sort d'Amélioration d'Arme 3 est utilisée contre un loup-garou, seuls les 3 dégâts du sort sont pris en compte, les dégâts normaux de l'arme ainsi que son Modificateur de Dégât sont ignorés. Dans notre exemple, étant donné que la peau épaisse du loup-garou lui octroie un point d'Armure, l'épée enchantée n'infligera que 2 dégâts. Si l'intégralité de l'arme est enchantée, comme avec le sort *Lame de feu*, tous les dégâts de l'arme sont comptés, même si le Modificateur de Dégât est toujours ignoré.

Les loups-garous peuvent être empoisonnés, du moment que le poison peut pénétrer dans leur organisme. Ils peuvent aussi être asphyxiés ou noyés.

Manticore

Ce monstre possède le visage d'un homme, le corps d'un lion et la queue d'un scorpion. Animé des plus mauvaises intentions envers les autres races, ce prédateur solitaire rôde dans la nature, prêt à bondir sur la première créature douée de raison qui a la malchance de croiser sa route.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 4D6 + 12 (26)

CON : 4D6 + 6 (20)

DEX : 3D6 (11)

TAI : 4D6 + 12 (26)

INT : 3D6 (11)

POU : 3D6 (11)

CHA : 7 (7)

ATTRIBUTS

PV : 23

Blessure Grave : 12

Modif. de Dégât : + 2D6

Points de Magie : 11

Mouvement : 23 m

Armure Typique : peau épaisse 3 PA

Facteur de trésor : 3

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 25 %

Persévérance : 65 %

Endurance : 45 %

PRATIQUES

Athlétisme : 25 %

Tromperie : 50 %

Perception : 60 %

COMBAT

Combat sans arme : 75 %

- Morsure : 1D6 + 2D6

- Griffes : 1D6 + 2D6 + poison

MAGIE

Uniquement si quelqu'un est assez fou pour lui en apprendre. Il sera alors comme un poisson dans l'eau et apprendra alors au moins 5 points de Magnitude en Magie Commune.

RÈGLES SPÉCIALES

POISON DE MANTICORE

Type : Ingéré ou contact

Délai : 1D3 Rounds

Virulence : 50

Effet : 1D4 dégâts, la victime subit un malus de - 3 en CON

Durée : 5D10 minutes

Minotaure

Il possède le corps bien proportionné d'un homme puissamment bâti et la tête d'un taureau ou d'une vache. En dehors des labyrinthes, il vit au sein de groupes familiaux dans les forêts et les collines.



CARACTÉRISTIQUES

FOR : 3D6 + 12 (23)

CON : 1D6 + 12 (16)

DEX : 3D6 (11)

TAI : 3D6 + 12 (23)

INT : 2D6 (7)

POU : 3D6 (11)

CHA : 2D6 (7)

ATTRIBUTS

PV : 20

Blessure Grave : 10

Modif. de Dégât : + 2D6

Points de Magie : 11

Mouvement : 15 m

Armure Typique : peau épaisse 3 PA

Facteur de trésor : 3

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 60 %

Persévérance : 40 %

Endurance : 75 %

PRATIQUES

Athlétisme : 60 %

Tromperie : 10 %

Perception : 40 %

COMBAT

Combat Rapproché : 50 %

- Hache de bataille : 2D8 + 2D6

Combat sans Arme : 60 %

- Encorner : 1D6 + 2D6

- Coup de tête : 1D6 + 2D6

MAGIE

Les minotaures ont tendance à rejoindre les cultes de la Terre ou de la Nature et à apprendre la Magie Commune ou Divine.

Momie

La momie est un noble défunt transformé en mort-vivant au moyen de sinistres rituels. Le plus souvent recouverte de la tête aux pieds de bandelettes qui font partie du processus de momification, elle réside généralement dans son tombeau originel. Elle dirige fréquemment d'autres morts-vivants inférieurs, le plus souvent d'anciens serviteurs.



CARACTÉRISTIQUES

FOR : 3D6 + 12 (23)

CON : 3D6 + 12 (23)

DEX : 2D6 (7)

TAI : 2D6 + 6 (13)

INT : 2D6 + 6 (13)

POU : 0 (0)

CHA : 1 (1)

ATTRIBUTS

PV : 18

Blessure Grave : 9

Modif. de Dégât : +1D6

Points de Magie : 0 (voir plus bas)

Mouvement : 15 m

Armure Typique : Peau épaisse 2 PA

Facteur de trésor : 4

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 30 %

Persévérance : 80 % (Immunité à la magie mentale)

Endurance : 50 % (Immunité aux maladies et au poison)

PRATIQUES

Athlétisme : 10 %

Tromperie : 10 %

Perception : 40 %

COMBAT

Combat Rapproché : 80 %

- Maillet de guerre : 2D8+1D6

Combat sans arme 60 %

- Poings : 1D6 + 1D6

MAGIE

Puisque les momies n'ont pas de POU, elles n'apprennent jamais de Magie Commune. Les momies qui étaient prêtres dans leur vie précédente peuvent avoir de la Magie Divine et celles qui utilisaient la Sorcellerie connaissent toujours au moins un sort de Vampirisme pour gagner les PM nécessaires au lancement de leurs sorts.

RÈGLES SPÉCIALES

Un sort d'Ignition fonctionne toujours sur une momie. Un coup porté par une épée enchantée avec un sort de Lame de feu, ou bien par une torche, enflamme aussi la momie si elle subit des dégâts. La momie subira les dégâts de ce coup à chaque Round (en tant que dégâts de feu) à moins qu'elle n'étouffe les flammes en passant un Round à se rouler sur le sol ou à s'immerger dans de l'eau. Pendant ce temps, elle ne pourra entreprendre aucune autre action ou réaction.

Les sorts de guérison sont inefficaces sur une momie, alors qu'un sortilège de Réparation supprime les dégâts (par incrément de 1D10 PV).

Les momies sont immunisées à la fatigue, aux magies mentales, aux poisons et aux maladies naturelles.

Nain

Ces petites créatures humanoïdes courtes, trapues et barbues vivent sous terre dans de vastes chambres que les leurs ont méticuleusement taillées dans la roche. Les nains ont une très grande espérance de vie et sont très fiers de leur travail. Enfin, ils détestent les orcs et les gobelins.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 4D6 (14)

CON : 2D6 + 12 (19)

DEX : 3D6 (11)

TAI : 1D6 + 6 (10)

INT : 2D6 + 6 (13)

POU : 3D6 (11)

CHA : 3D6 (11)

ATTRIBUTS

PV : 15

Blessure Grave : 8

Modif. de Dégât : + 0

Points de Magie : 11

Mouvement : 15 m

Armure Typique : cotte de maille 5 PA

Facteur de trésor : 3

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 20 %

Persévérance : 40 %

Endurance : 55 %

CONNAISSANCES

Artisanat : 70 %

PRATIQUES

Athlétisme : 50 %

Tromperie : 35 %

Perception : 30 %

COMBAT

Combat à Distance : 45 %

- Arbalète légère : 1D8

Combat Rapproché : 65 %

- Marteau de guerre : 1D8

- Targe : 1D6

- Hache de bataille : 1D6

MAGIE

Les nains rejoignent les cultes de la Terre ou pratiquent la Sorcellerie.

RÈGLES SPÉCIALES

SENS DE LA TERRE

Les nains sentent automatiquement à quelle profondeur ils se trouvent sous le sol, mais aussi estimer la solidité d'un tunnel ou d'une chambre souterraine en palpant ses parois.

VISION NOCTURNE

Les nains peuvent, en percevant les différences de température, voir dans le noir aussi bien qu'à la lumière du jour.

Nymphes

Par Paul Mitchener

Les nymphes sont des esprits qui incarnent un lieu particulier ou un élément naturel. Elles prennent la forme d'une femme humanoïde, bien que les détails précis et les pouvoirs varient selon le type de nymphe. Tuer le corps physique d'une nymphe la renvoie dans le Monde Spirituel. Une fois dans le Monde Spirituel, la nymphe se fabriquera un nouveau corps après 2d6 jours, du moment que son lieu d'origine reste intact.

Nymphe : Dryade

Une dryade est une nymphe liée à un endroit particulier d'une forêt, un bosquet dont le rayon en mètre est égal au double de son score de Pouvoir. Elle ne peut pas quitter ce territoire, sinon son corps physique se désintègre. La dryade est mystiquement liée à un arbre spécifique du bosquet et vivra aussi longtemps que lui.

Une dryade peut former ou dissoudre son corps en entrant ou sortant de son arbre, mais si son corps est détruit, l'arbre ne pourra pas en reformer un autre avant un certain temps.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D6 (7)

CON : 3D6 (11)

DEX : 4D6 (14)

TAI : 2D6+3 (10)



INT : 3D6+6 (17)

POU : 2D6+15 (22)

CHA : 2D6+12 (19)

ATTRIBUTS

PV : 11

Blessure Grave : 6

Modif. de Dégât : + 0

Points de Magie : 22

Mouvement : 15 m

Armure Typique : aucune

Facteur de trésor : 1

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 50 %

Persévérance : 60 %

Endurance : 40 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 60 %

PRATIQUES

Performance : 50 %

Tromperie : 50 %

Perception : 50 %

COMBAT

Combat Rapproché : 40 %

- Bâton : 1D8

MAGIE

Magie Commune 60 %

Une dryade a 8 points de sort parmi les suivants : Confusion, Contremagie, Mur de Ténèbres, Chemin Dégagé, Détection de la Magie, Améliorer (Performance), Améliorer (Tromperie), Lumière. Certaines dryades apprennent la Magie Divine, elles ont alors une compétence à 50 % et peuvent dépenser certains de leurs points dans des sorts Divins.

RÈGLES SPÉCIALES

Une dryade contrôle toutes les plantes de son bosquet. Elle peut les amener à se déplacer lentement, à se développer à une rapidité surprenante, mais aussi les faire fleurir ou porter des fruits, même hors saison. Ce pouvoir ne peut cependant pas être utilisé pour une attaque directe.

Nymphe : Naïade

Une naïade est une nymphe liée à l'eau, que ce soit un cours d'eau, un segment de rivière, un lac, un marais, voire une partie de la côte.

Elle perd un point de magie pour chaque tranche de 10 mètres qui la sépare de son domaine. Si elle atteint zéro point de magie, son corps se dissout en une flaque d'eau, et son esprit retourne à son domaine. Une naïade ne peut regagner ses points de magie que lorsqu'elle est complètement immergée dans l'eau.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 4D6 (14)

CON : 3D6 (11)

DEX : 4D6 (14)

TAI : 2D6 + 3 (9)

INT : 3D6 + 6 (17)

POU : 2D6 + 18 (25)

CHA : 2D6 + 12 (19)

ATTRIBUTS

PV : 10

Blessure Grave : 5

Modif. de Dégât : + 0

Points de Magie : 25

Mouvement : 15 m

Armure Typique : aucune

Facteur de trésor : 1



COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 80 %

Persévérance : 70 %

Endurance : 60 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 40 %

PRATIQUES

Performance : 40 %

Tromperie : 65 %

Perception : 40 %

COMBAT

Combat à Distance : 40 %

- Javelot : 1D6

Combat Rapproché : 40 %

Lance courte : 1D6

MAGIE

Magie Commune : 60 %

Une naïade a 10 points de sort parmi les suivants :

Confusion, Contremagie, Extinction, Morte-lame, Détection de la Magie, Améliorer (Performance), Soins, Protection, Respiration Aquatique, Lenteur.

Certaines naïades apprennent la Magie Divine, elles ont alors une compétence Religion à 50 % et peuvent dépenser certains de leurs points dans les sorts Divins.

RÈGLES SPÉCIALES

Une naïade peut se transformer en ondine (l'élémentaire). Cela prend un Round, et coute 1 Point Magie par point de Taille de l'ondine. Si l'ondine est détruite, la naïade survit, mais elle est immédiatement refoulée dans son propre corps aquatique.

Nymphe : Oréade

Une oréade est une nymphe associée à une colline, une montagne, ou une vallée particulière. Elle perd un point de magie pour chaque tranche de dix mètres qui la sépare de son domaine. Si elle atteint zéro point de magie, son corps se transforme



en pierre et son esprit retourne dans son domaine.

- Poings : 1D6

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D6 (7)

CON : 3D6 + 3 (12)

DEX : 3D6 + 6 (17)

TAI : 2D6 + 3 (9)

INT : 3D6 + 3 (14)

POU : 2D6 + 15 (22)

CHA : 2D6 + 9 (15)

ATTRIBUTS

PV : 11

Blessure Grave : 6

Modif. de Dégât : + 0

Points de Magie : 22

Mouvement : 15 m

Armure Typique : aucune

Facteur de trésor : 1

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 40 %

Persévérance : 30 %

Endurance : 50 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 40 %

Connaissance (Mammifères) : 40 %

PRATIQUES

Performance : 50 %

Tromperie : 80 %

Perception : 50 %

COMBAT

Combat à Distance : 40 %

- Pierres : 1D4

Combat sans Arme : 40 %

MAGIE

Magie Commune : 70 %

12 points de sort parmi les suivants :

Contremagie, Mur de Ténèbres, Morte-lame, Détection de la Magie, Extinction, Percer, Lenteur, Vigueur, Lumière, Amélioration d'Arme.

Certaines oréades apprennent la Magie Divine ; elles ont alors une compétence à 50 % et peuvent dépenser certains de leurs points en sorts Divins.

RÈGLES SPÉCIALES

Une oréade peut se transformer en gnome (l'élémentaire), ce qui prend un Round et coute 1 Point Magie par point de Taille du gnome. Si le gnome est détruit, l'oréade survit, mais elle est immédiatement refoulée dans son domaine.

Nymphe : Sorcière

Les sorcières incarnent l'obscurité et les ombres. Elles sont associées aux grottes et aux autres zones sombres.

Une sorcière ne peut quitter son domaine que quand il fait nuit, et doit le rejoindre avant l'aube ; si ce n'est pas le cas, son corps physique sera détruit. Le corps d'une sorcière est également détruit s'il est frappé directement par la lumière solaire. Une sorcière peut former et dissoudre son corps à volonté, mais si son corps est détruit, il faut beaucoup plus de temps pour en former un autre.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 6D6 (21)

CON : 3D6 (11)

DEX : 3D6 (11)

TAI : 3D6 (11)

INT : 2D6 + 12 (19)

POU : 2D6 + 21 (28)

CHA : 1D6 (3)

ATTRIBUTS

PV : 11

Blessure Grave : 6

Modif. de Dégât : + 1D6

Points de Magie : 28

Mouvement : 15 m

Armure Typique : aucune

Facteur de trésor : 3

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 50 %

Persévérance : 60 %

Endurance : 40 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 40 %

Connaissance (Magie) : 40 %

Connaissance (Morts-vivants) : 40 %

PRATIQUES

Tromperie : 110 %

Perception : 50 %

COMBAT

Combat Sans Arme : 55 %

- Griffes : 2D6 + 1D6

MAGIE

Magie Commune : 75 %

12 points de sorts parmi les suivants :

Confusion, Contremagie, Mur de Ténèbres, Disruption, Détection de la Magie, Améliorer (Tromperie), Extinction, Réduire (Perception).

Certaines sorcières apprennent la Sorcellerie; elles ont alors une compétence de Sorcellerie de 60 %, et utilisent certains des points ci-dessus pour les sorts de sorcellerie, ceux impliquant en général l'obscurité, les ombres ou la mort.

RÈGLES SPÉCIALES

Une sorcière peut créer une ombre (ndt: l'élémentaire) depuis l'obscurité de son ancre. Une telle action coûte 1 Point de Magie par point de Taille de l'ombre. Elle peut remplacer une ombre détruite, mais ne peut avoir plus d'une ombre à son service.

Ogre

À première vue, les ogres ressemblent à des hommes grands et beaux, mais leurs fortes canines trahissent leur véritable nature. Ils vivent en petits groupes familiaux, ou en tant que chefs de troupes d'orcs et gobelins. Ces féroces carnivores affectionnent la chair tendre des créatures intelligentes.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 2D6 + 12 (19)

CON : 2D6 + 6 (13)

DEX : 3D6 (11)

TAI : 2D6 + 6 (13)

INT : 2D6 + 6 (13)

POU : 2D6 + 6 (13)

CHA : 3D6 + 3 (14)

ATTRIBUTS

PV : 13

Blessure Grave : 7

Modif. de Dégât : + 1D6

Points de Magie : 13

Mouvement : 15 m

Armure Typique : cuir 2 PA

Facteur de trésor : 3

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 35 %



Persévérance : 55 %

Endurance : 35 %

CONNAISSANCES

Culture (Locale) : 60 %

PRATIQUES

Athlétisme : 35 %

Tromperie : 50 %

Perception : 50 %

COMBAT

Combat à Distance : 40 %

- Arc court : 1D8 + 1D6 (Portée 75 m)

Combat Rapproché : 60 %

- Épée longue : 1D8+1D6

- Targe : 1D6+1D6

Combat Sans Arme : 60 %

- Poings : 1D3 + 1D6
- Morsure : 1D4 + 1D6

MAGIE

Les ogres apprennent généralement la magie de leur culture d'origine, toutefois les cultes cannibales les séduisent souvent.

Ogre Mutant

Beaucoup d'ogres suivent de sombres croyances qui entraînent une hideuse transformation de leur corps : on en vient à douter que ces créatures gigantesques soient liées à la race séduisante et beaucoup plus faible des ogres normaux. Les deux types d'ogres se délectent de la chair humaine et chassent les hommes avec ardeur. Les ogres mutants sont soit des solitaires, soit les chefs d'immenses clans d'humanoïdes maléfiques.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 3D6 + 12 (23)

CON : 2D6 + 6 (13)

DEX : 3D6 (11)

TAI : 3D6 + 12 (23)

INT : 2D6 + 6 (13)

POU : 2D6 + 6 (13)

CHA : 1D6 (3)

ATTRIBUTS

PV : 18

Blessure Grave : 9

Modif. de Dégât : + 2D6



Points de Magie : 13
 Mouvement : 15 m
 Armure Typique: peau épaisse 2 PA
 Facteur de trésor : 1

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 35 %
 Persévérance : 50 %
 Endurance : 35 %

PRATIQUES

Athlétisme : 35 %
 Tromperie : 50 %
 Perception : 50 %

COMBAT

Combat à Distance : 40 %
 Pierres : 1D6 + 2D6
 Combat Rapproché : 60 %
 Maillet : 2D8 + 2D6
 Combat Sans Arme : 40 %
 - Poings : 1D6 + 2D6
 - Morsure : 1D8 + 2D6

MAGIE

Les ogres mutants vénèrent toutes sortes d'esprits et de dieux maléfiques ou démoniaques.

Orc

Les orcs sont des humanoïdes à la peau verte dotés d'un groin de porc et d'un très mauvais caractère. Dans leur société, les forts dominent les faibles. Les clans orcs se battent régulièrement entre eux et contre les autres races.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 4D6 (14)
 CON : 3D6 (11)

DEX : 4D6 (14)
 TAI : 2D6 + 3 (10)
 INT : 3D6 (11)
 POU : 2D6 + 3 (10)
 CHA : 2D6 (7)

ATTRIBUTS

PV 11
 Blessure Grave : 6
 Modif. de Dégât : + 0
 Points de Magie : 10
 Mouvement : 15 m
 Armure Typique : cuir 2 PA
 Facteur de trésor : 2

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 35 %
 Persévérance : 35 %
 Endurance : 35 %

CONNAISSANCES

Artisanat : 40 %

PRATIQUES

Athlétisme : 35 %
 Tromperie : 45 %
 Perception : 45 %

COMBAT

Combat à Distance : 50 %
 - Arc court : 1D8 (portée 75 m)
 Combat Rapproché : 40 %
 - Cimeterre : 1D8
 - Bouclier moyen : 1D6

MAGIE

Les orcs vénèrent habituellement les divinités guerrières ou maléfiques.



Satyre

Il possède le bassin et les pattes arrière d'un bouc et le torse d'un homme. Sa chevelure est épaisse et frisée; des cornes de chèvres poussent sur son front humain.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 5D6 (18)
 CON: 4D6 (14)
 DEX : 3D6 + 6 (17)
 TAI : 2D6 + 6 (13)
 INT : 2D6 + 6 (13)
 POU : 4D6 (14)
 CHA: 2D6 (7)

ATTRIBUTS

PV : 14
 Blessure Grave : 7
 Modif. de Dégât : + 1D6
 Points de Magie : 14
 Mouvement : 15 m
 Armure Typique : aucune
 Facteur de trésor : 1

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 35 %
 Persévérance : 50 %
 Endurance : 50 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 75 %

PRATIQUES

Athlétisme (Nage) : 45 %
 Tromperie : 60 %
 Perception : 60 %

COMBAT

Combat Rapproché : 35 %
 - Massue 1D6 + 1D6
 Combat Sans Arme : 55 %
 - Coup de tête : 1D6 + 1D6

MAGIE

Les satyres sont de nature magique et connaissent au moins 5 points de Magie Commune. Ils ont aussi tendance à rejoindre les cultes de la Nature ou de la Terre, tandis que les plus sages d'entre eux deviennent chamanes.

Serpent De Mer

Cet énorme monstre marin au corps de serpent est un lointain cousin des dragons. Sa tanière se trouve dans les grottes sous-marines : c'est là qu'il traîne ses victimes pour les dévorer.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 8D6 + 30 (58)
 CON: 4D6 + 21 (35)
 DEX : 2D6 (7)
 TAI : 6D6 + 15 (36)
 INT : 3 (3)
 POU : 6D6 (21)
 CHA : 3 (3)

ATTRIBUTS

PV : 36
 Blessure Grave : 18
 Modif. de Dégât : + 5D6
 Points de Magie : 21
 Mouvement : 23 m nage, 0 m sur terre
 Armure Typique : écailles 5 PA
 Facteur de trésor : 3



COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 40 %

Persévérance : 40 %

Endurance : 80 %

PRATIQUES

Athlétisme : 60 %

Perception : 25 %

COMBAT

Combat sans armes : 60 %

- Morsure : 1D6 + 5D6

POU 0 (0)

CHA 0 (0)

ATTRIBUTS

PV : 8

Blessure Grave : 4

Modif. de Dégât : + 0

Points de Magie : 0

Mouvement : 15 m

Armure Typique : cuir 2 PA

Facteur de trésor : 0

Squelette

Ce sont les os d'une dépouille humaine, animés par la Sorcellerie ou la Magie Divine. Les squelettes servent le plus souvent de troupes sacrificables ou de gardiens de tombe.

CARACTÉRISTIQUES

FOR 2D6 + 6 (13)

CON 1D6 (4)

DEX 3D6 (11)

TAI 3D6 (11)

INT 0 (0)

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 10 %

Persévérance : 100 %

Endurance : 100 %

COMBAT

Combat Rapproché : 35 %

- Épée : 1D8

- Bouclier moyen : 1D6



MAGIE

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES

Les squelettes ont un score de 0 en INT, POU et CHA, car ils n'ont aucune intelligence, volonté et personnalité propres. Ils sont immunisés aux poisons et aux maladies, à la fatigue et aux magies affectant l'esprit.

Un squelette a le même score de Mouvement que celui que possédait la créature dont il est issu ; toutefois, il ne peut pas voler ou nager, même si la créature possédait ces modes de déplacement.

Troll

Avec une taille supérieure à deux mètres, le troll est un monstre humanoïde à la peau visqueuse et couleur vert-de-gris. Ses yeux globuleux injectés de sang, ses mains griffues et son corps recroquevillé lui donnent un aspect terrifiant. Toutefois, sa mauvaise réputation n'est pas seulement due à son apparence ; il est en effet capable de faire repousser ses membres tranchés ou de ressouder ses os brisés devant les yeux éberlués de ses assaillants. Heureusement, il est aussi solitaire que stupide.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 4D6 + 12 (26)

CON : 3D6 + 9 (20)

DEX : 2D6 (7)

TAI : 4D6 + 12 (26)

INT : 1D6 + 3 (6)

POU : 3D6 (11)

CHA : 2D6 (7)

ATTRIBUTS

PV : 23

Blessure Grave : 12

Modif. de Dégât : + 2D6

Points de Magie : 11

Mouvement : 23 m

Armure Typique : peau épaisse 3 PA

Facteur de trésor : 1

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 25 %

Persévérance : 25 %

Endurance : 60 %

CONNAISSANCES

Connaissance de la Nature : 40 %

PRATIQUES

Athlétisme (Nage) : 20 %

Tromperie : 20 %

Perception : 20 %

COMBAT

Combat Rapproché : 40 %*

- Massue : 1D6 + 2D6

Combat sans arme : 40 %*

- Griffes : 1D6 + 2D6

* Un troll peut attaquer soit avec sa massue soit avec ses griffes, mais pas avec les deux dans le même Round.

MAGIE

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES**RÉGÉNÉRATION**

Les trolls régénèrent très rapidement les dégâts qu'ils ont subis : ils regagnent 1D6 PV par Round. Cette régénération ne fonctionne pas pour les

dégâts causés par le feu.

VISION NOCTURNE

Les trolls peuvent voir dans la nuit ou les ténèbres comme en plein jour.

Vampire

Les sinistres vampires se nourrissent du sang et de l'énergie des vivants. Ils ressemblent à des humains normaux, mais leur teint pâle et leurs canines prédominantes sont susceptibles de les trahir. Les vampires peuvent être des chasseurs solitaires ou former une société organisée, où les membres les plus faibles doivent fournir des victimes aux dirigeants les plus puissants.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 3D6 + 12 (23)

CON : 3D6 + 12 (23)

DEX : 3D6 (11)

TAI : 2D6 + 6 (13)

INT : 2D6 + 6 (11)

POU : 0 (0)

CHA : 3D6 (11)

ATTRIBUTS

PV : 18

Blessure Grave : 9

Modif. de Dégât : + 1D6

Points de Magie : 0 (voir ci-dessous)

Mouvement : 15 m

Armure Typique : 5 PA voir plus bas*

Facteur de trésor : 4

* Typiquement cotte de mailles (5 PA) si préparé au combat. Armure de plaques possible (6 PA) pour les vampires les plus puissants.

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 40 %

Persévérance : 80 %

Endurance : 80 %

CONNAISSANCES

Connaissance (local) : 40 %

PRATIQUES

Athlétisme : 50 %

Tromperie : 80 %

Perception : 80 %

COMBAT

Combat Rapproché : 50 %

- Épée Longue 1D8 + 1D6

- Bouclier 1D6 + 1D6

Combat Sans Arme : 60 %

- Morsure : 1D6 + Drain de PM (voir plus bas)

MAGIE

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES

VISION NOCTURNE

Les vampires peuvent voir dans la nuit ou les ténèbres comme en plein jour, en percevant l'énergie vitale des créatures environnantes.

DRAIN DE POINTS DE MAGIE

Un vampire ne régénère pas ses PV ou de Magie normalement. À la place, il doit les récupérer sur d'autres créatures en buvant leur sang. En cas de morsure réussie (qui fait perdre des PV à la cible), un vampire reste accroché à sa cible et lui draine 1D6 PM à chaque Round. Chaque PM drainé donne au vampire un PV ou un PM (au choix du vampire). Si la cible est réduite à zéro PM de cette façon, elle s'évanouit; le vampire pourra continuer à boire son sang et elle perdra alors des points de POU permanents.

MÉTAMORPHOSE

Les vampires ont la capacité de se transformer en brouillard à volonté. En une seule Action



de Combat, un vampire (et tous les objets non animés sur sa personne) se dissout en une vapeur verdâtre d'à peu près la même TAI que son corps de chair. Sous forme de brouillard, le vampire est immunisé à tous les types de dégâts physiques, sauf la lumière solaire. Cependant, la seule action qu'il peut accomplir est un déplacement, dont la vitesse équivaut à sa vitesse normale et n'est pas affectée par les vents puissants.

En plus de la capacité de se transformer en brouillard, certains vampires ont la capacité de se métamorphoser en loup ou en chauvesouris. Comme pour la transformation en brouillard, cela nécessite une Action de Combat.

À sa mort, un vampire tombe en poussière au sol et se transforme en brouillard au début du prochain Round. Avant cela, il peut être détruit de façon permanente, si l'on plante un pieu dans son cœur (la seule façon d'empêcher qu'il se change en Brouillard) puis qu'on le décapite.

LES VAMPIRES ET LA LUMIÈRE DU SOLEIL

En tant que créatures de la nuit, les vampires ne supportent pas la lumière naturelle du soleil : ils subissent un dégât à chaque Round d'exposition au soleil. Ceux qui voyagent durant la journée portent de nombreuses couches de vêtements et une cagoule pour couvrir le plus possible leur corps.

LES SYMBOLES SACRÉS

Les symboles sacrés de certains cultes, notamment ceux qui s'opposent aux morts-vivants, sont efficaces contre les vampires. Le meneur de jeu est libre de choisir le symbole le plus efficace selon le type de vampire : par exemple, un symbole des dieux de la nature fonctionnera mieux sur un vampire elfe que l'icône d'un saint humain. Tout personnage présentant un symbole sacré à un vampire en tant qu'Action de Combat effectue un Test d'Opposition de Persévérance contre l'Endurance du vampire. Le test recevra un modificateur (bonus ou malus) basé sur la pertinence du symbole utilisé, à la discrétion du meneur de jeu. En cas de réussite, le vampire perdra 1D4 PV (sans prendre en compte l'armure ou la magie protectrice du vampire) et ne pourra

pas attaquer le personnage ou tout autre individu sous la protection du symbole sacré.

Wyverne

Ces reptiles gigantesques au corps verdâtre et sinueux sont apparentés aux dragons. Toutefois, ils ne sont dotés que d'une intelligence animale et ne possèdent pas de pattes avant.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 4D6 + 12 (26)

CON : 2D6 + 12 (19)

DEX : 2D6 + 6 (13)

TAI : 4D6 + 12 (26)

INT : 7 (7)

POU : 3D6 (11)

CHA : 6 (6)

ATTRIBUTS

PV : 23

Blessure Grave : 12

Modif. de Dégât : + 2D6

Points de Magie : 11

Mouvement : 23 m, 30 m vol

Armure Typique : écailles 5 PA

Facteur de trésor : 1

COMPÉTENCES

RÉSISTANCES

Esquive : 50 %

Persévérance : 35 %

Endurance : 50 %

PRATIQUES

Athlétisme : 50 %

Tromperie : 10 %

Perception : 60 %

COMBAT

Combat Sans Arme : 60 %

- Griffes : 1D6 + 2D6
- Morsure : 1D10 + 2D6
- Dard : 1D6 + 2D6 + poison

La wyverne peut utiliser ses 3 attaques dans le Round.

MAGIE

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES**DARD DE WYVERNE**

Type : ingéré ou blessure

Délai : 1D2 Rounds

Virulence : 60

Effet : 1D6 dégâts, la victime subit un malus de - 4 en CON

Durée : 6D10 minutes

Zombi

Ces cadavres animés par la magie noire servent leur maitre ou bien errent sans but, attaquant toutes les créatures vivantes sur leur passage.

CARACTÉRISTIQUES

FOR : 3D6 + 12 (23)

CON: 1D6 (4)

DEX : 1D6 + 3 (7)

TAI : 3D6 (11)

INT : 1D3 (2)

POU : 0 (0)

CHA: 1D3 (2)

ATTRIBUTS

PV : 7

Blessure Grave : 4

Modif. de Dégât : + 1D6

Points de Magie : 0

Mouvement : 7 m

Armure Typique : aucune

Facteur de trésor : 0

COMPÉTENCES**RÉSISTANCES**

Esquive : 0 %

Persévérance : voir plus bas

Endurance : voir plus bas

COMBAT

Combat : Sans Arme 50 %

- Poings : 1D3 + 1D6

MAGIE

Aucune

RÈGLES SPÉCIALES

Les zombis sont immunisés à la fatigue, aux maladies, aux poisons et à la magie mentale.



LISTE DES ANIMAUX

Cette liste décrit les animaux plus banals : les animaux domestiques comme les chevaux et les bovins, mais aussi les animaux sauvages et leur forme « Géante », plus à même de présenter un défi aux personnages des joueurs.

Par défaut, aucune de ces créatures ne possède de trésor. Bien entendu, le meneur de jeu peut leur en allouer pour les besoins de son scénario. Par exemple, quelques pièces peuvent se cacher parmi les restes du dernier repas d'un grand carnivore.

Tous les animaux listés ont une INT fixe et ne sont donc pas doués de raison. Aucun d'entre eux n'utilise de magie ou n'est de nature magique.

VENIN D'ARAIGNÉE

Type: Ingestion ou blessure

Délai: 1D3 Rounds

Virulence : CON x 3 de l'araignée

Effet: 1D3 dégâts

La cible subit une pénalité de - 6 en DEX (si DEX atteint 0 la cible est paralysée)

Durée : 6D10 minutes

VENIN DE VIPÈRE

Type : Ingestion ou blessure

Délai : 1 Round

Virulence : 48

Effet : 1 dégât à chaque Round pendant toute la durée, La cible subit une pénalité de - 6 en CON. Si la CON atteint 0, la cible meurt.

Durée : 6D10 minutes



Animal	FOR	CON	DEX	TAI	INT	POU	CHA	PV	Blessure Grave	MD	Mouvement	Armure	Combat
Araignée Géante	2D6 + 12 (19)	3D6+6 (17)	2D6+9 (16)	4D6 + 12 (26)	8	3D6 (11)	2	22	11	+ 1D6	15 m terre, 23 m sur toile	Chitine (4 PA)	50 % Morsure 1D6 + Venin (voir page 222). Toile (jet d'Athlétisme vs jet d'attaque pour s'échapper ; sinon, la toile à détruire possède un nombre de PV égal à POU x 2 de l'araignée PV)
Bovin	4D6 + 6 (20)	2D6+9 (15)	2D6 (7)	2D6 + 9 (15)	4	2D6 (7)	4	15	8	+ 1D6	15 m	Peau (2 PA)	40 % Charge 1D8, Piétinement 1D8
Cheval	2d6 + 18 (25)	3D6 + 6 (17)	2D6 + 3 (10)	2D6 + 18 (25)	4	3D6 (11)	5	21	11	+ 2D6	30 m	Peau (2 PA)	40 % Ruade 1D6
Chien	2d6 + 6 (13)	3D6 (11)	2D6 + 6 (13)	1D6 (3)	5	1D6 + 6 (9)	5	7	4	0	23 m	Aucune	40 % Morsure 1D6
Crabe Géant	3D6 + 24 (35)	3D6 + 6 (17)	2D6 (7)	3D6 + 24 (35)	2	3D6 (11)	2	26	13	+ 3D6	15 m terre, 2 dans l'eau	Coquille épaisse (6 PA)	50 % Pince 1D10
Crocodile	4D6 + 12 (26)	3D6 + 8 (19)	2D6 (7)	2D6 (7)	3	3D6 (11)	3	13	6	+ 1D6	7 m sur terre, 2 dans l'eau	Peau Épaisse (5 PA)	50 % Morsure 1D8
Éléphant	6d6 + 24 (45)	3D6 + 15 (24)	3D6 (11)	6d6 + 30 (48)	6	2D6 + 6 (13)	5	36	18	+ 5D6	23 m	Peau Épaisse (3 PA)	45 % Piétinement 1D12, Défenses 1D10, Trompe (Empoignade)
Faucon	1d3 (2)	2D3 (4)	3D6 + 18 (27)	1D2 (2)	4	2D6 (7)	4	3	2	- 1D6	15 m, 30 m Vol	Aucune	50 % Griffes 1D6, Morsure 1D4
Faucon Géant	6D6 + 21 (39)	5D6 + 15 (33)	3D6 + 9 (18)	6D6 + 21 (39)	4	3D6 (11)	4	36	18	+ 4D6	23 m, 30 m Vol	Plumes épaisses (3 PA)	80% Griffes 1D8, Morsure 1D6
Fourmi Géante	4D6 (14)	3D6 + 6 (17)	2D6 + 6 (13)	2D6 (7)	2	1D6 + 3 (6)	5	12	6	0	15 m	Chitine (5 PA)	60% Morsure 1D6
Grand Oiseau Terrestre	4D6 + 18 (32)	2D6 + 6 (13)	3D6 + 6 (17)	4D6 + 12 (26)	3	3D6 (11)	3	22	11	+ 2D6	23 m	Plumes épaisses (3 PA)	45 % Bec 1D8, Ergot 1D6
Gros Félin (Lion, Tigre etc.)	3D6 + 12 (24)	3d6 (11)	3D6 + 6 (17)	2D6 + 12 (19)	5	3D6 (11)	5	20	10	+ 1D6	23 m	Peau (2 PA)	60 % Morsure 1D8, Griffes 1D6
Lézard Géant	2D6 + 12 (19)	3d6 (11)	1D6 + 12 (15)	2D6 + 12 (19)	3	3D6 (11)	3	15	8	+ 1D6	15 m	Peau (2 PA)	25 % Morsure 1D6, Coup de patte 1D8
Loup	3d6 (11)	3D6 + 3 (14)	3D6 + 3 (13)	2D6 + 3 (10)	5	3D6 (11)	5	12	6	0	23 m	Aucune	50 % Morsure 1D8, Griffes 1D6
Ours	3D6 + 15 (25)	2D6 + 6 (13)	3D6 (11)	3D6 + 15 (25)	5	3D6 (11)	5	24	12	+ 2D6	23 m	Peau Épaisse (3 PA)	60 % Morsure 1D8, Griffes 1D6
Pieuvre Géante	12D6 (42)	4D6 + 6 (20)	3D6 + 12 (23)	12D6 (42)	4	3D6 (11)	4	31	16	+ 4D6	7 m terre, 30 m Nage	Peau Épaisse (4 PA)	50 % Morsure D8, Tentacule 1D4



Ptéranodon	4D6 + 6 (20)	3D6 + 3 (14)	2d6 + 12 (17)	4D6 + 12 (26)	3	3D6 (11)	3	20	10	+ 2D6	15 m terre, 30 m Vol	Peau Épaisse (3 AP)	50 % Morsure 1D8, Griffes 1D6
Python Géant	3d6 + 24 (35)	3d6 (11)	2D6+6 (13)	3d6 (11)	3	3D6 (11)	3	11	6	+ 2D6	15 m	Écailles (3 PA)	50 % Morsure 1D4, Constriction 1D8
Rhinocéros	2D6 + 21 (26)	3d6 (11)	2D6 (7)	2d6+21 (26)	3	3D6 (11)	3	19	10	+ 2D6	23 m	Peau Épaisse (5 PA)	50% Morsure 1D6, Corne 1D8, Piétinement 1D12
Scarabée Géant	2D6 + 12 (19)	3D6+6 (17)	2D6+6 (13)	3D6 + 6 (17)	2	1D6 + 6 (9)	2	17	9	+ 1D6	15 m	Chitine (5 PA)	50 % Morsure 1D8
Tricératops	6D6 + 30 (51)	3d10+12 (28)	2D6 + 3 (10)	6D6 + 30 (48)	3	3D6 (11)	3	38	19	+ 5D6	30 m	Écailles (10 PA)	50 % Coup de Queue 1D12, Corne 1D10
Tyrannosaure	4D6 + 40 (52)	5d6+30 (47)	2d6 + 3 (10)	4D6 + 30 (42)	3	2d6 + 6 (13)	3	50	25	+ 5D6	30 m	Peau Épaisse (10 PA)	60 % Morsure 1D10, Piétinement 1D10
Vélociraptor	4D6 + 12 (26)	3D6+3 (14)	4D6 (14)	3D6 + 6 (17)	4	2d6 + 6 (13)	3	16	8	+ 1D6	30 m	Écailles (5 PA)	50 % Morsure 1D8, Griffes 1D6, Griffe Antérieure 1D4
Vipère	2D6 + 6 (13)	2D6 (6)	3D6 + 18 (27)	2D6 (7)	3	2D6 + 6 (13)	3	7	4	0	30 m	Écailles (1 PA)	60 % Morsure + Venin (voir page 222)



CHAPITRE 12 : TRÉSORS

OBJETS DE POUVOIR ET DE CURIOSITÉ

Si OpenQuest n'est pas un jeu de pillage ou de course à l'armement, les personnages des joueurs pourront parfois récupérer des objets magiques au cours de leurs aventures.

PROVENANCE DES OBJETS MAGIQUES

La plupart des objets magiques d'OpenQuest proviennent des PJ eux-mêmes. En effet, en améliorant leurs compétences, ils finiront par être capables d'apprendre les sorts de création d'Objets Magiques (voir la liste ci-dessous). Les PNJ peuvent avoir accès aux mêmes sorts, et sont ainsi une autre source d'objets pour les PJ.

Les autres objets sont plutôt rares ; ils sont souvent assez puissants et le sujet de nombreuses légendes, comme Excalibur ou le Saint Graal.

FACTEUR DE TRÉSOR

Normalement, les possessions d'une créature sont dictées par les besoins de l'histoire, mais si vous préférez les déterminer aléatoirement, les règles suivantes peuvent vous servir.

Le facteur de Trésor d'une créature indique la quantité de trésors que celle-ci est susceptible de transporter. Pour les groupes de créatures, augmentez ce facteur d'un pour les groupes allant jusqu'à 20 créatures, de deux pour ceux allant jusqu'à cent créatures, et de trois pour les groupes plus importants. Dans ce dernier cas, le trésor sera gardé dans une salle au trésor à l'accès contrôlé par le chef du groupe.

Une créature utilise de préférence un objet magique avec une forme de magie familière. Si elle est dépourvue de magie, elle peut conserver un objet pour sa valeur ou sa beauté ; dans ce cas, déterminez le type de magie à l'aide de la table de Magie.

TABLE DE TRÉSOR

Facteur de Trésor	Trésor trouvé
0	Pas de trésor.
1	Maigre butin. 1D6 pièces de cuivre, 5 % de chance d'avoir un objet magique mineur, utilisé par accident (« porte-bonheur »), ou dont la créature ne se rend pas compte de la valeur.
2	Butin correct. 5D20 pièces d'argent, 1D10 pièces d'or. Si la créature utilise de la magie, une chance égale à son POU de posséder 1D4 Objets Magiques Mineurs du même type de magie.
3	Butin prometteur. 5D100 pièces d'argent, 3D20 pièces d'or. Si la créature utilise de la magie, une chance égale à son POU x 2 de posséder 1D4 Objets Magiques Mineurs appropriés.
4	Butin considérable. 10D100 pièces d'argent, 1D100 pièces d'or. Quelles que soient les capacités magiques de la créature, une chance égale à son POU x 3 de posséder 1D4 Objets Magiques Mineurs.
5	Mine d'or. 1D6 milliers de pièces d'argent, avec 1D6 Objets Magiques Mineurs, et POU x 3 % chance d'un Objet Magique Majeur.
6	Trésor digne d'un roi. 1D4 millions de pièces d'argent, 2D10 Objets Magiques Mineurs, 1D8 Objets Magiques Majeurs et une Relique ou un Artéfact.

TABLE DE MAGIE

Lancez 1D6	Type de magie de l'objet
1-4	Magie Commune
5	Magie Divine
6	Sorcellerie



Objet Magique Mineur : un sort de Magnitude 1D4 + 1.

Objet Magique Majeur : 1D3 + 1 sorts de Magnitude 1D6 + 2.

Artéfact/Relique : ces objets légendaires sont créés soit par les Dieux (Reliques) soit par les plus grands magiciens (Artéfact). Ils sont toujours uniques et leurs pouvoirs sont au-delà des sorts ordinaires.

CRÉER DES OBJETS MAGIQUES

Bien que les sorts utilisés par les personnages soient détaillés dans les chapitres sur la magie, un bref rappel vous sera peut-être utile.

Magie Commune

Lien Spirituel. Ce sort lie un esprit à un objet. Vous pouvez par exemple lier l'esprit de votre défunt oncle Argebor à son crâne, afin qu'il puisse encore conseiller les membres de sa famille.

Création de Charmes. C'est le sort de base pour créer des Objets de Magie Commune, comme des épées avec des inscriptions runiques, des talismans en papier qui protègent des esprits, une armure en peau de dragon qui résiste au fort (grâce à un sort de Résistance au Feu)...

Création de Réserves de Points de Magie. Un personnage peut créer un objet magique contenant des Points de Magie, afin de pouvoir économiser les siens.

Les PJ doivent dépenser des Points d'Amélioration s'ils comptent utiliser un de sorts ci-dessus pour créer des objets magiques permanents ou réutilisables.

Création de Potions. C'est une façon rapide d'avoir des réserves de sorts à usage unique lorsqu'un personnage est à court de Points de magie. Par exemple, combinez Guérison et Création de Potions pour obtenir une Potion de Guérison.

CONSEIL AU MENEUR DE JEU : UTILISER LES OBJETS DE MAGIE COMMUNE EN JEU

Si vous désirez étendre les options magiques des personnages sans qu'ils deviennent trop puissants, les Objets de Magie Commune sont particulièrement indiqués. Ils mettent à la disposition des personnages des sorts différents de ceux choisis par les joueurs, et les objets à usage unique peuvent aider les personnages débutants en cas de coup dur.

Évitez de les utiliser à d'autres fins, sinon les objets magiques ne seraient plus que des outils commodes.

Magie Divine

Création d'Objets Bénis. C'est la seule façon de créer un Objet de Magie Divine. L'objet créé témoigne des pouvoirs de la divinité et s'avère le plus souvent réservé à l'usage d'un champion de la foi, un roi par exemple.

Les autres types d'Objets de Magie Divine, comme les Reliques ou les armes et armures des guerriers sacrés, proviennent directement de la divinité. Les armes et armures des guerriers sacrés sont généralement transmises au sein du culte ou enterrées avec leur possesseur; un non-membre du culte ne pourra pas bénéficier de leurs effets.

Sorcellerie

Création de Matrices de Sort. C'est la méthode de base pour enchanter un objet avec un sort de Sorcellerie.

Création de Parchemins. Grâce à ce sort, les sorciers peuvent facilement se transmettre des connaissances ou créer rapidement un sort à usage unique pour leurs serviteurs.

En plus des sorts indiqués ci-dessus, les sorciers utilisent assez fréquemment le sort de Magie Commune Création de Réserves de Points de Magie pour alimenter leur Manipulation de sorts de Sorcellerie.



CONSEIL AU MENEUR DE JEU : UTILISER LES OBJETS DE SORCELLERIE EN JEU

Ces objets sont à utiliser avec précaution, car leurs effets ont la même puissance que le sorcier qui les a créés. Plus que les autres types d'objets magiques, ils se trouvent généralement à proximité de fortes concentrations de sorciers, car les sorciers et les ordres de sorcellerie tendent à les garder auprès d'eux, et seul quelqu'un de versé dans la Sorcellerie est capable de les comprendre et de les manipuler.

Quels Sont Les Pouvoirs De L'Objet Magique ?

Ce n'est pas parce qu'un personnage possède un objet magique qu'il en connaît automatiquement les propriétés. Pour en savoir plus sur l'objet, il a quatre options :

Consulter un sage ou un expert magique. De tels experts sont rares, car la plupart des magiciens compétents n'ont guère le temps ni l'envie d'aider aux recherches magiques d'autres individus. De plus, un tel service risque de coûter beaucoup d'argent au personnage, 100 pièces d'argent par point de Magnitude de sort par exemple, ou exigera une quête périlleuse en échange.

Un sort de Détection de la Magie. Cela indique simplement que l'objet est magique et éventuellement, en cas de Prouesse, sa puissance.

L'expérimentation. Le personnage essaie de découvrir les pouvoirs de l'objet par lui-même.

La recherche de légendes sur l'objet. C'est la façon la plus sûre de connaître les pouvoirs de l'objet. Bien entendu, les légendes elles-mêmes peuvent être obscures, et une quête dangereuse sera alors nécessaire pour en savoir plus sur elles...

Les Objets Magiques sont-ils Répandus ?

Pour estimer l'abondance d'objets magiques dans votre campagne, basez-vous sur le niveau

de magie du cadre de jeu. Toutefois, même les univers les plus magiques n'auront pas forcément des boutiques d'objets magiques. En général, les créateurs ou propriétaires d'objets magiques préféreront les garder pour eux, ne serait-ce que pour le prestige, et les déposeront dans des caches, des tombes ou des chambres fortes, ou les confieront à un serviteur capable de s'en servir.

Pouvoirs Ad Hoc

Par défaut, les magiciens créent des objets magiques en y stockant des sorts existants. Toutefois, vous pouvez créer des objets magiques aux pouvoirs originaux.



DÉCRIRE UN OBJET MAGIQUE

Les objets magiques trouvés par les aventuriers sont décrits suivant le format suivant. En fournissant une description concise de l'objet et de son histoire, on évite d'en faire quelque chose de fade et d'interchangeable.

Histoire : détaille l'historique de l'objet : qui l'a créé, pourquoi, qui sont ses porteurs connus et à quels événements importants il a pu participer.

Description : la description physique de l'objet.



Création : les sorts et les rituels spéciaux utilisés par le créateur.

Pouvoirs Magiques : cette section décrit les différents sorts stockés dans l'objet, mais précise aussi si un esprit est lié à l'objet ou si ce dernier sert de réserve magique.

On y trouvera aussi tout pouvoir magique unique que possède l'objet.

Affiliation à un Culte : cette section décrit les liens éventuels entre l'objet et un culte. Les cultes amis essaieront de récupérer l'objet et de le garder avec acharnement. Ils seront prêts à payer pour l'obtenir, voire à recourir à la violence. Les cultes ennemis, eux, haïssent l'objet pour toutes sortes de raisons : ils essaieront soit de l'éviter, soit de le détruire.

Prix : c'est le prix qu'un collectionneur serait prêt à payer pour cet objet : 100 pièces d'Argent par Magnitude de sorts stockés. Les objets magiques se retrouvent rarement sur le marché et dans la plupart des univers fantastiques, il n'existe pas de « Boutique Magique ».

EXEMPLES D'OBJETS

Objets Magiques Mineurs

ARMURE DU VENT

Histoire : Le riche comte Eldiss Vent d'Argent désirait être l'homme le plus rapide de Gatan. Pour ce faire, il demanda à des magiciens de lui faire une armure sur mesure qui serait capable d'améliorer sa vitesse. Grâce à son armure, il se couvrit de gloire au combat, étant toujours le premier à arriver au contact de l'ennemi. Hélas, elle fut aussi la cause de sa chute, car il tomba dans une embuscade, alors qu'il était parti en avant du gros des troupes.

Description : une cotte de mailles d'un poids négligeable.

Création : le Collège Impérial de Magie utilisa Création de Charms pour réaliser cette armure.

Affiliation à un Culte : aucune.

Pouvoirs Magiques : Mobilité 6.

Prix : 600 pièces d'argent.

DÉS DE DESTO

Histoire : créés pour venir en aide aux nobles malchanceux au jeu, ces dés ont changé maintes fois de mains au cours des âges, procurant la bonne fortune à leurs possesseurs pour les abandonner au moment où ceux-ci en avaient le plus besoin.

Description : une paire de dés en cristal bleu, qui brillent quand ils roulent.

Création : Création de Charms 6 avec Développer (Caractéristique au choix) 6.

Affiliation à un Culte : aucun.

Pouvoirs Magiques : Développer (Caractéristique au choix) 6.

En cas d'échec critique sur un jet de Magie Commune, les dés disparaîtront et réapparaîtront quelque part, loin de leur possesseur actuel.

Prix : 600 Pièces d'argent

DISQUE VOLANT DE TASHK

Histoire : c'était grâce à ces disques que les sorciers Volants de Tashk se rencontraient dans les cieux pour se livrer à leurs jeux étranges.

Description : un disque noir avec une spirale multicolore partant du centre jusqu'aux extrémités.

Création : Création de Matrices

Affiliation à un Culte : aucun, les sorciers Volants de Tashk sont depuis longtemps oubliés.

Pouvoirs Magiques : Vol à 90 %.

Prix : 500 pièces d'argent pour un sorcier qui reconnaît l'objet.



ÉPÉE DES DANSEURS

Histoire : une mystérieuse race d'Outremonde connue sous le nom de Danseurs créa ces épées pour combattre des hommes-faucons.

Description : une épée en jade vert, parfaitement équilibrée et sur laquelle sont inscrits des signes de pouvoir.

Création : c'est grâce à une longue méditation que les Danseurs atteignirent la pureté d'esprit suffisante pour enchanter les épées avec l'équivalent des sorts Création de Charmes et Coordination 5.

Affiliation à un Culte : aucune, même si quelques guildes de voleurs revendiquent ces épées.

Pouvoirs Magiques : Coordination 5.

Prix : un acheteur normal paierait environ 200 pièces d'argent, mais un connaisseur serait prêt à payer plus de 1000 pièces d'argent.

EXHALAISONS IMPÉRIALES

Histoire : à proximité de la cité de Sotan, un monastère produit en masse des parchemins de prières pour aider les agents Impériaux à convertir les tribus des Sombreterres.

Description : un parchemin enroulé, lié par un ruban doré fixé par le sceau en cire de l'Abbé de Sotan.

Création : Création de Charmes.

Affiliation à un Culte : ce sont des objets prisés du Culte Impérial de Gatan.

Pouvoirs Magiques : lancez 1D6 pour le sort inscrit dans le parchemin, avec une Magnitude de 1D4 + 1 si cela est applicable.

1D6	SORT INSCRIT
1	Contremagie
2	Lumière
3	Protection
4	Force
5	Vigueur
6	Amélioration d'Arme

Prix : ces parchemins sont généralement accordés gratuitement aux fidèles, mais on peut en acheter au marché noir pour environ 400 pièces d'argent.

PIQUE DU TUEUR DE RAT

Histoire : Parfois, la magie apparaît aux endroits les plus improbables. Jadis, la ville de Sotan fut tellement infestée de rats que tous les tueurs de rats locaux s'allièrent pour enchanter leurs armes, par des moyens aujourd'hui oubliés. Malgré de lourdes pertes, ils purent triompher de la vermine au cours de la tristement célèbre Guerre des Rats.

Description : une dague ou une épée rouillée incrustée des saletés des égouts, avec des insultes ou des slogans divers grattés dessus.

Affiliation à un Culte : la Guilde des Tueurs de Rats de Sotan prétend être propriétaire de ces objets, mais ne fait pas grand-chose pour tenter de les récupérer.

Pouvoirs Magiques : Détection de Rats 3 et Amélioration d'Arme 2.

Prix : pour la plupart des acheteurs, elles n'auront aucune valeur à cause de leur apparence repoussante, mais elle vaudrait une fortune pour un Tueur de Rats.

VIREVOLTANTS DES CONFINS

Histoire : dans une région reculée, de vieilles légendes évoquent une bataille à l'issue de laquelle les chamanes du camp vainqueur lièrent les esprits de leurs ennemis à des virevoltants, plantes qui se séparent de leur racine une fois arrivées à maturité.

Description : des amas de virevoltants couverts d'épines d'environ dix centimètres qui émettent une lueur fantomatique.

Création : Lien Spirituel.

Affiliation à un Culte : aucune.

Pouvoirs Magiques : chaque lot contient un esprit possesseur (INT 18 POU 16) qui attaque toute créature vivante dans un rayon de 10 m. Si la créature défait l'esprit, elle pourra par la



suite utiliser le lot comme une arme de lancer qui inflige 1D4 points de dommages, l'esprit s'attaquant à la cible touchée.

Prix : non applicable.

Objets Magiques Majeurs

ARMURE DES OMBRES

Histoire : ces objets furent le produit d'une alliance temporaire de la Guilde des Voleurs de Sotan et du Culte du Fou, afin de faciliter le travail des voleurs. Toutefois, la Guilde de Voleurs se retourna rapidement contre son allié, dont elle pillait sans vergogne les temples. De nombreuses armures furent récupérées sur les cadavres de voleurs massacrés par les prêtres du culte.

Description : une armure noire en cuir.

Création : l'armure fut fabriquée dans l'atelier obscur de la Guilde des Vieilles Femmes Armurières.

Pouvoirs magiques : Mur de Ténèbres, Développer Tromperie 4.

Affiliation à un culte : officiellement la propriété de la Guilde du Fou.

Prix : 500 pièces d'argent dans les marchés, mais les adorateurs du Fou tenteront de les reprendre.

ARMURE SOLAIRE

Histoire : si les sages s'accordent à dire que ce type d'armure est ancienne, nul ne sait à qui elles étaient destinées.

Description : une magnifique armure d'écailles dont le poitrail est orné d'un Soleil doré.

Création : un groupe oublié de magiciens créa cette armure dans la Salle des Rayons.

Pouvoirs magiques : Lumière, Protection, Vol (Sorcellerie 90 %).

Affiliation à un culte : aucune.

Prix : étant donné leurs pouvoirs et les mystères entourant leur origine, ces armures coutent entre 1000 et 1500 pièces d'argent.

ARMURE SPLENDIDE DE BORGENSTEIN

Histoire : le duc Borgenstein le Grand était un prétendant au trône de Gatan après la mort de Sotan Ier. Son Magicien de Cour et son Maître Artisan créèrent cette armure dorée pour lui donner une stature impériale. Malheureusement, cette armure faisait du duc une cible idéale pour les archers, et cela causa sa perte dès la première bataille pour la conquête du trône. L'armure disparut dans la confusion et le chaos de cette bataille.

Description : une armure de plaques dorées sur laquelle sont gravés des images d'oiseaux et des motifs tournoyants.

Création : Création de Charmes.

Pouvoirs magiques : Développer Influence 6, Protection 2.

Affiliation à un culte : aucune.

Prix : un noble impérial ambitieux n'hésiterait pas à payer 100 ducats pour une telle armure.

BOUCLIER DES VERTUEUX

Histoire : au moment de la Croisade Impériale contre la tribu orc du Cœur Noir, les monastères de l'Ordre de la Masse, situés dans les Montagnes de Picbrillant, étaient menacés par les orcs. Les moines prirent donc les armes et créèrent ces boucliers pour se défendre.

Description : un écu orné du symbole d'un cœur noir à l'intérieur d'un cercle noir, avec une ligne noire parcourant le cœur en diagonale de la droite vers la gauche.

Création : Création de Charmes.

Pouvoirs magiques : Détection du Mal, Protection 3.

Affiliation à un culte : l'Ordre de la Masse, réputé pour ses tendances belliqueuses.

Prix : 500 pièces d'argent.

CEIL D'ITON

Histoire : Iton, le premier et le plus grand Archimage de l'Empire de Gatan, aurait peut-être créé cette boule de cristal.

Création : Création de Matrices.

Pouvoirs magiques : Sorcellerie 250 % (Projection de Vision, Projection d'Audition)

Affiliation à un culte : aucun.

Prix : 100 ducats pour un magicien impérial.

SAINTE ÉPÉE DE ZUNDER

Histoire : forgée à l'époque du Vieil Empire, cette solide épée de fer était la propriété du Général Zunder, un héros maintenant oublié qui commanda avec succès les Légions de l'Empire contre le Cœur Brulant.

Description : une épée longue en fer, solide et acérée, avec un grand cristal enchâssé dans la garde qui luit d'une lumière pourpre lorsqu'il contient des points de Magie. Le long de la lame, le nom « Zunder » est gravé en caractères Impériaux.

Création : cet objet fut créé spécialement par l'Académie Impériale de Magie, avec les sorts de Magie Commune Création de Charms et Création de Réserves de Points de Magie.

Pouvoirs magiques : Amélioration d'Arme 4, Protection 4. La garde de l'épée est une réserve de points de Magie qui peut contenir 16 PM, le porteur peut les régénérer en transférant ses propres PM.

Affiliation à un culte : l'épée est inestimable pour les membres du Culte Impérial, alors que les agents du Cœur Brulant chercheront à détruire cette épée en la jetant dans les forges des Mages Orcs.

Artéfacts

L'ÉPÉE DE LA VOLONTÉ IMPÉRIALE

Histoire : le véritable symbole de l'empire, que le premier Empereur Sotan reçut des mains même de l'Empereur Céleste. Seul le véritable Empereur de Gatan peut la porter. Elle calme les citoyens et châtie les ennemis.

Description : une épée d'argent avec un rubis enchâssé dans la garde.

Création : par la volonté divine de l'Empereur Céleste en personne.

Pouvoirs Magiques :

Harmonie Impériale. Quand l'Empereur la porte, l'épée permet de faire cesser toute émeute, rébellion ou guerre civile dans un rayon de 50 km.

Châtier les Infidèles. Quand l'Épée frappe avec succès un ennemi déclaré de l'Empire, la cible doit réussir immédiatement un test de Persévérance à - 50 % ou mourir sur-le-champ.

Tuer le Faux Empereur. Hormis le véritable Empereur de Gatan, toute personne qui porte la main sur l'épée doit réussir immédiatement un test de Persévérance à - 50 % ou mourir sur-le-champ.

Affiliation à un Culte : Culte Impérial de Gatan.

Prix : au-delà de toute estimation.



Relique

LES SAINTES RELIQUES D'ABNER

TWEANTOR

Histoire : après la mort de l'Empereur Sotan, Abner, un prêtre zélé du Culte Impérial, fut martyrisé par un seigneur de guerre Orc du Cœur Brulant lors d'un raid sur son diocèse. Après que les Orcs furent repoussés, les disciples d'Abner récupérèrent ses restes et les enterrèrent dans la Cathédrale Impériale de Sotan.

Description : un ensemble d'os durs comme l'acier et noircis par le feu des Orcs qui ont martyrisé Abner.

Création : les os d'Abner furent transformés en relique par la volonté divine de l'Empereur Céleste.

Pouvoirs Magiques :

Crâne – Lien Mental 5.

Cage thoracique – Bouclier 4.

Os de la Hanche – Soins 5.

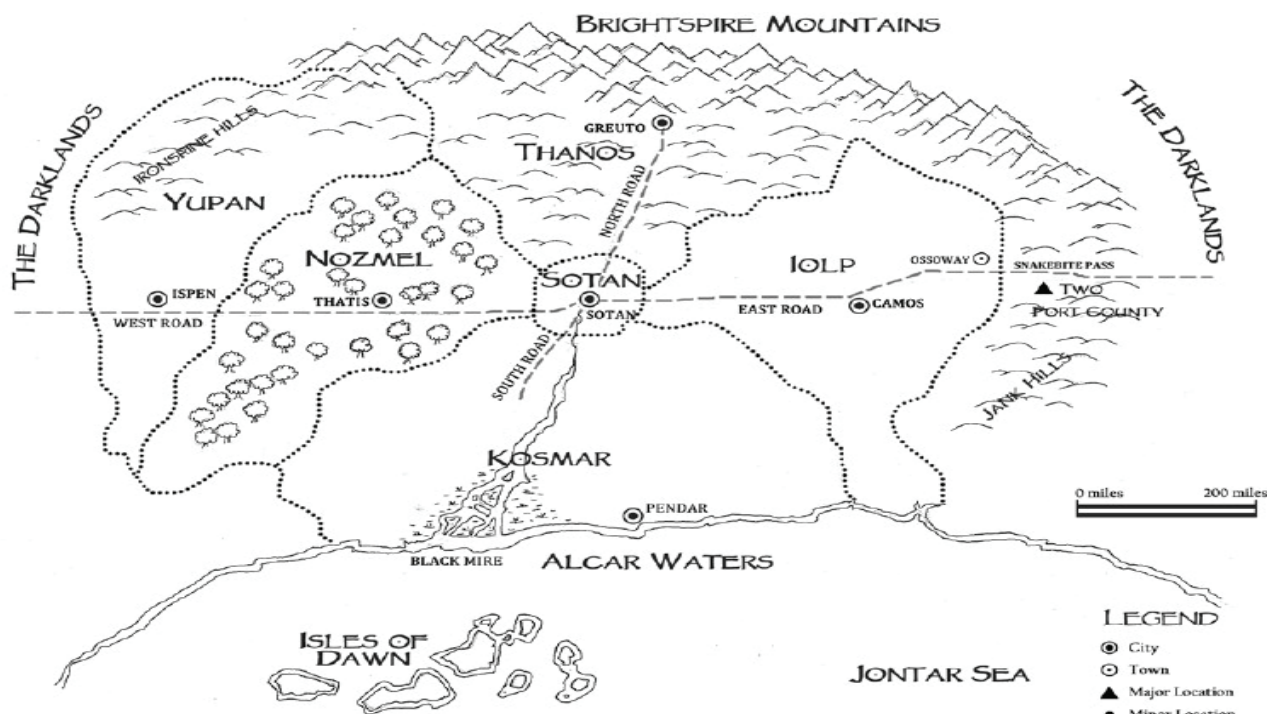
Affiliation à un Culte : tous les membres du Culte Impérial vénèrent ces os, alors que tout membre du Cœur Brulant les maudit.

Prix : si jamais les os disparaissent de la Cathédrale Impériale, le Culte Impérial serait prêt à payer 1000 pièces d'or pour les retrouver.



CHAPITRE 13 : L'EMPIRE DE GATAN

UN CADRE DE JEU POUR VOS AVENTURES



Ses champs fertiles côtoient des forêts majestueuses, et ses collines sont aussi douces que ses montagnes sont abruptes. Son peuple est le plus civilisé et le plus honorable au monde; du noble chevalier à l'humble paysan, tous obéissent scrupuleusement aux lois érigées par l'Empereur Céleste lui-même. Découvrez au fil de ces pages les terres de Gatan, berceau de l'Empire Éternel!

Richjo le Sage, Nouveau guide du voyageur, Presse Universitaire de Sotan, 49AU.

Autrefois, les six duchés de Gatan n'étaient que les provinces occidentales d'un vaste empire; lorsque celui-ci tomba aux mains des barbares venus des Sombreterres, les provinces furent réunies sous la couronne de Duc Sotan le Victorieux, qui se proclama premier Empereur de Gatan et prétendit avoir reçu une vision de l'Empereur Céleste Maximus. Le nouvel empire entend désormais reprendre le terrain perdu aux barbares.

Ce chapitre décrit l'Empire et ses voisins dans leurs très grandes lignes; vous ne trouverez pas de détails pittoresques sur les us et les coutumes des

habitants, ou des pages de généalogie compliquée. Le but ici n'est pas de vous obliger à apprendre par cœur un univers imaginaire, mais de vous aider à créer le vôtre à partir d'un exemple détaillé.

INFLUENCES

Gatan s'inspire de l'Europe du temps de Charlemagne, alors que les Sombreterres ressemblent à l'Europe barbare des Ages Sombres. Le Vieil Empire est analogue à l'Empire Romain.

HISTOIRE

Si l'histoire de Gatan est courte comparée à celle du Vieil Empire, elle est elle aussi constellée de hauts faits d'armes et d'événements glorieux. Durant son règne, le duc Sotan forgea une nation où régnait la justice, diffusa les règles de la chevalerie au sein de la noblesse, convertit des milliers de barbares incultes à la foi impériale... Si la lumière de son œuvre faillit s'éteindre lors de la Guerre Ducale, son fils Ilmar reprit le flambeau et chassa les ténèbres.

Richjo le Sage



Le Vieil Empire

Nul ne se souvient de son vrai nom. Même Maximus ne le révéla pas à l'Empereur Sotan, car ce nom n'était déjà plus que le reliquat d'un passé révolu. Aujourd'hui, même si nous continuons à utiliser les routes antiques, la plupart des anciennes cités sont réduites à l'état de ruines et seuls les sorciers parlent encore le Vieil Impérial.

Du Vieil Empire, on sait qu'il fut établi par l'Empereur Céleste Maximus, qui selon certains aurait été un mortel à l'origine. On sait aussi qu'il était bien plus vaste que Gatan, mais que les dieux l'abandonnèrent lorsque ses institutions se corrompirent et s'affaiblirent. Il devint alors une proie facile pour la Horde du Cœur Brulant.

L'Age Sombre

La horde monstrueuse du Cœur Brulant déferla sur le vieil empire décati, avant d'être chassée par des tribus barbares, qui forcèrent les survivants de l'empire à quitter leurs cités maudites. C'est ainsi que furent érigées les fondations de l'empire de Gatan. Nos frustes ancêtres, revêtus de peaux de bêtes et vivant de rapines aux dépens de tribus rivales, s'emparèrent des provinces occidentales de l'empire. Peu à peu, les tribus de Gatan adoptèrent le commerce et l'agriculture, puis établirent des centres de pouvoir, qui devinrent des duchés. Malgré ces avancées, c'était encore une époque sombre et violente, où les famines et les maladies faisaient partie du quotidien, où étaient vénérés des dieux païens, et où la sorcellerie était inconnue.

Les tribus gatanaises s'installèrent dans les provinces occidentales du vieil empire trois-cents ans après sa chute. Le système tribal se transforma progressivement en système féodal : les paysans payaient des taxes aux nobles, qui imposaient leur volonté grâce à leurs chevaliers. Ces chevaliers n'étaient en réalité que des mercenaires, dont la loyauté dépendait uniquement des quantités de biens qu'ils pouvaient extorquer aux paysans. Durant cette période, la vénération de la Mère Terre et de plusieurs dieux guerriers était très répandue.

L'essor du Nouvel Empire

Le peuple de Gatan s'approchait des lumières de la civilisation, mais les luttes constantes des ducs le maintenaient dans les ténèbres. Alors, l'Empereur Céleste Maximus vint au duc Sotan; il lui révéla le Dessein Impérial et lui enseigna les secrets de la sorcellerie ainsi que les techniques secrètes des Empereurs des temps anciens. À l'aide de ces connaissances et d'une magie puissante, Sotan unit les duchés et instaura l'Empire de Gatan.

Grâce aux enseignements de l'Empereur Céleste, le duc Sotan défit rapidement les ducs rivaux et unit Gatan. Il établit un système d'imposition qui contenta les nobles sans trop opprimer les paysans. Les chevaliers furent encouragés à respecter un code aussi simple que rigoureux; en retour de leurs services à la couronne, ils recevaient des terres et des titres de gloire. Une fois son pouvoir bien assuré, Sotan tenta de repousser les frontières de l'Empire aux dépens des tribus des Sombreterres. Une de ses dernières actions avant sa mort fut de créer dans la capitale le Collège Impérial de Sorcellerie et l'Université de Sorcellerie.

La Guerre Ducale

Dès la nouvelle de la mort de l'Empereur, les ducs dégainèrent leurs épées et entraînèrent leurs sujets dans une folie meurtrière qui allait durer quatre longues années.

La succession de Sotan fut âprement disputée. Deux factions se formèrent : une soutenait Ilmar, fils de Sotan et âgé de treize ans, et l'autre Tarskas, duc de Nozmel, qui croyait que le mérite et les votes des ducs devaient décider du prochain empereur. Dès le début du conflit, Ilmar fut envoyé secrètement dans les Sombreterres. La Guerre Ducale affaiblit tellement Gatan que la Horde du Cœur Brulant put l'envahir.

Restauration de l'ordre

L'heure était grave : les guerres ducales et l'invasion de la Horde du Cœur Brulant avaient mis la contrée à feu et à sang. Le peuple allait



jusqu'à penser que l'Empereur Céleste les avait abandonnés. C'est alors que revint Illmar le Sauveur, brandissant l'épée sainte de son père. Les plus jeunes ducs se rallièrent à lui et il put ainsi rassembler une armée capable de défaire la Horde du Cœur Brulant.

Une fois couronné empereur, Illmar montra une sagesse remarquable pour son âge et déploya toute son énergie à restaurer la gloire de l'empire.

Maintenant âgé de 18 ans, Illmar retourna à Gatan peu après la mort du Duc Tarskas et de nombre de ses partisans lors d'un affrontement avec la horde ; il n'eut ainsi aucun mal à unir les ducs survivants, dont la plupart étaient aussi jeunes que lui et venaient tout juste de succéder à leurs pères tombés au combat. L'armée impériale écrasa la Horde du Cœur Brulant et la repoussa jusqu'aux frontières établies.

La Doctrine de Thelos

Lors de la cinquième année du règne d'Illmar, alors que l'ordre et la loi avaient retrouvé leur place dans l'Empire, Thenos, le grand prêtre du Culte Impérial, organisa un concile pour résoudre les différends théologiques qui couvaient au sein du culte. Après des débats aussi longs que disputés, il diffusa cette déclaration lourde de conséquences :

Étant donné que la Mère Terre est une fausse divinité, vénérée par des païens faibles et ignorants ;

Étant donné que son culte n'est qu'une façade pour les viles pratiques du Cœur Brulant ;

Étant donné que les légendes selon lesquelles elle serait la mère de l'Empereur Céleste sont de pures fantaisies ;

Nous déclarons que toute vénération de la Mère Terre au sein de l'Empire sera interdite et punie de mort.

La doctrine de Thenos entraîna une multitude de conversions plus ou moins forcées et d'expulsions d'adorateurs de la Mère Terre. Maintenant que l'hystérie s'est calmée, les chasseurs de sorcières les plus zélés s'efforcent de traquer les derniers adorateurs qui se cachent encore dans l'Empire.

L'empire Aujourd'hui

Vingt après son ascension au trône, Illmar tient fermement en main les rênes de l'Empire. Soutenu par la génération des « Jeunes Ducs », il a pu stabiliser le pays sans rencontrer d'opposition. Maintenant, son regard se porte vers les Sombreterres : il entend récupérer les terres perdues depuis la mort de son père. Mais plutôt que de se lancer dans des expéditions militaires de grande envergure, il préfère promettre titres et richesses à ceux qui cherchent à s'installer dans ces étendues sauvages.

Pendant ce temps, aux frontières de l'Empire, les habitants des Sombreterres cherchent à se venger de l'affront infligé au culte de la Mère Terre, alors que la Horde du Cœur Brulant rassemble ses forces en vue d'une nouvelle invasion...

Gatan est une entité politique récente, qui s'extirpe de son passé barbare et avance vers un âge de chevalerie et de sorcellerie. Mais le chemin à parcourir est encore long. Les ducs sont prêts à s'affronter au moindre prétexte, nombre de nobles ne respectent guère les règles de chevalerie, et le Collège Impérial de Magie, censé être un centre d'excellence, est peuplé de charlatans et d'adeptes de magie noire. Ces faiblesses pourraient s'avérer fatales face aux menaces venues des Sombreterres : aussi bien les barbares adorateurs de la Mère Terre que la Horde du Cœur Brulant sont aux aguets...



CHRONOLOGIE

AvU : Avant l'Union.

AU : Après l'Union.

300 AvU (Il y a 350 ans). Monstres et barbares submergent le Vieil Empire. Dans les provinces occidentales s'installe la féroce tribu des Gatanais.

0 AU (Il y a 50 ans). Les duchés de Gatan sont aux mains de chevaliers qui règnent par la terreur et sont constamment en guerre. Le duc Sotan, inspiré par une vision de l'Empereur Céleste Maximus, unit les duchés et forme l'Empire de Gatan. Il apporte la paix au sein de l'Empire et établit le Culte Impérial.

24 AU (Il y a 26 ans). L'empereur Sotan meurt. Début de la Guerre Ducale : les ducs se disputent le trône.

24-29 (26-21 ans). La Guerre Ducale fait rage, alors que les barbares des Sombreterres et la Horde du Cœur Brulant envahissent Gatan.

30 AU (Il y a 20 ans). Le fils de Sotan, Illmar, s'installe sur le trône et met fin à la Guerre Ducale. Il commence à reconstruire un Empire fortement diminué depuis la mort de son père.

35 AU (Il y a 15 ans). Doctrine de Thenos. Le grand prêtre du Culte Impérial revoit la Théologie Impériale et décide que la vénération de la Terre Mère doit être bannie de l'Empire.

50 AU. Temps présent.



LE CODE DE CHEVALERIE DE GATAN

Devoirs envers les autres gatanais

La courtoisie et la politesse sont les marques d'un gentilhomme et devraient s'appliquer à tous les membres de la société.

Vous devez maintenir la Loi Impériale et vous assurer que la même justice s'applique à tous.

Devoirs envers l'Empereur Céleste

Vous ne vénerez ni les dieux guerriers des païens, ni ne suivrez leurs rites belliqueux ;

Vos armes ne doivent être dégainées qu'au service de l'Empereur, notamment pour combattre les barbares et les hérétiques.

Vous devrez adopter inconditionnellement le dogme du Culte Impérial et vous efforcer de le propager et de le défendre.

Devoirs envers les femmes

Vous respecterez toutes les femmes, de l'humble paysanne à la courtisane raffinée, car elles sont la source de la force de notre peuple.

Avant la doctrine de Thenos

Vous respecterez la Mère Terre, car nous dépendons de sa générosité.

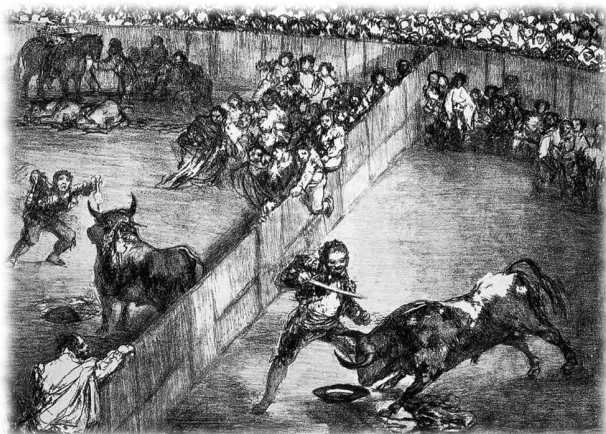
ATLAS GÉOGRAPHIQUE

Sotan, la Capitale Impériale

C'est Sotan lui-même, le fondateur de l'Empire, qui avait ordonné la création de cette cité : on raconte qu'il aurait enrôlé des géants pour acheminer depuis les lointaines montagnes de ClaireEpine la pierre blanche brillante qui servit à la construction des bâtiments.

Le Palais Impérial. Ce complexe imposant comprend la Tombe de Sotan, les demeures des Epouses Impériales, l'Ecole de la Progéniture Bénie, et les baraquements de la Garde du Phénix Doré.

L'Arène de la Gloire sous les Armes. Les ordalies et les combats de gladiateurs font partie intégrante de la culture de Gatan et chaque ville d'importance dispose de son arène. Bien entendu, l'arène de la capitale est la plus grandiose d'entre elles, et c'est là que se tiennent les finales du très populaire Tournoi de la Mort, une compétition de gladiateurs annuelle avec des épreuves qualificatives régionales.



L'Université de Sotan. Presque aussi grande que le palais, l'Université est la demeure des départements d'enseignement du Collège Impérial de Sorcellerie.

Le Grand Temps du Culte Impérial. C'est le plus imposant des temples de Gatan consacrés aux divinités de l'Empire. Une statue de l'Empereur Maximus de 20 m de hauteur domine la salle cérémonielle principale.

La Muraille Imposante. En plus d'une enceinte intérieure autour de la cité proprement dite, cette muraille haute de cinquante mètres enserme tous les domaines et les terres agricoles dans un rayon de 10 kilomètres.

Les Champs d'Entraînement. Les troupes impériales s'entraînent dans cette zone comprise entre l'enceinte intérieure et la Muraille Imposante. Comme Sotan ne fait pas partie des cinq Duchés qui l'entourent, les Champs sont aussi utilisés pour régler les différends entre ducs : leurs armées privées s'affrontent alors sous le regard de l'Empereur.

Duché de Thanos

Cette contrée montagneuse est surtout connue pour ses habitants rustiques, ses chèvres et sa bière très forte.

Le Duc Losnal est un homme dur et inflexible, toujours prêt à mener ses Chevalier à la bataille, que ce soit contre les tribus orcs locales ou les duchés voisins de Nozmel et Yupan.

Duché de Nozmel

Les vastes forêts du duché abritent les adorateurs de la Mère Terre et les derniers débris de la Horde du Cœur Brulant encore piégés au sein de l'empire.

Le Duc Tayan se consacre entièrement à ses loisirs et laisse un cartel de marchands diriger son duché. Les Chasseurs de Sorcières de Thelos sont aussi une force politique importante.

Duché de Yupan

Cette terre de collines désolées est parsemée de fermes isolées et des ruines datant du Vieil Empire, notamment celles de l'Epine de Fer, une ligne de fortifications qui marque encore aujourd'hui la frontière entre Gatan et les Sombreterres.

Si vous voyagez en Yupan, vous aurez peut-être l'occasion de voir le Duc Arnson : cet homme infatigable est toujours sur les routes pour tenter de déjouer un complot ou de conjurer une menace extérieure.

Duché de Kosmar

Comme le dit le dicton, «ici, les cités poussent aussi vite que le blé». En effet, le Duché de Kosmar est de loin le plus urbanisé de Gatan, à tel point que ses champs fertiles suffisent à peine à nourrir les nombreux citadins. Deux autres éléments montrent l'importance du Duché : ses villes côtières accueillent la flotte impériale et le deuxième plus grand centre du Collège Impérial de Magie y a élu résidence. Les seules ombres à ce tableau idyllique sont les raids de plus en plus fréquents des pirates Drakars.



Duché de Iolp

Pour les habitants des autres Duchés, les Iolpiens ne sont que des fermiers frustes et crasseux, tout juste capables de manier la faux ou la bêche. Mais les intéressés ne se soucient guère du qu'en-dira-ton, car ils savent que c'est grâce à leur travail que les Gatanaïens peuvent manger à leur faim. Un aphorisme local résume à merveille leur mentalité : « Les grandes oeuvres s'accomplissent dans le silence ».

Aux frontières du Duché, les plaines agricoles cèdent la place à des collines boisées où des aventuriers tentent de se tailler des seigneuries à la pointe de l'épée. Le Duc Dacan le Gros est plus qu'heureux de les laisser débarrasser ces étendues sauvages des monstres et des bandits.

Les Sombreterres

Devant affronter aussi bien les tribus elfes et barbares que les fidèles du Cœur Brulant, les quelques villes et villages de la région sont lourdement fortifiés et farouchement indépendants ; ils n'hésitent pas à se servir en esclaves et en ressources auprès des voisins... Toutefois, ils parviennent généralement à s'entendre lorsque l'Empire tente de les ramener au pas ou de sévir contre le culte de Mère Terre, très répandu dans la région.

Les Eaux d'Alcar, La Mer Calme

Cette étendue d'eau très fréquentée sépare le Duché de Kosmar et les îles de l'Aube. Malheureusement, avec l'accroissement de l'activité des pirates Drakars, les routes maritimes sont devenues de plus en plus dangereuses.

Les îles de l'Aube

Les Gataniens les nomment ainsi, car le soleil semble émerger derrière elles. Cet archipel d'îles rocailleuses est parsemé de ruines. Quelques exilés et marginaux tentent de survivre au milieu des monstres qui habitent les environs. Ces

dernières années, les pirates Drakars ont établi des bases sur certaines des îles les plus « calmes ».

L'océan Jontar

Au-delà des îles de l'Aube s'étend l'océan Jontar, domaine du grand dragon de mer Drakar ; le peuple qui porte son nom est le seul à pouvoir, grâce à son aide divine, naviguer sur cet océan impétueux et imprévisible. On raconte que l'océan aboutit aux vieilles provinces impériales, où des richesses incommensurables attendraient les aventuriers les plus téméraires.

CULTES

Le Culte Impérial

Je serai la voix qui enseigne à ton peuple l'ordre et le bien.

Paroles attribuées à l'Empereur Céleste Maximus telles qu'elles furent rapportées par Sotan I dans son commentaire de la Révélation Impériale

Le culte impérial est très organisé, avec un clergé régulier et un réseau de temples qui couvre presque tout Gatan. Le plus souvent, les temples des divinités les plus importantes, telles que Maximus, disposeront aussi d'autels dédiés à des dieux mineurs, comme d'autres Empereurs Divins ou la Mère Impériale.

La loi impériale oblige les citoyens à être au moins des membres laïques du culte, alors que les plus zélés se dévouent corps et âme à une des divinités spécifiques.

L'EMPEREUR CÉLESTE MAXIMUS

Incarnation de la Loi Céleste.

Il serait le premier empereur du Vieil Empire, et serait monté aux cieux après sa mort. Sotan I, premier Empereur de Gatan, remit son culte au goût du jour, après avoir reçu la Révélation Impériale, une vision que Maximus lui aurait

envoyée afin de lui montrer les voies du gouvernement divin. Aujourd'hui, Maximus est perçu comme celui qui a apporté la civilisation et la prospérité à l'humanité.

Type de culte : Grande Divinité.

Adorateurs : tous les citoyens de l'Empire sont au moins des membres laïques. Les chefs deviennent des initiés et les nombres des guerriers sacrés et des prêtres.

Compétences de culte : Connaissance (Gatan), Culture (Gatan).

Devoirs des Adorateurs : respecter les lois de l'empire, défendre l'empire contre ses ennemis.

Magie Divine : Absorption, Bouclier, Éclair, Puissance Impériale.

PUISSANCE IMPÉRIALE

Toucher, Magnitude 1, Non-Variable

Le sort donne un bonus de +25 % à une compétence de combat si la cible combat des ennemis de l'Empire.

GUERRIER SACRÉ : CHEVALIER IMPÉRIAL DE GATAN

Arme Sacrée : Épée de la Puissance Vertueuse. + 25 % à la compétence de Combat Rapproché et dégâts doublés contre les Ennemis de l'Empire.

Armure Sacrée : Armure Étincelante de Pureté. une armure de plaques complète créée spécifiquement pour le guerrier sacré. Elle possède 12 PA et illumine automatiquement les environs dans un rayon de 10 m autour du guerrier, même s'ils sont plongés dans des ténèbres magiques.

Magie Divine : le Chevalier a accès aux sorts des initiés, ainsi qu'au sort Résolution Impériale.

RÉSOLUTION IMPÉRIALE

Zone, Durée 1 heure, Magnitude 2

Pour la durée du sort, tous les amis du lanceur dans la zone d'effet sont immunisés aux effets de l'Intimidation (voir le chapitre 5 sur le Combat) et des sorts de Magie Commune Confusion et Démoralisation.

PRÊTRE : ÉVÊQUE IMPÉRIAL

Ces individus puissants sont chargés de maintenir l'ordre divin parmi les fidèles.

Esprit Allié : il est généralement incarné sous la forme d'un gros chien de chasse, avec des caractéristiques semblables aux chiens du chapitre Créatures, mais avec TAI 4D6 + 3 et FOR 2D6.

CULTES ASSOCIÉS

LES CINQ EMPEREURS

Les Cinq Empereurs sont des empereurs du Vieil Empire dont la valeur était telle qu'ils montèrent au ciel et furent vénérés par leur peuple. Maximus révéla à Sotan leur existence ainsi que la façon de les vénérer. Bien que chaque empereur dispose de son propre culte, les adorateurs de Maximus ont accès à une partie de leur magie.

Silanous – le Général

Le tacticien suprême.

Il repoussa les premières attaques de la Horde du Cœur Brulant à l'époque du Vieil Empire.

Fournit Arme Véritable

Troken – Le Fermier

Dompta la nature pour nourrir les masses.

Après les guerre de Silanous, Troken améliora beaucoup les techniques agricoles du Vieil Empire.

Fournit Invocation (Élémentaire de Terre)

Jilon – le Juge

Créateur du Code Impérial.

Il réorganisa le fouillis inextricable des lois impériales en un ensemble clair et précis, que Maximus révéla à Sotan.

Fournit Trouver (Criminel)

Acknon – le Sage

Celui qui sait.

Réputé pour son savoir, Acknon étendit énormément le système éducatif lors de son règne.

Fournit le sort de Magie Divine Révélation de la Voie Impériale.



RÉVÉLATION DE LA VOIE IMPÉRIALE

Instantané, Magnitude 1

Le lanceur a accès à un fragment de la Révélation Impériale, ce qui lui donne un bonus de +50 % à tout test de compétence impliquant Connaissance (Gatan), Culture (Gatan) ou Religion (Culte Impérial). Grâce au sort, il connaît non seulement l'information qu'il cherchait, mais aussi l'action correcte à accomplir selon les préceptes de l'Empereur Céleste.

Ispson – l'Amuseur

Même un empereur a le droit de s'amuser.

Il fut d'abord considéré comme un empereur hérétique et instable, mais révéla ses qualités vers la fin de son règne.

Fournit le sort Illusion.

MALKIA – LA MÈRE DE L'EMPEREUR

Les mères ont toujours raison.

La Mère de l'Empereur Maximus est la déesse du foyer, des naissances et de l'éducation des enfants.

Elle a pris de plus en plus d'importance depuis l'interdiction du culte de la Mère Terre, même si son culte reste plus répandu dans les zones urbaines que dans les régions rurales.

Fournit le sort Guérison Divine

Les Hérétiques

Ces cultes non impériaux sont vénérés ouvertement dans les Sombreterres, mais aussi en secret au sein de l'empire.

LA MÈRE TERRE

Voir le chapitre 9 sur la Magie Divine.

LE BOUFFON - DIEU DES VOLEURS ET DES FOUS

Vous trouverez plus de vérités dans les plaisanteries du Bouffon que dans les paroles de l'Empereur.

Certains le voient comme un dieu néfaste qui provoque destruction et zizanie, d'autres le vénèrent comme la source de la joie et de la liberté. Même si son culte est officiellement interdit dans l'Empire, les gens du commun apprécient les *Dits du Bouffon*, des pièces qui sont jouées en son honneur lors des jours de fête.

Les Guildes de Voleurs vénèrent le Bouffon sous son aspect de hors-la-loi, alors que les assassins privilégient ses aspects les plus sombres.

Type de Culte : Divinité Majeure.

Adorateurs : voleurs, farceurs, anarchistes, fous, idiots du village...

Devoirs des Adorateurs : Défier l'autorité, se moquer des représentants officiels, célébrer la différence.

Magie Commune : Améliorer (Influence), Améliorer (Commerce), Améliorer (Tromperie), Confusion, Coordination, Détecter Argent, Détecter Or, Mobilité, Mur de Ténèbres, Projectiles Multiples.

Magie Divine : Absorption, Illusion, Réflexion.

GUERRIER SACRÉ : L'ENCAPUCHONNÉ

Depuis leurs repaires forestiers, ces guerriers légèrement armés cherchent à défendre le petit peuple des percepteurs trop zélés, des seigneurs tyranniques et des chevaliers impitoyables. Ils travaillent aussi comme mercenaires et peuvent garder les quartiers généraux des guildes de voleurs.

Magie Divine : (Dague) Véritable, Trait Mortel.

Arme Sacrée : l'Arc de Justice. +25 % au toucher et dégâts doublés contre n'importe quel représentant désigné de l'Empire.

Armure Sacrée : la Cape de Dissimulation. + 25 % à la Tromperie, + 4 PA en combat Rapproché, et + 10 PA contre des attaques utilisant la compétence Combat à Distance.

PRÊTRE : L'AMUSEUR

Paré d'habits bariolés, le Bouffon attise la zizanie et la discorde partout où il passe.

Il peut posséder des esprits alliés, incarnés sous la forme d'accessoires de théâtre d'apparence anodine, de marionnettes, de masques d'acteurs, etc. Il est aussi capable de se dissocier de son corps pour laisser un esprit allié en prendre le contrôle pendant qu'il explore le Plan Spirituel ou qu'il espionne des cibles potentielles sous sa forme spirituelle. Bien entendu, cet esprit allié n'aura pas forcément la même personnalité ni le même humour, ce qui risque de décontenancer ceux qui connaissent l'Amuseur.

LE CŒUR BRULANT

La vie n'est que douleur.

Ce culte maléfique s'oppose à tous les principes que représente l'Empereur Céleste. Certains disent que la créature défigurée qui est censée représenter cette divinité n'est autre que le frère de Maximus, Terminus, qui fut envoyé dans l'Enfer Brulant pour avoir désobéi à l'Empereur Céleste.

Après avoir provoqué la chute du Vieil Empire et presque détruit Gatan, la Horde du Cœur Brulant est encore une menace : de grandes tribus vivent dans les Sombreterres et quelques groupes subsistent en secret dans les profondeurs de Gatan.

Type de culte : Grande Divinité.

Adorateurs : orques, gobelins, manticores et autres monstres.

Devoirs des adorateurs : détruire l'empire, faire des sacrifices en l'honneur du Cœur Brulant.

Compétences du culte : Combat Rapproché, Combat Sans Arme.

Magie Commune : Améliorer (Tromperie), Amélioration d'Arme, Disruption, Fanatisme, Flèche de Feu, Force, Ignition, Lame de Feu, Mur de Ténèbres, Vigueur.

Magie Divine : Appel (Squelette), Appel (Zombie), Berserk, Bouclier, (Épée) Véritable, (Gourdin) Véritable, (Lance) Véritable, Illusion, Peur.

PRÊTRE GUERRIER : LE CHEF DE SANG

Ces prêtres guerriers dirigent les clans du Cœur Brulant dans leur guerre éternelle contre la civilisation. Tôt ou tard, ils finissent par mourir au champ de bataille ou par être déposés par un rival.

Esprit Allié : incarné sous la forme d'un animal sauvage, un loup par exemple.

Arme Sacrée : l'Épée de Feu.

Armure Sacrée : l'Armure de Sang.

Ecole de Sorcellerie

L'UNIVERSITÉ IMPÉRIALE DE MAGIE

Voir le chapitre 10 sur la Sorcellerie.



CHAPITRE 14 : UNE ROUTE PÉRILLEUSE

UNE QUÊTE POUR LES DÉBUTANTS

Cette quête linéaire est conçue pour introduire les joueurs et le meneur de jeu aux règles d'OpenQuest. Les habitués la trouveront certainement trop simple, mais ils sont libres d'étoffer l'intrigue.

Le texte qui suit est destiné au meneur de jeu. Si vous êtes un joueur, résistez à la tentation de lire la suite, vous gâcheriez le plaisir de participer à la quête !

COMMENT LIRE CETTE QUÊTE

Pour être à l'aise au moment de jouer, le meneur de jeu est censé bien connaître les détails de la quête. C'est pourquoi je vous conseille de feuilleter d'abord le chapitre en entier, puis de procéder à une lecture attentive. La quête ne se déroulera pas forcément comme prévu dans le texte : les joueurs partent dans une direction inattendue, vous voulez mettre en scène une situation de votre propre cru... Néanmoins, il vaut mieux que vous soyez bien préparé avant de commencer à improviser : si jamais l'improvisation tourne court, vous pourrez au moins vous reposer sur le texte !

Nous allons maintenant vous expliquer comment la quête est organisée.

Introduction

Dans cette section, le meneur de jeu apprendra toutes les informations dont il aura besoin pour entamer la partie.

Aperçu Global. Il sert à répondre aux questions de base : que doivent accomplir les personnages, où sont-ils et où doivent-ils se rendre, qui sont leurs alliés et leurs ennemis ?

L'implication des personnages joueurs. Vous trouverez ici quelques conseils pour justifier la participation des personnages à la quête.

Préparation. Ce que les joueurs peuvent accomplir pour se préparer à la quête avant qu'elle ne débute réellement.

Développement

Cette section est le cœur de la quête. Elle est organisée en Scènes, des situations où les personnages doivent agir, comme dans un film ou une pièce de théâtre. Chaque scène dure approximativement 20 à 45 minutes à jouer, la quête durant environ 3 h.

Chaque scène est présentée comme suit :

Mise en scène : décrit au meneur de jeu et aux joueurs le lieu et la situation où se trouvent les personnages joueurs au début de la scène.

Personnages non joueurs : indique l'identité et le rôle des personnages non joueurs impliqués dans la scène.

Règles : recense les règles que le Maître de Jeu devrait connaître en priorité alors qu'il anime la scène.

Statistiques : fournit les statistiques des personnages non joueurs, telles que les caractéristiques, les compétences, la magie...

Notes d'interprétation : donne des conseils sur la façon de jouer la scène.

Conclusion

La scène finale de la quête.

Récompenses : les gains financiers ou sociaux des personnages, ainsi que les points d'Amélioration et d'Héroïsme obtenus par les joueurs pour améliorer leurs personnages.

INTRODUCTION

Aperçu Global

Les personnages joueurs doivent escorter le jeune Seigneur Dargon et sa tutrice, Deean Devalvo, dans le fort de Blancdragon, la « capitale » du Comté des Deux Forts, une région à la frontière entre le royaume de Gatan et les Sombreterres. Dargon se rend là-bas sur convocation de son père Zoltarn, qui s'est emparé du Comté il y a vingt ans. Élevé dans la cour de l'Empereur Ilmar à Sotan, Dargon n'a encore jamais vu son père, et croit dur comme fer que celui-ci désire le reconnaître comme son héritier.

La quête commence alors que le groupe quitte la ville frontalière de Ossoway. Une chaîne de collines abruptes, les collines de Jank, sépare Ossoway de Blancdragon, et il n'existe qu'un seul passage sûr et facile, le Col de la Morserpent. Mais les personnages ignorent que le Chef de Sang du Cœur Brulant a envoyé un groupe de gobelins dirigés par un ogre pour bloquer le col, en préparation d'une grande offensive contre Blancdragon.

CHRONOLOGIE

0 AU (il y a 50 ans) : l'empereur Sotan unit les tribus et les ducs de Gatan.

10 AU (il y a 40 ans) : Jihlan, l'arrière-grand-père de Dargon, est un des plus proches alliés de Sotan et un guerrier réputé ; il fonde le Comté des Deux collines pour apporter l'ordre et la justice impériale dans cette région sauvage. Il construit les deux forts qui bordent le grand fleuve Nix, Noirdragon et Blancdragon, afin de protéger les nouveaux colons et le commerce fluvial.

23 AU (il y a 27 ans). Le comte Jihlan meurt, et Omhan, le grand-père de Dargon, lui succède.

24 A (il y a 26 ans). La mort de l'empereur Sotan marque le début des guerres ducales.

25 AU (il y a 25 ans). Omhan est tué par un rival, qui ne parvient cependant pas à s'emparer de ses terres. Le Comté sombre dans l'anarchie.

26 AU (il y a 24 ans). Dans le Col de la Morserpent, près des Deux Forts, la bataille de Haute-colline change à jamais le sort de l'Empire. Les quatre ducs qui s'affrontaient et près de 40 000 de leurs hommes restent sur le champ de bataille. Peu après, la Horde du Cœur Brulant envahit l'Empire.

30 AU (il y a 20 ans) : Ilmar, le fils de Sotan, accède au trône et met fin aux Guerres Ducales.

33 AU (il y a 17 ans) : Zoltarn, le père de Dargon, reprend le fort de Blancdragon avec l'aide d'un petit groupe de mercenaires et se proclame Comte des Deux Forts. Il ne contrôle en réalité que les environs du fort, mais tente d'accroître son influence sur le reste de la région par l'entremise de ses mercenaires et d'aventuriers. Pendant ce temps, sa femme, qu'il a laissée dans la ville de Sotan, donne naissance à un fils, Dargon.

49 AU (il y a 1 an) : Zoltarn demande à Dargon de venir aux Deux Forts. Dargon entame son long voyage à travers Gatan en compagnie de sa tutrice Deean Devalo.

50 AU (il y a 1 jour) : Dargon rencontre les personnages joueurs à la frontière de l'empire. Il les embauche afin qu'ils lui servent d'escorte pour la dernière étape du voyage.

L'Implication des Personnages

Vous devriez établir avec les joueurs comment les personnages connaissent Dargon. Voici quelques suggestions.

Amis d'enfance. Ils n'ont pas forcément le même statut que Dargon, mais tiennent à l'accompagner en raison de leurs liens d'amitié.

Mercenaires. Dargon a embauché les personnages lors de son trajet vers Ossoway. Cette option autorise une plus grande diversité des personnages et des historiques. Le comte Zoltarn paiera une récompense de 500 Impériaux d'Argent aux personnages lorsqu'ils arriveront à Blancdragon.



Serviteurs loyaux de la famille. En partant pour Blancdragon, le comte a laissé sa famille sous la protection de serviteurs de confiance. Les personnages peuvent être ces serviteurs ou leurs successeurs.

Compagnons de route. Comme plus haut, mais les personnages ont eux-mêmes quelque intérêt à voyager vers Blancdragon ; ils se sont réunis à différentes étapes de leur trajet pour mieux se prémunir contre les périls de la route. Ils ont rencontré Dargon dans le dernier village avant l'arrivée à Ossoway.

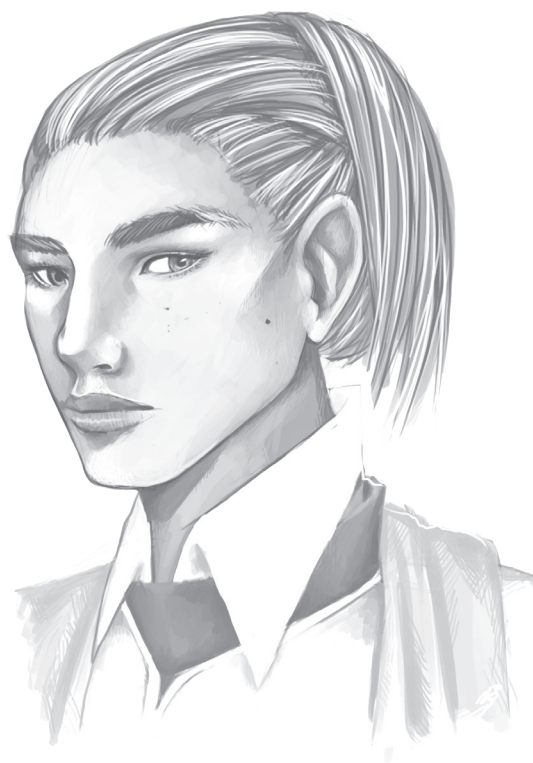
L'option choisie permet de savoir à quel point les personnages se connaissent et forment une équipe soudée ; par exemple, des amis d'enfance collaboreront sûrement de manière beaucoup plus étroite que des personnages qui ont pour seul point commun le fait d'avoir été embauchés par Dargon.

Préparation

Les PJ ont un jour pour se préparer à la quête.

Ils commencent leur aventure dans la somnolente Ossoway, une ville qui borde la frontière entre le Duché de Iolp et les Sombreterres. Ossoway est surtout connu pour sa communauté d'artistes ainsi que pour son chapitre local des Chevaliers de Thrum, situé dans un château à l'intérieur de l'enceinte de la ville. Ses défenses imposantes datent des Guerres Ducales, et elles l'ont sauvé lors de l'invasion de la Horde Brulante.

Les PJ ont le temps de faire leurs emplettes au marché ou de se rendre à un temple pour solliciter des divinations. Par contre, ils ne doivent pas s'attendre à ce que Dargon leur avance de l'argent, car c'est sa mère qui gère la rente que lui verse Zoltarn, et il n'a donc pas d'argent sur lui. Sa mère lui a toutefois acheté un charriot conduit par deux chevaux, sur lequel il voyage en compagnie de son tuteur.



DARGON

Le fils du comte. Noble gatanais âgé de 18 ans.

FOR : 12	DEX:13
CON : 10	TAI : 12
INT : 15	CHA: 17
	POU : 15
Points de Vie : 11	Blessure Grave : 6
Mod. de Dégât : 0	Points de Magie : 15
Armure : aucune	Mouvement : 15 m

Compétences de Combat

Combat Rapproché 45 % (Epée longue 1D8, Dague 1D4+1)

Combat Sans Arme 35 % (Poings 1D3)

Combat à Distance 40 % (Arc long 1D8)

Autres Compétences

Culture (Gatan) 85 %, Connaissance de la Nature 35 %, Endurance 40 %, Esquive 40 %, Influence 60 %, Langage (Gatan) 85 %, Persévérance 40 %

Magie

Initié de l'Empereur Céleste

Magie Commune 45 % : Amélioration d'Arme 2, Protection 2

Magie Divine : Éclair 1, Puissance Impériale 1

Équipement

Une semaine de rations, gourde, 10 ducats impériaux dans une bourse

Dargon a fière allure avec sa chemise à col, ses mouchoirs en dentelles et sa veste d'équitation en velours bleue ; on trouvera sa manie de recoiffer constamment ses cheveux blonds charmante ou agaçante, au choix...

Sans être arrogant pour autant, il ne cherche nullement à dissimuler son statut de noble, car il est convaincu que l'Empereur Céleste veille sur lui. Cette confiance absolue en son destin, couplée à son énergie débordante et à une curiosité insatiable donnent fort à faire à sa tutrice Deean Devalvo.

DEEAN DEVALVO

Sorcière gatanaise et tutrice de Dargon, âgée de 35 ans.

FOR : 8	DEX:8
CON : 8	TAI : 8
INT : 17	CHA: 8
	POU : 16
Points de Vie : 8	Blessure Grave : 4
Mod. de Dégât : 0	Points de Magie : 16
Armure : aucune	Mouvement : 15 m

Compétences de Combat

Combat Rapproché 25 % (Bâton 1D8)

Combat sans Arme 25 % (Coup de pied 1D3)

Magie

Sorcière du Collège Impérial.

Sorcellerie 75 % : Projection (Sens), Renforcer les Dégâts, Résistance aux Dégâts, Sphère Protectrice, Vision Mystique.

Autres Compétences

Connaissance (Sorcellerie) 75 %, Connaissance de la Nature 40 %, Culture (Gatan) 80 %, Endurance 40 %, Esquive 40 %, Influence 65 %, Langage (Gatan), Langage (Vieil Impérial), Langage (Elfique) 40 % ; Langage (Gobelin) 30 %, Persévérance 75 %.

Équipement

1 semaine de rations, gourde d'eau. 50 pièces d'argent impériales dans une bourse.

Le comte Zoltarn recruta Deean comme tutrice et de garde du corps pour son fils. Deean vit à l'occasion d'améliorer ses revenus tout en gardant la possibilité d'avancer dans la hiérarchie du Collège Impérial.

Petite et menue, la sorcière s'habille en vêtements de voyage robustes et porte la capuche grise des sorciers Impériaux. Bien qu'elle soit d'une parfaite politesse si on la traite avec respect, elle peut se montrer très incisive si elle s'estime offensée.

Deean ne combattra que si sa vie ou celle de Dargon est en danger ; et même dans ce cas, elle préférera utiliser ses sorts, comme Projection d'Énergie, plutôt que d'en venir aux mains.



DÉVELOPPEMENT

1. Les terres sauvages

MISE EN SCÈNE

Vous pouvez lire le paragraphe suivant aux joueurs ou vous en inspirer :

Vous vous apprêtez à quitter le Duché de Iolp, une terre de champs fertiles et de villages tranquilles, protégés aussi bien par des miliciens que par les Chevaliers de Thum. Nul poste de garde, nulle borne ne marquent la frontière entre le Duché et le Comté des Vieux Forts, votre destination, mais au fil de votre avancée, vous remarquez que les champs ordonnés cèdent la place à des prairies incultes, et que les pierres blanches de la route impériale sont désormais maculées de boue et recouvertes de mauvaises herbes. Maintenant, la route serpente au milieu de collines boisées, et le paysage idyllique de Iolp n'est plus qu'un souvenir.

Après cette introduction, donnez l'occasion aux joueurs de dire ce que font leurs personnages ; cela les mettra dans le bain. Durant le trajet, Dargon et Deean sont très relaxés, le premier ne cessant de poser à la seconde des questions sur les plantes et les animaux locaux.

Après environ une heure de voyage, le groupe doit s'arrêter à cause d'un gros arbre tombé en travers de la route. L'atmosphère est pesante : la forêt qui recouvre les collines est devenue sombre et touffue, alors que Deean craint une embuscade.

Si un des joueurs demande si son personnage voit quelque chose d'anormal ou tente de repérer des ennemis en embuscade, demandez-lui un test de Perception. En cas de réussite, il verra une jeune femme rousse, vêtue de haillons bruns, perchée sur un arbre. Si elle est hélée, elle descendra bien volontiers de son arbre, et expliquera que c'est un groupe de gobelins installé sur le Col de Morserpent qui a fait tomber cet arbre.

Si personne ne la remarque, le groupe la rencontrera plus tard, à la Maison de Mi-Chemin.

LE RÉCIT DE LA FEMME

Jiolo est née vingt ans avant le début des Guerres Ducales, dans un village du Comté des Deux Forts aujourd'hui abandonné. Son père était un membre de la milice locale ; lors des Guerres Ducales, il fut enrôlé pour combattre au service du Duc de Iolp, comme bien d'autres villageois. Malheureusement, alors qu'elle était encore adolescente, il fut tué pendant la bataille de Haute-colline. Après la mort du Comte des Deux Forts, le village tomba aux mains de bandits : les survivants abandonnèrent le village pour s'installer dans des endroits plus stables du Duché de Iolp. Obligé d'abord de suivre sa famille adoptive, avec laquelle elle ne s'entendait pas, Jiolo retourna dès qu'elle put à son vieux village. Aujourd'hui, elle gagne sa vie en tant que chasserresse et guide entre le Col de Morserpent et le Fort de Blancdragon.

JIOLO LA PRÉCISE (CHASSERESSE GATANAISE)

FOR : 16	DEX : 14
CON : 15	TAI : 14
INT : 12	CHA : 8
	POU : 13

Points de Vie : 15	Blessure Grave : 8
Mod. de Dégât : 1D4	Points de Magie : 13
Armure : cuir 2 PA	Mouvement : 15 m

Compétences de Combat

Combat Rapproché 55 % (Hache de Bataille 1D8+1D4)

Combat à Distance 65 % (Arc Long 1D10+1D4)

Combat sans Arme 45 % (Poings 1D3+1D4)

Magie

Initiée de la Mère Terre

Magie Commune 45 % : Amélioration d'Arme 3, Coordination 3, Projectiles Multiples 3, Soins 3, Vigueur 3

Magie Divine : Absorption 2, Bouclier 2

Autres Compétences

Endurance 60 %, Persévérance 80 %, Esquive 60 %, Connaissance de la Nature 75 %, Artisanat 50 %, Tromperie 60 %, Perception 60 %, Mécanismes 50 %

Équipement

Arc long, épée longue, hache, armure de cuir, outils pour créer des pièges, outils pour allumer un feu.

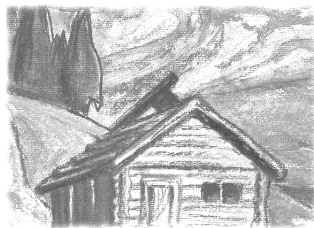
NOTES D'INTERPRÉTATION

Après l'introduction, laissez les joueurs introduire leurs personnages et planifier leurs prochaines actions. Jouez Dargon et Deean comme des personnages faussement bravaches, qui perdent peu à peu leur assurance alors que le groupe s'enfonce dans les bois. Augmentez la tension par vos descriptions : animaux qui détalent, craquements des branches, murmures du vent, etc.

2. La Maison de Mi-Chemin

Nichée au pied d'une grande colline et bordée par la route impériale, la Maison de Mi-Chemin est le dernier havre de civilisation de ce côté-ci du Col de Morserpent. Un piètre havre en vérité : une simple cabane en torchis avec un toit de chaume... Vous aurez vu des taudis plus cossus ! Au moins, l'endroit est habité : une fumée noirâtre s'élève d'un trou dans le toit, la double porte d'entrée est grande ouverte, et vous entendez une sorte de ronflement à l'intérieur.

Une fois à l'intérieur, les personnages joueurs peuvent voir ceci :



Vous êtes à l'intérieur de l'auberge, qui doit faire une dizaine de pas en largeur et une vingtaine en longueur. Malgré la lumière provenant des petites fe-

nêtres du mur d'entrée, l'intérieur est sombre. Sur les trois tables que compte l'établissement, une seule est occupée; un homme imposant est affalé dessus, et ronfle bruyamment. Au vu de sa cotte de mailles et de l'épée qu'il porte à sa ceinture, c'est sûrement un guerrier. À l'autre bout de la pièce, un homme à l'air jovial polit des verres derrière un comptoir en bois tandis qu'un homme vêtu d'une tunique brune remplit sa pipe tout en vous détaillant du regard.

Si les personnages ne s'introduisent pas, Henra, le maître des lieux, les accueillera d'une voix forte et chaleureuse.

HENRA, LE JOYEUX AUBERGISTE

FOR : 12	DEX : 12
CON : 12	TAI : 12
INT : 14	CHA : 16
	POU : 10
Points de Vie : 12	Blessure Grave : 6
Mod. de Dégât : 0	Points de Magie : 10
Armure : tablier 1PA	Mouvement : 15 m

Compétences de Combat

Combat Rapproché 40 % (Gourdin 1D6)

Combat sans Arme 50 % (Poings 1D3)

Magie

Aucune

Autres Compétences

Endurance 30 %, Persévérance 40 %, Esquive 64 %, Commerce 60 %, Influence 60 %

Équipement

Il porte un tablier en cuir. Il garde son gourdin à portée de main ainsi que 20 pièces d'argent dans un tiroir derrière le comptoir. Le coffre verrouillé dans sa petite chambre contient 500 pièces d'argent.

SMELA SNAFFOT, LE VOLEUR RUSÉ

FOR : 12	DEX : 17
CON : 13	TAI : 9
INT : 12	CHA : 12
	POU : 11
Points de Vie : 12	Blessure Grave : 6
Mod. de Dégât : 0	Points de Magie : 11
Armure : cuir 2 PA	Mouvement : 15 m

Compétences de Combat

Combat Rapproché 40 % (Epée courte 1D6, Dague 1D4 + 1)

Combat à Distance (Arc nomade 1D8)

Magie

Initié de la Mère Terre

Magie Commune 50 %

Protection 2, Projectiles Multiples 2, Coordination 2

Autres Compétences

Endurance 40 %, Persévérance 30 %, Esquive 40 %, Connaissance de la Nature 40 %, Influence 40 %



Équipement

Arc Nomade, Armure de cuir.

GARTU OLGSON, LE GUERRIER SOUL

FOR : 14 DEX : 15
 CON : 16 TAI : 17
 INT : 9 CHA : 8
 POU : 10

Points de Vie : 17 Blessure Grave : 9
 Mod. de Dégât : 1D6 Points de Magie : 10
 Armure : mailles 3 PA Mouvement : 15 m

Compétences de Combat

Combat Rapproché 60 %

Épée longue 1D8 + 1D6, Dague 1D4 + 1D6,
 Rondache 1D4 + 1D6

Combat sans Arme 50 %

Poings/Pieds 1D3 + 1D6

Magie

Initié de la Mère Terre

Magie Commune 40 %

Amélioration d'Arme 2, Vigueur 3

Autres Compétences

Endurance 70 %, Persévérance 30 %, Esquive 50 %

Équipement

Cotte de mailles, épée longue, rondache.

**NOTES D'INTERPRÉTATION**

Cette scène permet aux personnages de faire connaissance avec les résidents de l'auberge et d'obtenir plus d'informations sur ce qui les attend plus loin.

Chaque PNJ connaît une des rumeurs suivantes.

D10 Rumeur

- 1 Il y aurait des guerriers gobelins dans le Col.
- 2 On a vu il y a trois jours un chevalier de Thrum dépasser la Maison et chevaucher en toute hâte en direction du Comté (vrai).
- 3 Les gobelins campent dans le Mausolée érigé en l'honneur des morts de la bataille de Hautecolline (Faux, même s'ils ont campé là).
- 4 J'ai vu un troll dans les bois (partiellement vrai, le troll est maintenant sur le pont).
- 5 Les gobelins doivent préparer une attaque contre la Maison à Mi-Chemin (faux).
- 6 Prenez garde, le Vieux Pont en Pierre est hanté (Faux) !
- 7 Les morts du Mausolée errent comme des âmes en peine : ils finiront par s'attaquer aux vivants ! (Partiellement vrai, mais les fantômes n'ont aucune intention de quitter leur « demeure »).
- 8 J'ai vu un groupe de gargouilles voler au-dessus du Col (Faux).
- 9 Les gobelins cherchent un trésor perdu (faux).
- 10 Je parie que les gobelins cherchent à intercepter le convoi transportant les taxes destinées au seigneur Tazgar ; il part généralement à cette période de l'année (Faux).

Si le groupe est en sous-effectif ou estime qu'il manque d'expertise dans un domaine, Smela et Gartu sont dans le besoin et peuvent être embauchés. Smela refuse d'être impliqué dans un combat rapproché, préférant rester à distance pour utiliser son arc. Au contraire, Gartu est un guerrier pur et dur, qui aime se ruer sur ses ennemis. Tous deux accepteront un

salaire journalier raisonnable (50 pièces d'argent par jour) ou une part de ce que gagnent les personnages joueurs. Si jamais ils sont maltraités ou ne reçoivent pas leur salaire, ils n'hésiteront pas à quitter le groupe, et ils n'auront aucun remords à déserter lorsque le groupe sera dans une situation qu'ils estiment trop périlleuse. Jiolo ne peut être recrutée; après que le groupe a quitté la Maison à Mi-Chemin, elle disparaîtra mystérieusement dans les collines.

3. Le Mausolée

MISE EN SCÈNE

La route monte le long d'une colline abrupte, dont le sommet est dissimulé par un brouillard épais qui obscurcit toute visibilité.

Si les personnages joueurs se dirigent vers le brouillard, ils verront ceci :

Vous progressez lentement, car vous ne voyez qu'à quelques pas devant vous. Sur le chemin, des rangées de silhouettes grisâtres et figées émergent du brouillard : passé l'effet de surprise, vous comprenez qu'il s'agit là de pierres tombales. Puis, alors que vous semblez arriver au sommet de la colline, vous tombez presque nez à nez sur un grand bâtiment en pierre, avec un dôme de marbre noir et une double porte grande ouverte.

À L'INTÉRIEUR DU MAUSOLÉE

Le plafond en forme de dôme est haut comme trois hommes et le sol se compose de dalles blanches; vers le fond du mausolée se trouve un bloc de marbre noir presque aussi haut que le plafond, et sur lequel sont gravés les mots suivants :

Ici gisent les morts glorieux de la Bataille de Hautecolline

Le Duc Nonlos de Thanos

Le Duc Ilos de Iolp

Le Duc Keva de Kosmar

Le Duc Zanos de Yupan

et 39 000 de leurs sujets.

Si les personnages joueurs réussissent un jet de

Culture (Gatan), ils ont accès à des informations supplémentaires :

Soudain, vous vous rendez compte que vous êtes sur le site de la fameuse bataille de Hautecolline. Durant les Guerres Ducales, quatre ducs s'entretuèrent ici, affaiblissant ainsi l'Empire au moment où la Horde du Cœur Brulant s'apprêtait à envahir ses terres.

Derrière le bloc de marbre, les personnages peuvent voir une dalle brisée, qui révèle un corridor de 3 m de large qui descend vers une crypte.

Dans cette crypte, les quatre ducs reposent dans des cercueils en pierre, dont les couvercles gisent brisés sur le sol. Les ossements des ducs sont éparpillés à travers la pièce : c'est là le forfait des gobelins du col.

Le fantôme du Duc Ilos, un homme aux cheveux blancs et avec une longue barbe, hante cette pièce.

DUK ILOS (FANTÔME)

INT 16 CHA 17 POU 20 Points de Magie 20

Combat Spirituel 60 % (Épée Spirituelle 1D6)

Aucune Magie

Autres Compétences

Influence 120 %, Perception 80 %

NOTES D'INTERPRÉTATION

Le duc Ilos veut se venger des gobelins qui ont profané sa tombe, dérangé son repos et volé ses trésors funéraires (d'une valeur d'environ 100 ducats et que les gobelins ont ramené dans leur repaire). Les déprédations des gobelins ont provoqué le retour du duc et de ses hommes sous forme de fantôme, et ceux-ci bloqueront le Col jusqu'à ce que quelqu'un s'occupe des gobelins.

Si les PJ se montrent amicaux et promettent de venger le duc, celui-ci les laissera passer sans encombre, et retournera dans sa tombe lorsqu'ils auront accompli leur part du marché. Par contre, s'ils se montrent hostiles, le duc essaiera de posséder un des personnages et de l'amener à attaquer ses compagnons (voir Combat Spirituel, page 123, pour savoir comment gérer cette situation).



4. Le Pont du Troll

MISE EN SCÈNE

Lorsque les personnages approchent du pont :

Vous voilà dans le Col de Morserpent. Alors que vous voyez au loin un pont qui traverse un ruisseau tumultueux, des renflements sonores retentissent à travers les hautes falaises du col. Ils semblent provenir de sous le pont.

Après avoir aidé à la profanation du mausolée, le troll a été laissé en arrière par les gobelins, avec pour instruction d'empêcher quiconque de traverser le pont. Heureusement pour les personnages, le troll n'est actif que la nuit, et somnole durant la journée.

Chaque personnage doit réussir un jet de Tromperie alors qu'il traverse le pont : en cas d'échec, le troll se réveille.

LE TROLL

FOR : 26
CON : 20
INT : 6

DEX : 7
TAI : 26
CHA : 7
POU : 11

Points de Vie : 23
Mod. de Dégât : 2D6
Armure : peau 3 PA

Blessure Grave : 12
Points de Magie : 11
Mouvement : 12 m

Compétences de Combat

Combat Rapproché 40 % (Gourdin 1D6 + 2D6)

Combat sans Arme 40 % (Griffes 1D6 + 2D6)

Magie

Aucune

Autres Compétences

Esquive 25 %, Endurance 60 %, Persévérance 25 %, Athlétisme 20 %, Tromperie 20 %, Perception 20 %

NOTES D'INTERPRÉTATION

Le troll sert avant tout à effrayer les joueurs. Même s'il est réveillé, les personnages pourront facilement le défaire s'ils combattent en équipe, du fait de sa stupidité (il foncera dans le tas sans penser à parer par exemple) et de sa faible dextérité.

5. Les Cavernes Gobelines

MISE EN SCÈNE

Plus loin sur la route, à une bonne demi-heure du pont, la route s'élève à nouveau.

Sur le côté droit de la route, vous voyez une falaise abrupte et particulièrement haute [30 mètres]; sur le côté opposé, une colline couverte d'arbres s'élève doucement jusqu'à la même hauteur. À une cinquantaine de pas devant vous, la route est barrée par une barricade de troncs, haute comme cinq hommes. Sur le flanc de la colline à votre gauche se trouve une grande porte en bois.

Les gobelins utilisent les cavernes naturelles qui traversent la colline et la falaise comme quartier général. La porte en bois est une des entrées de ce réseau de caverne, les autres étant une cheminée naturelle au sommet de la colline et une autre porte derrière la barricade.

POURQUOI LES GOBELINS SONT-ILS ICI ?

Les gobelins font partie de la Horde du Cœur Brulant et sont sous les ordres du Chef Sanglant Haraz le Noir.

Haraz a rassemblé sa tribu et prépare une attaque imminente contre Blancdragon. Il a ordonné à l'ogre Alonsas de prendre la tête d'une petite bande de gobelins et de fermer le col, notamment pour empêcher le duc d'envoyer des troupes durant l'attaque de la tribu. Arrivée depuis cinq jours, la bande veille tout particulièrement à intercepter les patrouilles de chevaliers de Thurm : l'un d'entre eux, sire Lodas, a d'ailleurs été capturé il y a quelques jours. L'ogre a dévoré le pauvre chevalier et a revêtu son armure afin de se faire passer pour un chevalier et de piéger d'autres voyageurs.

TRAVERSER LE COL

Quatre itinéraires sont possibles :

Gravir la falaise. C'est une ascension difficile (- 25 %), d'autant plus que les archers gobelins de la zone 8 (voir la Légende) commenceront à tirer dès qu'ils verront des escaladeurs. Il faut trois Rounds de Combat pour arriver au sommet de la falaise.

La colline. Cette colline boisée débute au niveau de la route pour s'élever à une hauteur de 30 mètres, puis redescend à une hauteur de 10 mètres après la barricade. Si les personnages décident de se faufiler à travers les bois de la colline, ils bénéficieront d'un bonus de + 25 % à tout test de Tromperie. En cas d'échec au test, ils seront repérés par une patrouille de six gobelins, et une Maladresse, ils tomberont directement dessus.

Consultez la légende de la zone 2 plus loin pour connaître les statistiques des gobelins.

Au sommet de la colline, une ouverture, suffisamment grande pour qu'un personnage puisse l'emprunter, mène vers les cavernes à travers une cheminée naturelle. Les personnages parviennent trente mètres plus bas dans la zone 4.

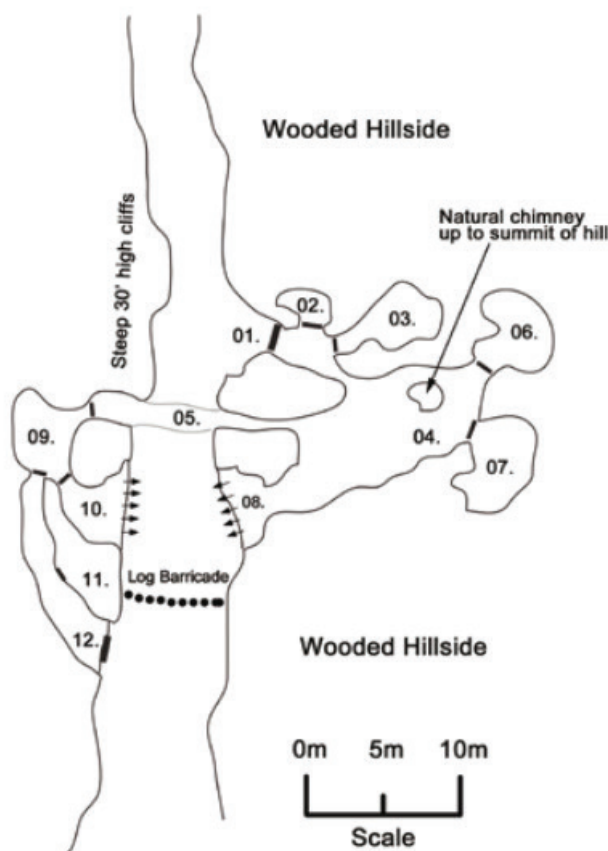
Franchir la barricade. Les personnages peuvent l'escalader ou la dégager. L'escalade est assez facile, mais dure 2 Rounds de Combat

(environ 10 secondes), et s'effectuera sous le feu des archers gobelins des zones 9 et 10. Une fois la barricade gravie, il faudra un autre Round pour tomber de l'autre côté, ce qui laissera le temps aux gobelins de la zone 10 d'arriver à la zone 12, leurs camarades de la zone 8 arrivant 2 rounds après. Dégager un passage suffisamment large pour un personnage demande cinq minutes, alors qu'il faut une demi-heure si le passage doit être de la largeur du charriot. Bien entendu, cette activité attirera l'attention des gobelins...

Passer par la caverne. Cela permet de traverser le blocus, et éventuellement de débarrasser la caverne des gobelins.

LÉGENDE DE LA CARTE

Avant l'avènement de l'Empire, un groupe de bandits créa ces cavernes afin de contrôler le col et d'en tirer un juteux droit de péage. Au fil des années, de nombreux groupes ont occupé les lieux.



Généralités

Sauf indication contraire, les pièces et les corridors ont été grossièrement excavés, et leur plafond, soutenu par des supports en bois, mesure trois mètres de haut. Chaque pièce dispose d'une porte en bois mal équarrie, qui peut être verrouillée de l'intérieur grâce à un épar. Un test d'Athlétisme est nécessaire pour forcer ces portes. Étant donné que les gobelins peuvent voir dans le noir, nulle source de lumière n'éclaire les cavernes.

1. La porte d'entrée

Une lourde porte en bois qui ne s'ouvre qu'après un test d'Athlétisme réussi. Si le jet est une réussite critique, la porte est forcée silencieusement sans alerter les gardes gobelins de la zone 2.

2. La salle de garde

C'est une pièce de 5 x 5 m. La porte d'entrée est généralement laissée ouverte pour que les gardes puissent mieux entendre ce que se passe dehors.

Quatre gobelins sont assis autour d'une table ; ils sont en train de jouer aux cartes pour de l'argent (le pot est de 42 pièces d'argent). Contre les murs reposent les matelas de paille qui leur servent de lit.

GOBELIN

FOR : 10	DEX:17
CON : 10	TAI : 7
INT : 11	CHA: 7
	POU : 10
Points de Vie : 8	Blessure Grave : 4
Mod. de Dégât : 0	Points de Magie : 10
Armure : cuir 2 PA	Mouvement : 12 m

Compétences de combat

Combat Rapproché 40 % (Lance courte 1D8) (Rondache 1D4)

Combat à Distance 30 % (Fronde 1D6)

Magie

Initié du Cœur Brulant

Magie Commune 30 %

Amélioration d'Arme 2, Améliorer (Tromperie) 2, Protection 2.

Autres Compétences

Esquive 50 %, Persévérance 20 %, Endurance 35 %, Connaissance de la Nature 50 %, Athlétisme 50 %, Perception 35 %, Tromperie 75 %, Mécanismes 50 %

Règles spéciales

Vision dans le noir : les gobelins voient dans le noir comme s'il faisait jour, en détectant la chaleur et le froid.

3. Fontaine

Au centre de cette caverne de 10 x 10 m se trouve un bassin en pierre rempli d'eau, d'environ deux mètres de diamètre et d'un demi-mètre de profondeur. Le cadavre d'un gobelin en armure complète repose à côté du bassin, son épée courte étant tombée dans le bassin.

Après inspection, il semble que le gobelin soit mort par noyade, et son poing fermé dissimule une gemme verte (d'une valeur de 200 pièces d'argent).

Fouille : l'eau du bassin est une ondine, un élémentaire d'eau. Les groupes précédents la prenaient pour un esprit apportant la fertilité et de pluie dans la région ; en guise d'offrande, ils jetaient dans le bassin des pépites et d'autres objets précieux tels que la gemme. Vingt pépites valant chacune 1 ducat se trouvent dans le bassin. Cependant, l'Ondine attaquera quiconque tentera de s'emparer du trésor.

L'ONDINE

Tai : 9 Dommages : 2D6 Points de Vie : 9 Attaque 45 % Zone d'attaque : 3 m Mouvement : 8 Esquive 90 % Endurance ** (les élémentaires sont immunisés aux maladies et au poison) Persévérance 60 %

L'ondine attaque en submergeant d'eau sa victime dans une zone de 3 m. En cas d'échec à un jet d'Endurance, la victime subit 2D6 dégâts.



Si l'ondine est un adversaire redoutable, elle ne poursuivra pas les personnages en dehors de cette caverne.

4 La Caverne sous le Sommet du Corbeau

Une cheminée naturelle au plafond de cette pièce mène jusqu'au Sommet du Corbeau trente mètres plus haut.

5 Tunnel sous le Col

Contrairement aux autres corridors, ce tunnel fait seulement un mètre de haut. Il mène sous le col et relie les deux parties des cavernes.

6 Salle de Repos

La pièce est identique à celle de la zone 2, sauf que six gobelins dorment ici.

7. Prison

Cette caverne est recouverte d'ossements humains. Un jeune homme blond et aux yeux bleus, en armure de plaques complète, est attaché contre le mur opposé à la porte d'entrée. Il est couvert de sang et semble en piteux état.

Secret : le chevalier est en vérité l'ogre Alonsas, qui a capturé et mangé sire Londas trois jours auparavant. De plus, il fait semblant d'être attaché, ce qu'un personnage peut remarquer en réussissant un jet de Perception. Alonsas prétendra être sire Lodas de l'ordre de Thrum. Les personnages méfiants pourront effectuer des jets de Culture (Gatan) alors qu'il leur relate le récit de sa capture. La stratégie d'Alonsas consiste à attendre que les personnages aient leur garde baissée pour les attaquer. S'il est démasqué, il tentera de fuir la pièce pour rejoindre les gobelins plutôt que de combattre seul. Il peut aussi tenter de faire tomber dans une embuscade les personnages qui le poursuivent.

ALONSAS, L'OGRE MEURTRIER

FOR : 19	DEX : 15
CON : 13	TAI : 13
INT : 18	CHA : 18
	POU : 13
Points de Vie : 13	Blessure Grave : 7
Mod. de Dégât : 1D6	Points de Magie : 13
Armure : plaques 8 PA	Mouvement : 12 m

Compétences de Combat

Combat Rapproché 60 % (Epée Longue 1D8 + 1D6) (Pavois 1D6 + 1D6)

Combat sans Arme 60 % (Poings 1D3 + 1D6) (Morsure 1D4 + 1D6)

Magie

Magie Commune 50 %

Amélioration d'Arme 3, Fanatisme, Protection 3

Autres Compétences

Esquive 35 %, Persévérance 55 %, Endurance 35 %, Culture (Gatan) 60 %, Tromperie 75 %

Équipement

Il porte l'armure de plaques de sire Londas. Le bouclier et l'épée du chevalier sont cachés sous une pile d'ossements à portée de main.

8. Salle d'Emboscade

Quatre archers gobelins surveillent le Col à travers des meurtrières. À moins que les personnages tentent de passer discrètement, les gobelins les repèreront sur la route.

Leurs statistiques sont identiques à celles des gobelins de la zone 2, sauf qu'ils ont une compétence de Combat Rapproché de 50 % et qu'ils portent des arcs courts (1D8 dégâts).

9. Temple Gobelin

Une pile d'ossements de près de 2 m de haut domine cette pièce. C'est ici que les gobelins honorent leur divinité, l'Homme Brulant.

Un esprit de peur est lié aux crânes et attaquera toute personne non membre du culte du Cœur Brulant.

ESPRIT GARDIEN DE PEUR

INT : 10 CHA : 14 POU : 17 Points de Magie : 17
Mouvement : 30 m

Compétences de Combat

Combat Spirituel 55 % (Griffe Spectrale 1D6)

Autres compétences

Esquive 40 %, Connaissance (Monde Spirituel) 60 %, Persévérance 50 %



Une victime possédée par l'esprit est Démoralisée (voir page 112) jusqu'à ce que l'esprit soit expulsé. De plus, au moment de la possession, la victime deviendra hystérique et courra dans une direction aléatoire (chiffre pair = par le chemin qu'elle a emprunté, impair = vers un tunnel inexploré) pendant 1D4 minutes.

10. Salle des Archers

Pareil que 8.

11 Chamane Gobelin

Le chef spirituel de la bande est un petit goblin chauve, vêtu seulement d'un pagne et d'un collier en os (magique). C'est le seul occupant de la pièce : il est assis devant un autel de fortune accolé au mur opposé à la porte d'entrée.

L'autel est un rocher couvert de sang sur lequel reposent quatre poupées de blé (des épis de blé tressés en forme de poupée). Si les personnages forcent la porte, ou s'ils ratent un jet d'Opposition de Tromperie contre la Perception du chamane, celui-ci se saisit rapidement d'une poupée et la frappe. Un des personnages, déterminé aléatoirement, perd alors 1D8 points de vie. Le chamane continue de frapper la poupée une fois par round jusqu'à ce que le personnage meure, auquel cas il prendra une autre poupée. De plus, le chamane a lié à son collier de deux esprits de peur comme celui de la zone 9. Au deuxième Round de Combat, il relâche ces esprits tout en continuant à frapper la poupée. Bien entendu, il crie à tue-tête lorsque les personnages l'attaquent, ce qui rameute les gobelins des zones 8 et 10, qui arriveront au Round suivant.

Le chamane garde le trésor des gobelins : une bourse contenant 200 pièces d'argent et une épée courte sur laquelle est gravée une rune représentant un charme d'Amélioration d'Arme 3. Ce trésor a été dérobé à Ilos (scène 3).

CHAMANE GOBELIN

FOR : 10	DEX : 17
CON : 12	TAI : 8
INT : 16	CHA : 8
	POU : 16
Points de Vie : 10	Blessure Grave : 5
Mod. de Dégât : 0	Points de Magie : 16
Armure : aucune	Mouvement : 12 m

Compétences de Combat

Combat Spirituel 50 % (1D6)

Le chamane n'utilisera cette compétence que lorsqu'il sera réduit à 1 Point de Vie : Il tentera de se dissocier de son corps et d'engager un combat spirituel avec le personnage joueur comptant le moins de Points de Magie.

Magie

Magie Commune 90 %

Amélioration d'Arme 4, Appel Spirituel, Bouclier Spirituel, Contremagie 6, Création de Charme 5, Création de Réserve de Points de Magie 4, Création de Potion 4, Démoralisation, Disruption 6, Protection 4, Seconde Vue, Soins 6.

Objet Magique

Collier en Os

Réserve de 20 points de magie : non rechargeable après utilisation.

Deux Esprits de Peur sont liés à l'objet.

Autres Compétences

Endurance 40 %, Persévérance 75 %, Esquive 50 %, Langage (Gobelin) 75 %, Langage (Orc) 60 %, Langage (Gatan) 40 %, Connaissance de la Nature 60 %, Connaissance (Monde Spirituel) 60 %

12. L'entrée cachée

L'autre entrée vers les cavernes se trouve juste après la barrière de troncs, cachée par un gros buisson haut de trois mètres et large de quatre mètres. Les personnages la détectent automatiquement s'ils recherchent activement une entrée, mais un personnage qui se contente de passer devant la porte devra réussir un test de Perception pour la remarquer.

Si les gobelins ont repéré les personnages lors de leur franchissement de la barricade, ils sortiront par cette porte pour les attaquer.

NOTES D'INTERPRÉTATION

Cette scène est le point culminant de l'aventure. Même si les personnages décident de se faufiler derrière les gobelins, une tâche difficile étant donné la capacité de ceux-ci à voir dans le noir, cette scène devrait être pleine d'action et de tension. Alonsas peut constituer un défi difficile, surtout si les personnages croient sur parole ses mensonges.

Souvenez-vous, les gobelins travaillent en équipe. À moins d'une attaque-surprise, si les personnages s'en prennent à un groupe, le bruit du combat et les cris des défenseurs alerteront les autres gobelins, qui se précipiteront à la rescousse de leurs camarades. Les gobelins essaieront de capturer les personnages, car ils veulent s'assurer que le Duc de Iolp n'est pas en train d'envoyer une force plus importante contre eux. Bien que ce ne soit pas très « réaliste », le meneur de jeu peut décider que les gobelins, après avoir obtenu l'information qu'ils cherchaient, se contentent de détrouser les personnages. Si jamais les gobelins ont vent de l'identité de Dargon, ils le transporteront jusqu'à leur chef Haraz, qui est basé au Fort de Noirdragon.

CONCLUSION

Arrivée au fort de Blancdragon

MISE EN SCÈNE

Une fois passée la barrière érigée par les gobelins, la route continue de serpenter entre les falaises pendant quelques heures, avant d'atteindre une vaste vallée, bordée de part et d'autre par des collines abruptes, et coupée en deux par le fleuve Nix. Un chemin mène vers une des collines, sur laquelle trône un fort carré entouré d'une enceinte en pierre : c'est là le fort de Blancdragon. Le fort comprend une garnison de cinquante soldats vétérans, une petite communauté d'artisans, un autel dédié à l'Empereur Céleste, les maisons des familles des soldats et même une auberge (La Sale Fouine).

Le comte Zoltarn, le père de Dargon, vit dans le fort ; il accueillera à bras ouverts son fils et tiendra un banquet en son honneur, avec les personnages comme invités d'honneur.

Si les personnages n'ont pas défait les gobelins, le comte leur propose de s'occuper d'eux en échange d'une récompense généreuse et de la promesse de les employer pour d'autres tâches bien rémunérées. Si les personnages refusent, le comte enverra une petite troupe de soldats et ne cherchera pas à recruter les personnages pour d'autres missions.

Si Dargon a péri en route, le comte le saura déjà, grâce à une Divination accomplie peu avant l'arrivée du groupe, à l'autel de l'Empereur Céleste. Et comme la Divination lui aura aussi montré le comportement des personnages à cette occasion, il bannira immédiatement ceux qui auront été complices dans la mort de Dargon, alors qu'il se montrera reconnaissant envers ceux qui ont tenté de défendre ou de venger son fils.

NOTES D'INTERPRÉTATION

Si Dargon est en vie, le banquet constitue une bonne conclusion à l'aventure ; laissez les joueurs décrire comment les personnages se distraient durant le banquet.

Si Dargon a péri durant le voyage, la scène finale pourrait montrer ses funérailles sous la pluie, avec le comte déplorant la perte de son héritier.

RÉCOMPENSES

POINTS D'AMÉLIORATION

- 1 Point pour avoir défait/évité le Troll.
- 2 Points pour avoir défait les gobelins.
- 1 Point pour avoir réglé le sort d'Alonsas.
- 1 Point pour avoir négocié avec le Duc Ilos.

POINTS D'HÉROÏSME

1-2 Points si les personnages se sont montrés héroïques.



INDEX

A

Abri	63
Actions	62
Actions De Combat	58-64
Résumé des Actions de Combat	68
Améliorer son Personnage	75
Entraînement & Recherche	75
Points D'Amélioration	72
Apprendre des Sorts	
Magie Commune	103
Magie Divine	136
Sorcellerie	155
Archétypes	29
Armes	
Armes À Distance	53
Abri	63
Utiliser les armes à distance en Combat Rapproché	54
Armes De Combat Rapproché	52
Actions De Combat Rapproché	58-59
Attaque	59
Lancer Des Armes De Combat Rapproché	62
Armes Naturelles	61
Dégâts	65
Préparer son Arme	63
Utilisation De Deux Armes	67
Armure	54
Effet de la TAI sur l'armure	54
Asphyxie	79
Assistance	40
Attaque	
Attaque à Distance	62
Viser	62
Attaque Rapprochée	58
Attaque à Outrance	58
Attaque Puissante	58
Désarmement	58
Attaque Sans Arme	61
Empoignade	61
Attributs	
Points de Vie	19

B

Blessure Grave	20, 65-66
----------------	-----------

C

Caractéristiques	18
Améliorer Les Caractéristiques	75
Génération Aléatoire	31
Méthode d'attribution par points	18
Chamane	121-124
Combat Spirituel	123-124

Devenir Un Chamane	121
Esprits	185
Possession Spirituelle	124
Charge	58
Chute	78-79
Collège Impérial De Haute Magie	154
Combat	56-68
À Quoi S'attendre En Cas De Combat	56
Actions De Combat	58-64
Résumé des Actions de Combat	68
Combat à Distance	
Abri	63
Actions	62
Lancer Des Armes De Combat Rapproché	62
Modificateurs de Combat à Distance	62
Tirer Dans La Foule	63
Utiliser Des Armes À Distance	62
Combat De Masse	95
Combat Monté	66
Combat Naval	83-84
Combat Rapproché	
Actions	58
Attaque	59
Compétence	41
Lancer Des Armes De Combat Rapproché	62
Modificateurs de Combat Rapproché	60
Se désengager d'un Combat Rapproché	63
Table des Résultats de combat	60
Combat Sans Arme	
Actions	61
Attaque	61
Compétence	42
Empoignade	61
Combat Spirituel	123-124
Compétences	21
Compétences De Combat Rapproché Supérieures À 100%	66
Dégâts	65
Distance D'engagement	57-58
Initiative	57
Regrouper Les Personnages	67
Résumé	57
Compétences	20
Améliorer Les Compétences	75
Calculer Les Compétences	23
Compétences Optionnelles	46
Relations	46-47
Richesse	48-49
Compétences Très Élevées	40
Liste Des Compétences	20
Que Signifient Les Nombres ?	20
Test De Compétence	36-40
Assistance	40
Difficulté	37
Maladresse	36
Prouesse	36



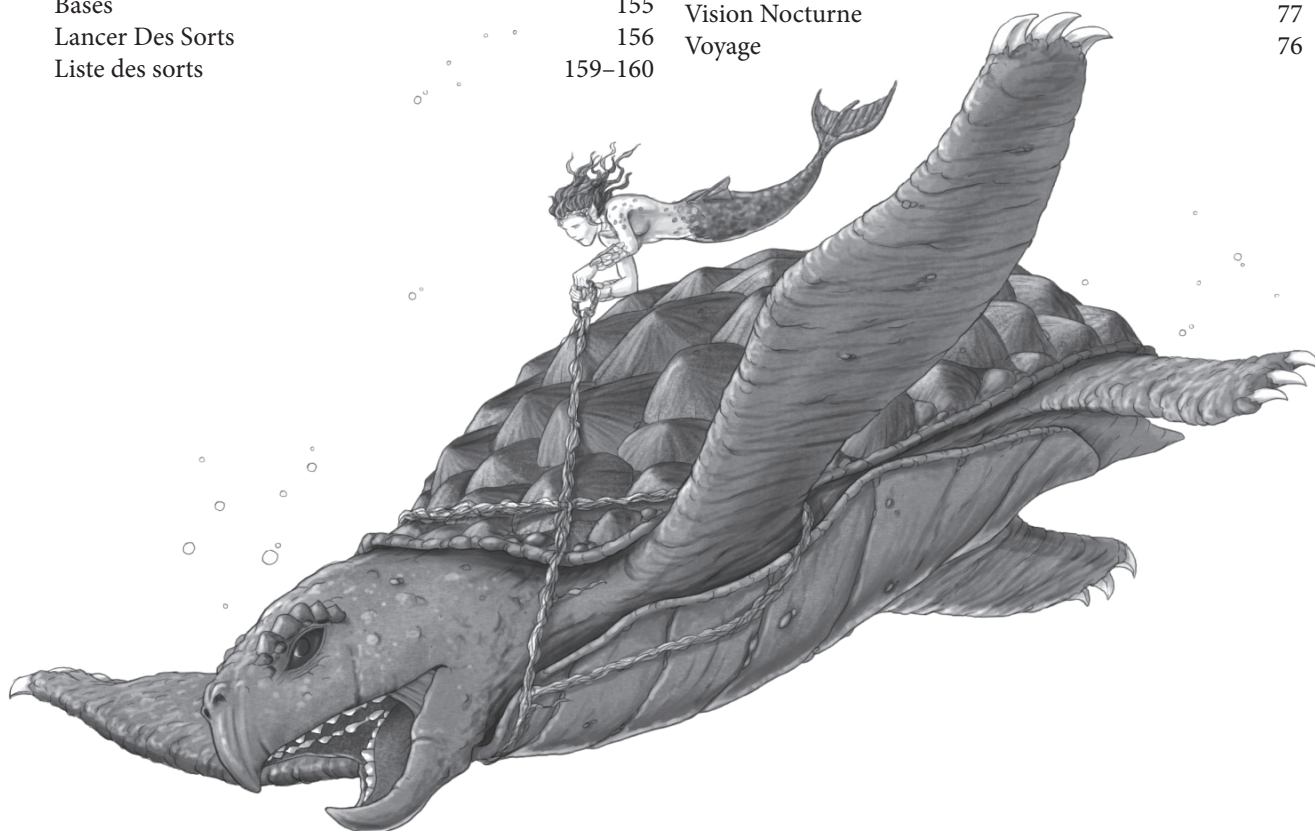
Test D'Opposition De Compétences	39	G	
Créatures	171	Gatan	92, 233–241
Jouer Un Monstre	171	Genres De Fantasy	89
Liste Des Monstres	171–222	Guérison	78
Utiliser La Liste Des Monstres	171	Guérison Magique	78
Créer un sort		Guérison Naturelle	78
Magie Commune	125	Guerre	93–95
Cultes	127–135	Combat De Masse	95
Cultes Héroïques	124–125	I	
Liste Des Divinités	131	Initiative	57
Points D'Amélioration Et Devoirs Des Adorateurs	128	Intervention Divine	152
Rangs De Culte	128–130	Intimider/Persuader	59
Cycle De Vie D'un Personnage	32	L	
Bouseux	32, 93	Lancer un Sort	
Demi-Dieu	34, 95	En combat	63
Dirigeant	33, 94	Magie Commune	103
Marginal	33, 93	Magie Divine	136
Superhéros	34, 94	Sorcellerie	156
D		Listes	
Défense totale	58	Animaux, Transports & Esclaves	54
Dégâts	65	Armes À Distance	53
Dés	13	Armes De Combat Rapproché	52
Désarmement	58	Armure	54
Déterminer Les Sorts Du Personnage	23	Divinités	131–135
Difficulté	37	Équipement	52–55
Quand Appliquer Les Modificateurs De Difficulté ?	38	Magie Commune	105–107
Distance d'Engagement	57–58	Magie Divine	138–140
Divinités	131–135	Nourriture Et Logement	54
Double Chamanique	122–123	Objets Du Quotidien	55
E		Sorcellerie	159–160
Éclairage Et Obscurité	76–77	Lumière	77
Élémentaires	183	M	
Empoignade	61	Magie	23, 99
Encombrement	78	Combat Spirituel	123
Équipement	24–29	Déterminer Les Sorts Du Personnage	23
Animaux, Transports & Esclaves	54	Les Autres Mondes Magiques	101
Armes De Combat Rapproché	52	Les Objets Magiques	101
Déterminer L'argent Et L'équipement De Départ	24	Les Trois Formes de Magie	99
Économie Du Jeu	50–51	Magie Avancée	23
Listes D'équipement	52–55	Niveau Magique D'un Cadre De Jeu	99
Nourriture Et Logement	54	Points de Magie	19
Objets Du Quotidien	55	Magie Commune	23, 102–126
Esprits	185–189	Apprendre Des Sorts	103
Combat Spirituel	123–124	Chamane	121
Possession Spirituelle	124	Créer un sort de Magie Commune	125
Esquive	64	Descriptions Des Sorts	104
F		Lancer Des Sorts	103
Facteur De Trésor	225–226	Les Bases	102
Fatigue	77	Liste des Sorts	105–107
Feu Et Chaleur	79	Magie Unique	126
Fixer une arme	58–59	Objets Magiques	226



Une Magie Spirituelle ?	126	Options de création	29–32
Magie Divine	127	Archétypes	29
Apprendre La Magie Divine	136–137	Génération Aléatoire	31
Comment Récupérer Ses Sorts ?	152	Personnages non humains	32, 171
Créer De Nouveaux Sorts	153	Spécialiste	31
Intervention Divine	152	Prouesses Héroïques	126
Liste des Sorts	138–140	Regrouper Les Personnages	67
Objets Magiques	226	Traumatismes Mentaux	84
Sorts Communs À Tous Les Cultes	137	Ordre d'initiative	57
Traits Des Sorts	137	Outremonde	96, 101
Magie pour personnage de départ	23	Conseils Aux Joueurs	98
Maladie	80–81	Questions De Meneur De Jeu	97–98
Maladresse	36–37	Quêtes Dans L'Outremonde	96
Combat	65	Voyager Vers L'Outremonde	97
Magie Commune	103		
Sorcellerie	156	P	
Manipulation	156–157	Parade	64
Modificateur de Dégât	20	Personnages	
Modifications d'Intrigue	81–82	Améliorer Son Personnage	75
Monnaie	51	Attributs	19
Motivations	25	Caractéristiques	18
Mouvement	19, 20	Compétences	20
Actions De Mouvement	63	Concept	17
Voyage	76	Création	17–34
Voyage Maritime	83	Spécialiste	31
N		Cycle De Vie D'un Personnage	32–34
Navires Et Navigation	82–84	Boueux	32, 93
Construction	82	Demi-Dieu	34, 95
Tests De Navigation	83	Dirigeant	33, 94
Voyage	83	Marginal	33, 93
		Superhéros	34, 94
		Options de création	29–32
		Personnages non humains	32, 171
		Regrouper Les Personnages	67
O		Points d'Héroïsme	
Objets Inanimés	81	Modifications d'Intrigue	81
Objets Magiques	101	Points D'Amélioration	
Artéfacts	231–232	Améliorer Son Personnage	75
Créer Des Objets Magiques	226	Distribution des points	72
Décrire Un Objet Magique	227	Points d'Héroïsme	25
Facteur De Trésor	225–226	Distribution des points	72
Objets Magiques Mineurs	228–229	Traumatismes Mentaux	85
Objets Majeurs Majeurs	230–231	Zéro PV et moins	65
Pouvoirs	227	Points de Magie	19, 20
Provenance	225	Sorcellerie	156
Obscurité	76–77	Obtenir Les Points De Magie Nécessaires	157
Options		Points de Vie	19, 20
Compétences Optionnelles	46	Dernier PV	65
Relations	46–47	Zéro PV et moins	65
Richesse	48–49	Poison	79–80
Encombrement	78	Possession Spirituelle	124
Fatigue	77	Prouesse	36
Magie Avancée	23	Combat	65
Magie Unique	126	Magie Commune	103
Modifications d'Intrigue	81–82	Sorcellerie	156
Motivations	25	Prouesses Héroïques	126
Niveau de Blessure Grave	20		



Q			
Questionnaire De Cadre De Jeu	86–88		
Exemple	87		
Exemple de questionnaire	87–88		
Rubriques	86		
Quête	69–98		
Dénouement	72		
Opportunités Pour De Nouvelles Quêtes	73		
Organisation: Le Commencement	69		
Phase De Jeu: Le Développement	70		
Points D'Amélioration	72		
Points D'Héroïsme	72		
Quête De Domaine	90–92		
Saga	73–74		
Quêtes Dans L'Outremonde	96–98		
R			
Réactions	64		
Esquive	64		
Parade	64		
Relations	46–47		
Repli	63		
Richesse	48–49		
S			
Sens Des Ténèbres	76		
Sorcellerie	154–170		
Apprentissage	155		
Bases	155		
Lancer Des Sorts	156		
Liste des sorts	159–160		
Manipulation	156		
Objets Magiques	226		
Obtenir Les Points De Magie Nécessaires	157		
Rangs	155		
Traits Des Sorts	158		
Valeurs Par Défaut	158		
Sorts			
Apprentissage			
Magie Commune	103		
Magie Divine	136		
Sorcellerie	155		
Création			
Magie Commune	125		
Lancer			
Magie Commune	103		
Magie Divine	136		
Sorcellerie	156		
Listes			
Magie Divine	138		
Sorcellerie	159–160		
T			
Tirer Dans La Foule	63		
Traumatismes Mentaux	84–85		
Trésors	225–232		
Facteur De Trésor	225–226		
V			
Viser	62		
Vision Nocturne	77		
Voyage	76		



OPEN GAME LICENCE, VERSION 1.0A

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 authorised 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.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wiker.

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.

RuneQuest System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Matthew Sprange, based on original material by Greg Stafford.

RuneQuest Companion System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Greg Lynch et al., based on original material by Greg Stafford.

RuneQuest Monster System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Greg Lynch et al., based on original material by Greg Stafford.

OpenQuest Copyright 2009-2013, D101 Games ;Author Newt Newport, Simon Bray, Paul Mitchner, Tom Zunder

Legend Copyright 2011, Mongoose Publishing; Author Lawrence Whitaker Pete Nash et al., based on original material by Greg Stafford.



Vous voulez un jeu de rôle médiéval-fantastique sans niveaux ni classes, facile d'accès tout en étant complet ?

OpenQuest est fait pour vous !

Un système flexible : vous pouvez incarner aussi bien un jeune garçon de ferme en quête d'aventures qu'un empereur s'apprêtant à défier les Dieux !

Une présentation didactique : les nombreux exemples vous aideront à prendre le jeu en main, et le scénario fourni vous permettra de vous lancer rapidement dans une partie.

Une magie riche et diversifiée : accessible à tous, la Magie Commune est la moins puissante mais la plus facile à utiliser, alors que la Magie Divine nécessite de rejoindre un culte et que la Sorcellerie ne donne sa pleine mesure que si un personnage s'y dévoue corps et âme !

Un ouvrage complet : gestion de domaine, voyage vers d'autres plans, règles de combat de masse, création d'objets magiques, questionnaire de cadre de campagne, bestiaire de soixante-douze créatures... Vous en avez pour des années de jeu !